

« *The Window* est l'un des grands jeux
de l'histoire jeu de rôle indie-populaire. »

— Ron Edwards, *The Forge*

the window

seconde édition deluxe

scott lininger

Conception du système. Scott Lininger | Web Design & Graphics. Scott Lininger | Illustration Scott Lininger & Phillip Challis (2^e édition) | Art & Design pour l'Édition Deluxe. Lorenzo Rubbo-Ferraro.

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

Un merci spécial à tous ceux qui ont participé aux événements Window RPG aux conventions de la région de Denver au cours des trois dernières années.

The Window est sous copyright ©1997 par Scott Lininger. Tous droits réservés. Les œuvres restent la propriété des artistes sous leurs droits d'auteur distincts. The Stage est sous copyright ©1998 par Phill Challis. Tous droits réservés. The Window Second Edition Deluxe v1.7 est publiée sur Internet en avril 2007.

La présente traduction est sous copyright ©2019 par Stéphane Sokol.
Art & Design pour l'Édition Deluxe. Stéphane Sokol.

Scott Lininger ne saurait être tenu pour responsable
des termes utilisés dans les pages suivantes.

the window

seconde édition deluxe

scott lininger

SOMMAIRE

5	préface	40	personnages
5	préface, bis	40	personnages
6	première partie	41	comment ça marche
7	bienvenue	42	trucs et astuces pour la création de personnages
7	ce que c'est	45	une procédure pas à pas
8	ce que ce n'est pas	51	ménagerie de personnages
9	état de notre art	51	ménagerie de personnages
10	un appel aux armes	51	personnages d'horreur victorienne
11	règles	57	personnages médiévaux-fantastiques
11	les règles...	63	ressources
12	les trois préceptes	63	comment ça a commencé
12	le premier précepte	64	art de la narration
13	le deuxième précepte	64	tableau des chances de réussite
14	le troisième précepte	65	seconde partie
15	page de démarrage rapide	66	bienvenue
15	dr royce jenner	66	perspective d'un chevalier
16	traits inhérents	68	le terminus
17	cinq traits de base	68	introduction
18	compétences	68	le juvat
19	évaluation des compétences	71	le matar
20	échelle de compétences de the window	72	le quearo verum
21	lancer les dés	73	l'immortel
21	jets de réussite	73	introduction
22	jets d'opposition	80	forces invisibles
23	jets de santé	80	introduction
24	mort	80	vieilles familles
25	guérison	82	l'hôte
26	jets d'intrigue	83	groupes de l'ombre
27	options	83	introduction
27	règles optionnelles	83	les ténèbres
27	chance	85	les shadesmen
29	santé mentale	86	agences dpl
31	magie	86	le dsi
34	expérience du personnage		
36	armure		
37	échelle d'armure de the window		
38	super pouvoirs		
39	richesse		

PRÉFACE

À l'occasion du 10^e anniversaire du jeu de rôle The Window, c'est un grand plaisir de présenter à la communauté des passionnés de The Window cette version deluxe spéciale de la deuxième édition des règles initiales. Les jeux de rôle ont beaucoup changé depuis que la dernière version The Window a été publiée en 1997 et constitue un témoignage enthousiasmant de la souplesse et la force du système qui fonctionne toujours aujourd'hui, avec ou sans les embellissements les plus récents.

Dans cette version deluxe de The Window, vous trouverez :

- l'ensemble complet des règles de la 2^e édition,
- du matériel supplémentaire provenant du site internet non inclus dans le PDF original,
- The Stage, le premier univers pour The Window,
- la ménagerie de personnages,
- du matériel en prime créé par les fans.

J'espère que cette édition deluxe vous aidera effectivement à franchir le portail transparent de votre imagination et des nombreuses heures d'excellents roleplays.

— Lorenzo Rubbo-Ferraro, janvier 2007

PRÉFACE, BIS

Il y a de cela quelques années, je recherchais un système de jeu pour motoriser mon propre jeu de rôle : Égrégore. Il s'avère que The Window — traduit en français par Jazz Ad en 2000 — était en bonne place sur la liste des prétendants. D'autres raisons m'ont fait lui préférer le système FU mais là n'est pas le débat.

Cependant The Window a toujours eu une place de choix dans mon insatiable quête de systèmes de jeu dits *génériques*. C'est pourquoi j'en propose une nouvelle traduction tirée de la version deluxe de la deuxième édition.

— Stéphane Sokol, mars 2019

préface

the window

première partie

CE QUE C'EST

The Window est un portail transparent vers l'imagination, un système de jeu de rôle conçu avec la simple croyance que le jeu de rôle traite d'une histoire et de personnages et non pas de dés et de « *concours de taille de b...* ». Depuis plus de cinq ans maintenant, The Window s'est discrètement infiltré dans la communauté du jeu de rôle, communauté en train de changer et de grandir à la frontière mouvante de ce hobby.

Beaucoup de personnes qui ont commencé à utiliser The Window avaient depuis longtemps conclu que le terme « *système de jeu de rôle* » est une contradiction de ses termes. La structure en tant que structure limite la créativité et trop de règles interrompent le flux narratif. Ce qu'ils voulaient était un système fonctionnant de manière aussi transparente que possible, leur permettant de construire l'histoire sans se préoccuper d'eux-mêmes avec des mécaniques creuses ou des tableaux mathématiques. Ils cherchaient aussi quelque chose qui se fonderait rapidement et de manière transparente autour de leurs propres histoires et contextes, un ensemble universel de règles qui pourraient correspondre à n'importe quel genre sans être génériques et sans saveur.

C'est ce que The Window s'efforce d'être : simple, fonctionnel et universel. Il n'y a pas plus que cela, certes, mais en gros c'est l'idée. Au final, The Window est plus un système philosophique qu'un système de règles. Si vous partagez ces points de vue sur le jeu de rôle, alors vous aimerez probablement ses mécanismes, et si vous ne les partagez pas, probablement pas.

En plus de tous ses bonus philosophiques à la volée, The Window est également gratuite ! Vous pouvez prendre ce texte et en faire ce que vous voulez (pour votre usage personnel, n'oubliez pas). Faites des photocopies, téléchargez-le, imprimez-le, envoyez-le par courrier électronique à vos amis français, comme vous le souhaitez. S'il vous plaît, simplement créditez le travail que nous avons accompli et incluez les mentions de copyright comme celles de la page de crédits. (Et si vous pensez que The Window ne vaut pas plus que les photons sur lesquels il est imprimé, au moins vous n'avez pas à payer 30€, comme toutes ces dizaines de systèmes commerciaux qui prennent la poussière sur les étagères de votre Bibliothèque !)

bienvenue

CE QUE CE N'EST PAS

UN SYSTÈME « SANS DÉS »

The Window tente de combiner le paradigme du jeu de rôle sous forme libre avec les avantages narratifs que les dés fournissent.

UN MOTEUR PHYSIQUE

Si vous êtes du genre à préférer un système possédant des règles Newtoniennes pour toute éventualité, alors The Window n'est pas ce que vous recherchez.

UN DÉPÔT D'ÉQUIPEMENT

Vous remarquerez qu'aucune information n'a été incluse pour les armes à feu, armures, munitions, vêtements, véhicules, couteaux, explosifs ou matériel de camping que peuvent posséder les personnages dans The Window. Si vous décrivez votre personnage au travers des choses qu'il porte, vous le décrivez probablement mal de prime abord.

UN SYSTÈME DE COMBAT

Le combat dans The Window est relégué au même statut que toute autre scène, sans tout un chapitre entier de règles complexes pour le gérer. Dans la plupart des histoires, le combat n'est rien de plus qu'un moyen rapide et excitant de la signature d'une intrigue plus grande, et il peut être manipulé en utilisant les mêmes règles simples utilisées pour tout le reste. (Chaque heure passée à lancer des dés et à faire de l'arithmétique pourrait être réellement passée en roleplay !)

UN SYSTÈME POUR DÉBUTANT

Si vous n'avez jamais joué au jeu de rôle auparavant, alors la plupart de ce que vous lisez en ce moment n'a pas beaucoup de sens. (Disons d'abord que le jeu de rôle n'est PAS intrinsèquement satanique et que laisser vos enfants y jouer a plus de chance de doper leur créativité que de les encourager à boire du sang.) Bien qu'il soit tout à fait possible qu'un débutant puisse se réunir avec des amis et utiliser The Window pour jouer une partie merveilleuse, il est plus probable que le manque de structure du système soit déroutant et que l'histoire soit désintégrée. Si vous voulez vous lancer dans le jeu de rôle (et je l'encourage fortement), vous feriez mieux de vous rendre dans votre magasin de jeux local et de prendre un système de seconde génération comme GURPS, Champions, Palladium, AD&D, etc., qui incluent tous de brefs tutoriels pour les joueurs débutants.

UNE NOUVELLE IDÉE

Les concepts qui constituent les fondations de The Window ont déjà été pensés par de nombreuses personnes, dans de nombreux endroits. Au milieu des années quatre-vingt, on a assisté à une montée des zines britanniques de jeux de rôle proposant des jeux plus libres tels que The Window, mais ils ne se sont jamais vraiment réalisés. Auparavant, il y avait presque assurément des visionnaires qui pratiquaient discrètement ce genre de jeux narratifs dans des placards et des arrière-salles enfumées, en utilisant AD&D ou tout autre système maison qu'ils ont piraté, ensemble de semaine en semaine. Beaucoup pensaient que quiconque jouant à des jeux de rôle suffisamment longtemps développerait naturellement ces idées par eux-mêmes.

La différence est que The Window est pratique et disponible ici et maintenant. Il a été testé, repensé et testé à nouveau des dizaines de fois par des personnes de partout dans le monde. Tant que le jeu de rôle continuera d'évoluer, The Window évoluera avec.

ÉTAT DE NOTRE ART

Le jeu de rôle en tant que forme consciente de soi n'existe que depuis environ trois décennies. À l'époque il a traversé trois « *générations* » distinctes. Ces générations ne peuvent en aucun cas être liées à la version d'un système spécifique ou une année... ils ont grandi naturellement à mesure que l'art du jeu de rôle a mûri. De ce fait, *The Window* serait considérée comme un système de jeu de rôle de troisième génération.

Le jeu de rôle de la première génération est constitué de dés, de cartes et de petites figurines en métal. C'est ici que tout a commencé. Le Maître de Jeu décrit la configuration pièce par pièce et généralement les personnages errent autour avec des épées ou des armes à feu en tuant des choses et accumuler de l'argent et des armes toujours plus grandes. C'est très enfantin, mais il est vrai que ça peut être amusant de temps en temps.

Quelque part sur la ligne, quelqu'un (probablement beaucoup de gens en même temps) découvre que la portée du jeu de rôle peut être beaucoup plus grande. Les systèmes ont commencé à être plus universels et les personnages plus uniques. Les cartes tactiques ont en grande partie disparu et l'un d'entre eux a commencé à se concentrer sur la caractérisation et l'intrigue. Hors de cette perspective a explosé un ensemble de nouveaux genres de jeu de rôle... horreur, espionnage, romance, far west. C'est la deuxième génération de jeu de rôle, dans laquelle tombent aujourd'hui la plupart des joueurs adultes.

Au cours des dernières années (ou considérablement plus en arrière dans certains cas), il y a eu un mouvement qui a poussé le jeu de rôle vers un autre niveau, sa troisième génération. Les lignes entre les PJ et les PNJ, les scènes d'action réelle et sur table, même entre le Maître de Jeu et le joueur, sont devenues floues. Les tables couvertes de dés cèdent la place aux dîners aux chandelles et à une musique de fond dramatique. Les histoires étant racontées sont à égalité avec « *la vraie littérature* », et les joueurs dans le jeu ont été remplacés par des acteurs dans un drame très intime. Ces personnes sont intéressées à essayer constamment de nouvelles structures et expérimenter le potentiel de l'ensemble du médium jeu de rôle. *The Window* est née de cette atmosphère.

bienvenue

UN APPEL AUX ARMES

La version web de The Window en est maintenant à sa deuxième incarnation majeure. Il y a quelques années il est apparu sur Internet et les discussions ont commencé... ces règles de la deuxième édition ont incorporé bon nombre des meilleures suggestions de la communauté de The Window en ligne ainsi que de tous les commentaires recueillis lors de douzaines de conventions de jeux et de sessions d'essais de jeu.

Et il y a toujours plus de trous à combler ! En ce moment plusieurs personnes sont occupées à écrire des suppléments et des univers pour The Window, et nous les publierons au fur et à mesure de leur achèvement. Si vous avez un univers révolutionnaire ou une idée de règles supérieures que vous aimeriez voir publiée, tentez votre chance... Je souhaite que ce site soit un forum pour tous ceux qui ont un esprit radical et qui s'engagent assez pour partager leur vision créative.

Je me suis consacré à répondre personnellement à chaque courriel, et j'espère sincèrement que certaines des personnes extrêmement intéressantes que j'ai rencontrées sur ce site web continueront de contribuer et partager des idées entre eux. Alors s'il vous plaît restez en contact !

Je voudrais vous remercier de votre visite. Si vous avez des commentaires, bons ou mauvais, n'hésitez pas à les porter à mon oreille attentive.

Tchao,

Scott Lininger
Méthodes dans la folie

bienvenue

LES RÈGLES...

...sont un mal nécessaire dans le jeu de rôle. D'une part, elles sont nécessaires pour faire avancer l'action d'une manière gérable, et de l'autre, elles peuvent très facilement devenir trop encombrante et nuire tout à fait à l'action.

Prenez un moment pour réfléchir aux règles d'un jeu de rôle. À quoi servent-elles ? Dans la plupart des systèmes, elles fournissent d'abord un « *équilibre* », garantissant que les personnages ne sont pas trop puissants par rapport au monde ou les uns par rapport aux autres. Deuxièmement, elles apportent de la saveur. La façon dont le système décrit les personnages affecte naturellement votre perception de ceux-ci.

Mais ces deux aspects sont quelque peu secondaires par rapport à l'objectif fondamental du système : décider que quel chemin empruntera l'histoire à certains moments critiques. Est-ce que la troupe trouvera avec succès la porte secrète, ou seront-ils piégés ? Pourront-ils crocheter la serrure ? Bondir dans le prochain train ? Défaire l'ennemi au combat ? Ce sont les moments où les acteurs ne contrôlent plus directement les choses, et les personnages choisissent leur propre destin par leurs capacités, leur chance et leur instinct.

The Window fournit le moyen de prendre ces décisions aléatoires par le biais de mécaniques faciles à retenir, simples, et rapides. Les règles de base peuvent être apprises en cinq minutes environ et peuvent être adaptées à tout genre que vous aimez en environ dix minutes. Après avoir lu les trois Préceptes et la page de démarrage rapide, vous serez plus ou moins prêt pour commencer à jouer. La majorité des sections suivantes ont pour objet de présenter des exemples et de discuter de tous les détails.

QUELQUES DÉFINITIONS

Quelques termes utilisés dans The Window doivent être clarifiés. Le **Conteur**, c'est ce que d'autres systèmes appellent le Maître de Jeu ou l'Arbitre, basés sur l'idée que l'histoire est plus importante que n'importe quel jeu ou sport. Les joueurs sont appelés **acteurs**, puisque c'est ce qu'ils sont vraiment. Nous appelons le groupe de personnages la **distribution** ou la **troupe**.

En fait, les termes théâtraux et littéraires sont utilisés à tous les niveaux de l'histoire, d'une scène à un acte ou d'un chapitre (une « aventure ») à un livre (une « campagne », comme une succession d'actes), à l'anthologie ou au décor (tous les livres et les personnages qui constituent un seul monde).

les règles

LES TROIS PRÉCEPTES

The Window suppose que ses utilisateurs sont intelligents et matures. Ce n'est pas un système destiné à garder les acteurs indisciplinés en ligne ou à s'assurer que le Conteur est juste dans ses décisions. Cette approche laisse certains écueils dans lesquels des utilisateurs inexpérimentés peuvent rester piégés. C'est pourquoi les philosophies suivantes doivent être énoncées. Ces règles simples sont les plus grandes, la lumière directrice pour un bon jeu de rôle. Si vous les suivez, alors utiliser The Window sera un jeu d'enfant.

LE PREMIER PRÉCEPT

// **Tout ce qui concerne un personnage de The Window est décrit avec des adjectifs plutôt que des nombres."**

L'idée centrale ici est que les adjectifs nous en disent plus sur un personnage que ne le peuvent les nombres, et d'une manière beaucoup plus réaliste. Les choses qui définissent une personne dans la vie réelle sont aussi variées et subjectifs comme l'univers lui-même. Certes, il y a tellement de choses que vous pouvez dire sur une personne avec un numéro.

Le mieux que nous puissions faire dans le monde réel est d'essayer d'évaluer les caractéristiques d'un individu par rapport à d'autres personnes, ou quelque « *moyenne* » inexacte, et nous le faisons avec des adjectifs. Nous disons quelque chose comme « *il est extrêmement bon en conduite*. » Nous ne disons jamais : « *Il est un 5 en conduite* », mais pour une raison quelconque c'est exactement ce que la plupart des systèmes de jeu de rôle essaient de faire.

Comme vous l'avez peut-être deviné, The Window tente de représenter plus précisément la manière dont nous percevons les gens en divisant toutes leurs compétences et leurs traits en plusieurs niveaux de compétence et attribuer à chacun d'eux un adjectif ou une brève description. Dans l'exemple ci-dessus, la feuille de personnage dirait littéralement « *Extrêmement bon en conduite* », et ce serait ça. Nous savons maintenant que ce personnage est un excellent conducteur. C'est non seulement plus réaliste, mais cela permet aussi à un acteur d'en savoir plus sur un personnage en un coup d'œil, sans rien connaître du système.

Rappelez-vous toujours qu'un personnage de The Window est une personne décrite avec des images et une personnalité juste comme une vraie personne. Même s'il y a quelques dés et mécaniques que The Window utilise comme outils de narration, ce n'est pas ce qui caractérise le personnage. Il est considéré comme inapproprié et rétrograde — à l'encontre les règles, en fait — pour que vous décriviez votre personnage en termes de dés, numéros, ou d'autres termes orientés système.

LE DEUXIÈME PRÉCEPT

// Il incombe à l'acteur de jouer son rôle de manière réaliste."

Le Deuxième Précepte est la façon dont *The Window* aborde le problème de « l'équilibre » que d'autres systèmes de jeu de rôle résolvent avec des points de vie, des dés de dégâts et des modificateurs de compétence. De telles règles sont déterminées pour limiter de manière distincte les acteurs dans certaines situations, les obligeant à être réalistes. *The Window* n'utilise pas de telles règles : il appartient à l'acteur d'évaluer la situation de son personnage et réagir en conséquence.

Le Deuxième Précepte découle de l'hypothèse selon laquelle les acteurs sont disposés (et heureusement) à jouer correctement les effets du stress physique et émotionnel. Donc si un personnage est touché, il agit comme s'il avait été touché : il ne saute pas d'un bâtiment à l'autre ou lutte contre les alligators, par exemple — à moins que cela n'ait un sens à la lumière de l'histoire et de ses capacités.

De même, si un personnage est victime d'un traumatisme émotionnel grave, il devrait être affecté par ce dernier de la même manière qu'une personne réelle le serait. (Le système ne peut évidemment pas vous dire ce que la réaction devrait être : vous seul connaissez votre personnage.)

Séparez vos connaissances et vos motivations de celles de votre personnage. L'intérêt supérieur de l'histoire peut souvent être dites si les acteurs sont conscients de choses alors que leurs personnages ne le sont pas. Reconnaissez cet avantage pour ce qu'il est et restez conscient de ce que votre personnage sait (et en particulier de ce qu'il ne sait pas).

N'oubliez jamais que votre personnage pense comme une vraie personne avec de vraies réponses émotionnelles au monde qui l'entoure. Cherchez des scènes émotionnelles et investissez-vous. Devenez triste, fâché, découragé, fort, joyeux, effrayé, inquiet ou intimidant, lorsque le récit le commande. Essayez de laisser vos appréhensions de côté et tenez-vous hardiment sous le feu des projecteurs à chaque occasion.

Restez toujours dans le personnage. Votre rôle et toute l'histoire prendront vie. Parlez avec la voix de votre personnage. Agissez selon les croyances de votre personnage. Habillez-vous comme ce dernier si cela vous aide dans votre jeu d'acteur !

régles

LE TROISIÈME PRÉCEPTE

**// Une bonne histoire
est l'objectif central."**

C'est une grande idée, bien que simple. Cela commence par la prise de conscience que les acteurs et le Conteur coopèrent tous dans le même but : le divertissement. Si tout le monde prend, à responsabilité égale, la qualité de l'histoire alors tout le monde en profitera au moment où cela commencera vraiment à fonctionner.

Il arrive parfois qu'un bon acteur abandonne son propre ego et laisse l'histoire primer sur son personnage. Il arrive parfois qu'un bon Conteur permette aux acteurs de raconter des scènes. L'époque des camps rivaux délimités par un écran de MJ est révolue. Bien qu'évident, c'est la vision du Conteur qui crée les bases du jeu de rôle, et rien ne va grandir sans la participation des acteurs. Un dialogue ouvert et hors du personnage sur la direction de l'histoire devrait être maintenu de sorte que le Conteur sache ce qui fonctionne et ce qui ne fonctionne pas.

Recherchez l'originalité en toutes choses. Vos personnages, leurs actions et leurs contributions à la narration sont totalement à votre discrétion, et l'essence du jeu de rôle est créative. Ne vous permettez pas de vous rabattre sur les stéréotypes et rappelez-vous que ce que vous créez lorsque vous êtes assis à la table de jeu est totalement unique pour votre groupe d'amis et vous. L'histoire que vous créez mutuellement devrait être la vôtre.

PAGE DE DÉMARRAGE RAPIDE

The Window est un système très simple. Vous êtes sur le point d'apprendre à l'utiliser. La première chose à voir est un exemple de rédaction personnage. C'est Royce Jenner, un personnage typique d'un univers d'horreur victorien. Prenez un moment pour étudier l'aperçu du Dr Jenner :

DR ROYCE JENNER

Dr Jenner est le directeur d'un asile d'aliénés à Londres et est bien connu pour ses livres sur la vérité derrière les observations de fantômes. Il croit assez solidement que les fantômes sont simplement des hallucinations d'échelle induites par une mauvaise alimentation et par un déséquilibre des humeurs dans le corps. Il a demandé l'autorisation à la Reine de poursuivre ses enquêtes surnaturelles afin de tester certaines de ses théories. Dr. Jenner est extrêmement stable et capable de faire face à presque tout avec classe. Il caresse constamment sa barbe, un léger sourire se jouant sur ses lèvres, trahissant son orgueil de la vérité de la science et de la raison.

ROYCE JENNER A...

Une force inférieure à la moyenne. (D20)
Une agilité moyenne. (D12)
Une assez bonne santé. (D10)
Une connaissance impressionnante du monde. (D8)
Une très haute santé mentale. (D6)
Une perception hors-norme. (D8)
Une chance moyenne. (D12)

ROYCE JENNER EST...

Un psychologue expert. (D8)
Un médecin qualifié. (D10)
Un ancien militaire. (D20)
Un écrivain respecté. (D10)
Un artiste décent. (D12)
Un cuisinier amateur. (D20)
Un cavalier moyen. (D12)
Un nageur inférieur à la moyenne. (D20)

Alors, comment fonctionne le système ? Si le Dr Jenner tente quelque chose de particulièrement difficile au cours du récit, le Conteur pourrait demander un jet. Notez que chaque trait ou compétence a un dé énuméré à côté, entre parenthèses. Si vous jouiez le Dr. Jenner dans une telle situation, vous lanceriez le dé indiqué à côté de la compétence appropriée. Si vous obtenez un 6 ou moins, le Dr. Jenner réussit sa tâche. Dans le cas contraire, il échoue. Si le Dr Jenner était en concurrence directe avec quelqu'un, vous lanceriez à nouveau le dé associé à la compétence appropriée. Votre adversaire lancerait aussi les dés. Celui qui obtient le résultat le plus petit gagne. En cas d'égalité, il y a égalité.

Toutes nos félicitations ! Vous venez d'apprendre 90% de The Window ! Tout dans The Window fonctionne de la même manière, ce qui est une différence par rapport à la plupart des systèmes de 2^e génération. Il y a bien sûr quelques subtilités auxquelles vous n'avez pas encore été exposé, mais vous avez déjà maîtrisé les bases.

Cette première section est un résumé (très abrégé) de son histoire, depuis sa naissance dans le Londres victorien au début sa nomination auprès de l'équipe personnelle des enquêteurs surnaturels de la Reine. Le dernier paragraphe de cette partie vous donne également une idée de sa personnalité.

Viennent ensuite les traits inhérents au Dr Jenner, un peu similaires à ce que d'autres systèmes appellent des statistiques. Vous constaterez instantanément que le Dr Jenner n'est pas une personne particulièrement physique, bien qu'il soit perspicace et intelligent. Il n'est pas plus chanceux que le citoyen moyen, mais il est particulièrement « *sain d'esprit* », car il a tendance à très bien rationaliser le monde. Espérons que tout cela soit clair en raison des adjectifs descriptifs qui accompagnent chacun. Ici, vous pouvez voir le premier précepte au travail.

Ce sont les compétences du Dr Jenner, ou ce qu'il « *est* ». Cette section est une simple liste de définitions, décrivant le Dr Jenner comme vous le feriez si vous le connaissiez personnellement et parliez de lui à quelqu'un d'autre. Encore une fois, chaque domaine d'expertise ou profession est évalué par un ou deux adjectifs, ce qui vous permet de déterminer à quel point il est habile sans rien connaître du fonctionnement de la mécanique du système.

régles

TRAITS INHÉRENTS

Même dans le monde réel, il existe des capacités que tout le monde a et sont souvent mises au défi, des choses comme la force, la perception et la santé. Pour un personnage de *The Window*, ces qualités communes sont appelées **traits** (souvent connues sous le nom de « stats » dans d'autres systèmes). Chaque acteur de la distribution devra définir ces traits inhérents à son personnage, car ils seront probablement testés plusieurs fois au cours d'un chapitre.

Voici la liste des traits recommandés pour la plupart des genres de jeu de rôle. Ils sont délimités des autres capacités et compétences simplement parce qu'ils sont présents chez tout le monde et sont les tests les plus utilisés que les conteurs sont susceptibles de demander. Le conteur doit modifier cette liste pour s'adapter à son propre style et le genre dans lequel ils jouent.

Par exemple, si vous jouez dans un monde très peu axé sur l'action où des tests physiques, le conteur pourrait choisir de supprimer la force ou même l'agilité. De même, il n'est pas rare qu'un conteur ajoute ses propres traits à la liste pour refléter l'univers d'où viennent les personnages. (Les règles sont disponibles pour plusieurs caractéristiques d'expansion, notamment chance, santé mentale et magie. Consultez la section des options.)

CINQ TRAITS DE BASE

FORCE

C'est le pouvoir physique brut que possède le personnage, et il est testé dans ces situations où le personnage doit soulever, déplacer, pousser, tirer ou jeter quelque chose qui est inhabituellement gros ou lourd. Cela inclut également la capacité du personnage à écraser ou casser des objets solides, à maintenir un ennemi au combat, ou d'autres épreuves de force similaires.

AGILITÉ

Les personnes très agiles savent bien sauter par-dessus les fosses, se balancer avec des cordes ou des lianes, s'échapper des liens, et faire les poches. Cela concerne l'équilibre, la dextérité manuelle, la coordination main-œil et la souplesse, et il peut être testé assez souvent dans des anthologies orientées vers l'action.

SANTÉ

C'est non seulement à quel point le personnage résiste bien à la maladie, mais aussi à la course sur de longues distances, faire face au poison, retenir son souffle, etc. Les jets de santé sont très importants lorsque le personnage est blessé pour déterminer dans quelle mesure il résiste au choc, à la douleur, à la perte de conscience et même la mort.

CONNAISSANCE

Souvent appelée « *connaissance du monde* », il s'agit d'une mesure générale de l'expérience vécue et de l'éducation reçue par le personnage. Les personnages les plus âgés, les plus intelligents ou les plus bilingues ont généralement plus de culture et cette capacité est testée lorsqu'un personnage a besoin de savoir s'il connaît des informations importantes sur les organisations gouvernementales, le fonctionnement d'un moteur à vapeur ou de prouesses similaires en terme d'expérience et de sagesse.

PERCEPTION

Souvent appelé « *pouvoirs de perception* », le Conteur demandera des tests de cette capacité quand la troupe a une chance de remarquer quelque chose dans une scène qui n'est pas facilement apparente. Cela inclut découvrir des indices cachés ou obscurs, entendre des bruits lointains ou sentir l'odeur d'un poison...

COMPÉTENCES

Toute capacité d'un personnage qui n'est pas un trait inhérent entre dans la catégorie des compétences. Les compétences peuvent aller du fait de savoir viser avec un arc jusqu'à devenir un expert dans un champ des sciences. Ils peuvent être des sorts magiques ou des pouvoirs psioniques. Une compétence peut être un métier que le personnage de l'acteur exerce, la connaissance d'une zone géographique, ou même quelque chose d'aussi vaste que d'être un Natif Américain.

Les compétences peuvent couvrir de très vastes domaines de connaissance ou être très spécifiques. Exactement comme les compétences individuelles sont définies et ce qu'elles « recouvrent », cela relève de l'imagination et du bon sens des acteurs et la décision du Conteur. Il est bien plus important qu'une compétence décrive correctement un personnage au lieu d'être très exactement clair sur ce qu'elle lui permet de faire. Par exemple, si votre personnage est détective privé, vous pouvez choisir d'énumérer deux douzaines de compétences décrites spécifiquement. Ses forces et ses faiblesses ou vous pouvez simplement mettre « *enquêteur privé très expérimentée* ». Vous devez inclure suffisamment de détails pour représenter l'image que vous avez de votre personnage sans vous embourber avec de menus détails.

Encore une fois, l'idée derrière les compétences est qu'elles devraient représenter avec précision la façon dont les gens perçoivent votre personnage et ce qu'il peut faire. Si votre personnage connaît honnêtement six façons différentes de cuisiner une omelette, n'hésitez pas à les énumérer séparément. C'est à vous de décider ce qui est important pour comprendre votre rôle. Lorsque vous décrivez une compétence, vous pouvez utiliser les adjectifs qui correspondent à votre vision. Voici quelques exemples :

Enquêteur professionnel sur les ovnis. (D10)
 Acrobate incroyable. (D4)
 Pauvre en maths. (D20)
 Parle couramment le français et l'italien. (D10)
 Capable d'utiliser un ordinateur. (D12)
 Étudiant chimiste. (D20)
 Séductrice irrésistible. (D6)
 Champion d'échecs. (D6)
 Pianiste bien entraîné. (D10)
 Aime les anecdotes sur Elvis. (D10)
 Un cuisinier misérable. (D30)
 Diplomate expert. (D8)
 Bien informé sur les trains. (D10)
 Pilote d'hélicoptère licencié. (D12)
 Catholique élevé. (D12)
 Gouvernante infatigable. (D10)
 Bon bâtard sexy. (D8)

A présent, vous regardez probablement ces dés et vous vous demandez d'où ils viennent. Continuer à lire !

ÉVALUATION DES COMPÉTENCES

The Window utilise 7 types de dés différents : D30, D20, D12, D10, D8, D6 et D4. Chacun de ces dés correspond à l'un des sept « *échelons* » de l'Échelle des Compétences de The Window ci-dessous, et chaque échelon représente le niveau de compétence minimum que votre personnage peut atteindre.

Comme nous l'avons déjà expliqué, chaque capacité que possède un personnage de The Window, qu'elle soit un trait inhérent ou une compétence, sera associé à un adjectif approprié ou à une brève description. Une fois que vous avez un adjectif, il devrait être simple de décider à quel rang appartient cette capacité. Une fois que vous avez un échelon, vous avez un dé. (Dans The Window, les petits jets sont toujours bons, alors évidemment un D4 est bien meilleur qu'un D30.)

ÉCHELLE DE COMPÉTENCES DE THE WINDOW

INCROYABLE (D4)

C'est la plus haute compétence, et elle est généralement réservée à ces personnages qui sont absolument uniques ou singulièrement maîtres de ce qu'ils font. Il est extrêmement rare de trouver une personne avec n'importe quelle capacité à ce niveau. Des compétences de cette ampleur pourraient être décrites comme incroyable, grand maître, surhumain, surnaturel, voire divin.

TRÈS HAUT (D6)

Ce niveau est généralement le plus élevé qu'un humain « *normal* » peut atteindre. À ce niveau, on peut supposer qu'il n'y a qu'une petite population de personnes présentant un trait similaire. Einstein aurait pu être à ce rang de l'intellect, ou peut-être que Bobby Fischer pourrait se trouver ici avec ses talents d'échecs. Un adjectif de capacité à ce niveau pourraient être qualifié de maître, remarquable, incroyable, extraordinaire, prodige ou inégalée.

HAUTE (D8)

C'est à cet échelon qu'un « *expert* » typique pourrait se trouver. Il n'est pas rare de trouver une compétence ou deux à ce niveau pour les personnes qui exercent exceptionnellement la profession choisie ou un domaine d'étude. Quelques termes descriptifs qui fonctionneraient bien à ce niveau sont experts, très habile, très bon, hautement accompli, naturel et élégant.

AU-DESSUS DE LA MOYENNE (D10)

C'est le niveau de compétence auquel appartiennent ces compétences « *bonnes mais pas particulièrement bonnes* ». La personne type aurait peut-être une compétence (généralement leur profession) qui serait à ce niveau. Les capacités de ce niveau pourraient être décrites comme professionnelles, impressionnantes, talentueux, qualifié, compétent ou pratiqué.

MOYENNE (D12)

Ce niveau est le niveau « *moyen* » et pourrait être considéré comme la norme à laquelle les autres échelons sont comparés. En règle générale, une personne aura plusieurs de ces compétences, principalement dans ces capacités médiocres que tout le monde a la chance de découvrir au cours de sa vie. Peu d'adjectifs qui s'intègrent bien pourraient être moyen, compétent, passable, pas mal, assez bon, décent, médiocre et banal.

SOUS LA MOYENNE (D20)

Une personne peut s'attendre à être à ce niveau de compétences qu'elle a commencées à pratiquer mais pas assez maîtrisées. Le personnage normal aurait quelques-unes d'entre elles, qu'elles soient passe-temps, ou des choses qu'ils ont faites il y a longtemps, ou des compétences qu'ils ne peuvent tout simplement pas maîtriser. Certaines bonnes descriptions de cet échelon pourraient inclure niveau inférieur à la moyenne, amateur, débutant, hobby, en difficulté et peu fiable.

FAIBLE (D30)

Cet échelon est le fond du panier, et il n'est généralement utilisé que pour les capacités qui sont nettement horribles. Veuillez noter que tout le monde a presque toutes les « *compétences* » imaginables à ce niveau de compétence. (Même si vous n'avez jamais conduit de voiture dans votre vie, cela ne signifie que vous ne pouviez pas essayer !) Les compétences pourraient être qualifiées de faible, non qualifiée, incompétent, pauvre, merdique, inexistant ou maladroit.

LANCER LES DÉS

Il existe cinq types de lancer de dés utilisés dans The Window, bien qu'ils fonctionnent tous dans l'essentiel de la même manière. Ci-dessous, vous trouverez des détails sur chacun.

JETS DE RÉUSSITE

Un jet de réussite est un jet de dé utilisé pour « tester » un trait ou une compétence de votre personnage. Comme vous le savez, chaque compétence d'un personnage est associée à un seul dé. Pour tester cette compétence, lancez le dé. Si le jet est un 6 ou moins, vous avez réussi. Si le résultat est supérieur à 6, vous avez échoué. Plus le résultat est faible, plus le succès est important, ou plus le résultat est élevé, plus l'échec est lamentable.

Comme vous pouvez le constater, cela signifie qu'un grand maître n'échouera jamais à un test normal, et qu'un personnage moyenne échouera environ la moitié du temps. (C'est logique, n'est-ce pas ?)

Cependant, parfois le « *chiffre cible* » sera défini autrement que par 6 au gré du le Conteur. Pour des tâches particulièrement difficiles, la cible peut être un 2 ou un 3. Il n'existe pas de graphique pour cela ni même des lignes directrices. Tout dépend du Conteur et de l'influence des Trois Préceptes.

Pour la rapidité de jeu, supposez toujours que la cible est un 6 sauf si le Conteur dit spécifiquement autrement. Les jets de réussite (ou tout autre type de jet, d'ailleurs) ne doivent être faits que lorsque le Conteur le demande. La plupart du temps, le cours de l'histoire peut être déterminée narrativement, par vous et le Conteur. Les dés ne sont qu'un outil pour guider l'action lorsque vous ne pouvez pas décider si le succès ou l'échec serait préférable pour le déroulement de l'intrigue, ou quand un élément de hasard a un sens ou ajoute du plaisir.

EXEMPLE DE RÉUSSITE

La passerelle métallique que devait suivre Ryla était glacée par la pluie et brillait à la lueur des torches. Les cris de bataille des Ogréens ont continué à s'amplifier tandis que les autres luttèrent pour retenir l'encerclement ennemi. « *Bouge, bon Dieu !* », commanda Laerd. Ryla était terrifiée, mais la passerelle était le seul moyen de s'en sortir. Avec une prière et une respiration, elle vacilla au-dessus du gouffre. Le conteur interrompit le récit. « *Ryla, fais un jet d'agilité, cible de 4.* » Ryla n'était pas une athlète. Son agilité était au mieux moyenne. (D12) Elle lance le dé... un 3. Tout ce dont elle avait besoin était un 4 ou moins : elle l'a fait. Laerd regarda à bout de souffle la torche de Ryla se frayer un chemin à travers la passerelle, ses pieds peinant à trouver le moyen de ne pas dérapier sur le métal glissant. Elle atteignit l'autre côté et se retourna pour regarder en arrière, faisant frénétiquement signe aux autres de la suivre. Les Ogréens commencèrent à charger... « *Je vais me dégager et courir aussi vite que possible* », décida Laerd. « *Ce n'est pas si facile, Laerd* », prévint le conteur. « *Fais un jet d'agilité, cible de 3.* » Laerd était un guerrier et il avait un bon équilibre (D8). Il se retourna et traversa la poutrelle. Le dé a été jeté : un 7. « *Aïe !!* » Le pied de Laerd se déroba. Ryla cria alors qu'elle le regardait tomber et plonger dans l'eau glacée en contrebas... Il se cogna fort et fut avalé par le courant. « *Fais un jet de santé, Laerd* », dit le Conteur avec inquiétude, « *et tu ferais mieux de ne pas le rater celui-ci...* »

Les règles

JETS D'OPPOSITION

Dans certaines situations, deux personnages s'affronteront. Cela pourrait être un bras de fer ou un combat au couteau ou pirater simultanément un ordinateur central, mais l'idée est la même. Chaque fois que deux personnes sont directement en concurrence pour un objectif similaire, un jet d'opposition peut être effectué.

Les jets d'opposition sont simples : chaque participant lance le dé associé à sa compétence appropriée ou capacité, et celui qui obtient le résultat le plus bas gagne. La différence est prise en compte, et le Conteur raconte les résultats. S'il y a égalité, il y a égalité. C'est tout ce qu'on peut en dire. Comme avec les jets de réussite, ne lancez jamais un jet d'opposition à moins que le Conteur ne le demande. Assez souvent le contexte de l'histoire indique clairement qui va gagner.

EXEMPLE DE JET D'OPPOSITION

Le clair de lune était faible, mais il suffisait à Anna pour voir la lueur du scalpel dans la main gantée de latex du docteur. « *Il est temps de se faire opérer* », siffla-t-il, puis se précipita follement... Anna se tordit sur le côté. Elle était extrêmement agile (D6), mais le médecin était déterminé à voir le sang couler et il savait manipuler un scalpel (D10.) Le Conteur jeta un dé pour le médecin, un 4. « *Anna, tu plisses les yeux dans les Ténèbres pour voir le scalpel coupant vers ton cou.* » Anna a lancé son dé d'agilité: un 3, juste plus bas que le médecin. Anna fronça les sourcils. « *La swing passe au-dessus tandis que je me baisse et que je roule sur le côté... Assez, dis-je en sortant mon arme. Goûte ça, fils de pute.* » Anna a lancé son dé, 2. Le médecin a réagi trop lentement en faisant un jet de 7 et la balle a déchiré son poumon. Il toussa violemment, puis retomba sur le sol.

COMBAT

Le moment le plus courant pour un jet d'opposition est probablement lorsqu'un personnage combat. Dans un tel cas, l'attaquant lance le dé avec sa compétence d'arme et le défenseur avec son agilité, ses compétences en acrobatie, ses aptitudes en arts martiaux, ou tout ce qui convient à la situation.

Notez qu'avec les jets d'opposition de combat, chaque camp est informé de ce qui se passe s'il remporte le jet. Par exemple, l'attaquant peut affirmer qu'il frappe son adversaire directement sur la mâchoire, tandis que le défenseur peut seulement essayer d'esquiver et de sortir une arme à feu. Alternativement, il pourrait essayer de désarmer son adversaire, fuir ou tout ce qu'il peut imaginer. C'est au Conteur d'interpréter les résultats intelligemment.

Quoi qu'il en soit, le combat dans *The Window* doit être fluide, rapide et excitant. Les jets doivent être minimisés et tout le monde, qu'il soit Conteur ou acteur, doit prêter ses talents de narrateur à l'action. Alors qu'un acteur recherche le dé approprié pour faire un jet, le Conteur devrait décrire une autre partie de l'action. Les acteurs doivent expliquer ce que sont en train de faire leurs personnages, et pas seulement « *je l'attaque...* » Un combat mal raconté peut être une immense perte de temps, alors qu'un combat bien raconté peut être une partie extrêmement excitante de l'histoire... (bien qu'il ne devrait jamais être permis de devenir toute l'histoire.)

JETS DE SANTÉ

Les jets de santé sont un type particulier de jets de réussite. Ceux-ci entrent dans l'histoire lorsque des forces extérieures menacent directement le bien-être physique de votre personnage voire sa vie même. Que ce soit des balles ou des coups de poing américain ou la noyade, les règles à suivre sont les mêmes. Si votre personnage est frappé par une telle force, le Conteur peut demander un jet de santé, désignant un nombre cible basé sur le potentiel de dégâts.

Le coup de poing ou de pied moyen peut avoir une cible de 6, alors qu'un coup de fusil de grande puissance souffle sur le la poitrine serait un 1 ou plus. Ce n'est pas un chiffre fixé en fonction de l'arme : c'est au Conteur d'attribuer un chiffre approprié en fonction de l'auteur de l'attaque, du lieu où il frappe votre personnage, et ainsi de suite. Comme toujours, cela dépend plus du contexte de l'histoire. Le Conteur devrait penser au Troisième Précepte et l'acteur devrait penser au Deuxième.

Si vous obtenez le chiffre cible ou moins, vous réussissez. Un jet de santé réussi signifie que votre personnage est capable de résister aux effets des dégâts, au moins pendant un moment. (Le Conteur peut bien appeler un autre jet de santé plus tard, après que l'adrénaline se soit dissipée ou si vous essayez de faire quelque chose trop physique.)

Un échec au jet de santé, en revanche, peut signifier plusieurs choses, selon la situation. Il pourrait signifier seulement que votre personnage est assommé pendant un moment jusqu'à ce qu'il reprenne ses repères. Il pourrait signifier qu'il est assommé ou en état de choc (il s'agit d'un effet classique). Ou, cela pourrait le tuer instantanément. (Cela devrait être une scène assez intéressante.)

Le Conteur peut également décider qu'un échec au jet de santé entraînera la descente d'un échelon sur l'échelle de compétences du trait de santé de votre personnage. (Cela irait du dessus de la moyenne à au dessous de moyenne, de très élevée à élevée, etc.) Cela reflète l'affaiblissement de la capacité de votre personnage à gérer des blessures s'aggravant. Après une période de repos et de guérison, il pourra le récupérer. (Voir la section guérison ci-dessous.)

Si les dégâts sont particulièrement graves, le Conteur peut également estimer nécessaire de disposer de plus d'un jet de santé successif, chaque échec signifiant un échelon. Dans un tel cas, vous devez tenter ces jets jusqu'à ce que vous en ayez fait un avec succès ou que votre trait de santé tombe tellement bas qu'il sort complètement de l'Échelle des Compétences (c'est-à-dire inférieur à un D30). Dans ce cas, votre personnage est effectivement mort...

MORT

Si la santé de votre personnage sort complètement de l'échelle de compétence, il est au mieux dans le coma et au pire très, très mort.

Chaque fois que l'intrigue atteint ce point, c'est à vous et au Conteur de déterminer si Il est temps que votre personnage passe et quitte l'histoire en tant que participant actif.

Pour les bons joueurs, la mort n'est pas nécessairement une mauvaise chose. Au contraire, elle peut souvent être un des ressorts d'intrigue les plus puissants et les plus mémorables offerts au Conteur et aux acteurs. Il n'y a rien de plus beau que ce héros qui garde le chemin face aux méchants pendant que les autres s'échappent, sacrifiant ainsi sa propre vie pour sauver l'histoire... Il n'y a rien de plus mémorable qu'une héroïne dont la lumière s'éteint tragiquement et tôt. En outre, après avoir perdu un personnage, vous pouvez toujours en créer un nouveau et, dans l'acte de sacrifice ou de tragédie, votre personnage restera dans les mémoires et pourra même jouer dans l'histoire à travers l'héritage de ses actions.

The Window peut être le système de jeu de rôle le plus meurtrier que l'on puisse imaginer, ou il peut être extrêmement clément. Tout dépend de ce que vous voulez et du type d'univers que vous explorez.

GUÉRISON

Si le trait de santé de votre personnage est relégué au bas de l'échelle des compétences, ne vous inquiétez pas, cela peut être rétabli. Les lignes directrices suivantes sont là pour vous donner une idée de ce que votre perte en santé traduit en réalité. Cependant, gardez à l'esprit que le Conteur peut et va les modifier pour correspondre à l'histoire. Le Conteur peut à tout moment vous accorder un échelon si cela a du sens. Comme avec tout dans *The Window*, la meilleure façon de déterminer comment et quand ces niveaux sont retrouvés est en considérant intelligemment la situation et son contexte dans l'histoire.

Un échelon perdu. Votre personnage a subi des dommages relativement mineurs : une plaie ou quelque chose de similaire. Il peut récupérer après une journée de repos et de traitement de base, ou parfois après avoir reçu les premiers soins.

Deux échelons perdus. Votre personnage vient de recevoir un coup très sérieux, et il est très secoué. Ce type de dommage est probablement accompagné de beaucoup de sang et d'une commotion. Guérir quelque chose comme cela nécessite des soins médicaux et plusieurs jours de récupération.

Trois échelons perdus. Votre personnage a subi de graves dommages, et il considère cela comme une des expériences les plus pénibles de sa vie. Cela peut impliquer des os brisés et des plaies béantes. La récupération de base nécessitera au moins un mois de soins sérieux.

Quatre échelons ou plus. La seule façon dont votre personnage a traversé cela est à grâce à au destin, une chance extrême, ou intervention divine. Attendez-vous à ce qu'il soit en immobilisé ou dans le coma, car c'est probablement là qu'il sera. Dans un cas aussi sérieux que celui-ci, le Conteur et vous-même devrez discuter franchement de l'avenir de votre personnage. La récupération dépend totalement de la recherche d'un moyen réaliste de ne pas le laisser tomber de l'histoire.

EXEMPLE DE JET DE SANTÉ

Elysia se retourna et balança sauvagement son *Dicessio*. Il s'est écrasé dans la pommette de Locura qui se précipita et lui a explosé le cerveau. La créature est tombée. Mais il y en avait tellement... Dansant comme un derviche d'acier étincelant, Elysia les traversa de part et d'autre, brisant des os et mettant fin à leurs pathétiques vies piégées. Ses muscles étaient fatigués et ses réflexes étaient engourdis... L'un des plus jeunes au bord de la mêlée tenait un fusil et il a tiré. Elysia sentit une douleur glaçante l'envahir. « *Fais un jet de santé, cible de 4* », a déclaré le Conteur. Elysia cligna des yeux alors que la blessure lui faisait perdre du sang. Elle était en assez bonne santé (D10), mais elle savait que c'était mauvais. Le dé a été lancé : un 6. Le conteur a soigneusement examiné la situation. « *Tout commence à tourner à mesure que la douleur mine ta santé. Fais un jet de santé, même cible.* » Elysia était maintenant affaiblie, même si sa santé était toujours bonne (D12). Elle a obtenu un 3. Le Conteur acquiesça. « *Avec une poussée d'adrénaline due à la panique, tu te bats contre la douleur, à l'approche des trois derniers Locura...* »

réglés

EXEMPLE DE JETS D'INTRIGUE

Un vent impitoyable soufflait sur l'Équipe d'Intervention sur les Menaces qui traversait la tempête de sable du Gobi. Faiblement, devant eux, ils pouvaient juste distinguer la silhouette d'un bâtiment bas. Le lieutenant eut du mal à se faire entendre face au vent assourdissant alors qu'il ordonnait à tout le monde de préparer ses armes. Il a envoyé le caporal Shannon en reconnaissance en premier. « *Jet d'intrigue. Tout le monde me donne le résultat d'un jet de perception* », a déclaré le conteur. Chaque membre de l'équipe a testé sa perception et a donné les résultats : deux 6, un 12, un 14 et le caporal Shannon a obtenu un 2. Un trio de sorcières hurlantes est sorti de l'immeuble. Réagissant à la vitesse de l'éclair, le caporal se laissa tomber sur le sable. Une explosion de flamme pyrocinétique le déchira et renversa le lieutenant (12) et la femme (14) se tenant à côté de lui. Les deux autres soldats se sont retournés sur le côté, ont levé leurs armes et ont commencé à arroser tout le bâtiment avec des tirs d'armes lourdes. Le Conteur dit : « *Shannon, il y a des coups de feu et des explosions tout autour de toi. Tu lèves la tête et vois les sorcières au premier plan invoquer une sorte de barrière scintillante entre elle et le reste de ton équipe. Les balles s'en échappent et le vent est dévié. Mais tu peux tenter un tir précis si tu agis rapidement.* » Le caporal n'a pas hésité. Il leva son fusil de 10 mm et fit une prière au United States Marine Corps, où il a appris le maniement des armes à feu en premier. « *Je tire cette sorcières en pleine tête, mec.* »

JETS D'INTRIGUE

Les jets d'intrigue sont uniques en ce qu'ils sont créés par tous les personnages à la fois. Les résultats d'un jet d'intrigue sont plus abstraits que les résultats des autres types, mais ils peuvent être très utiles si utilisés correctement.

Les jets d'intrigue sont demandés par le Conteur lorsque l'histoire est suspendue à un embranchement et que tous les personnages sont impliqués dans ce qui pourrait arriver ensuite. Par exemple, cela pourrait être comme lorsque la troupe entre dans une maison sombre et déserte, comme lorsqu'ils se lancent dans une poursuite palpitante, ou quand un conflit mortel est sur le point de se dérouler...

Dans ce cas, le Conteur peut demander à tout le monde de faire un jet d'un certain trait ou compétence, sans définir de chiffre cible. Ensuite, les résultats qui apparaissent servent de guide pour ce qui se passera ensuite.

Si certains personnages ont eu des résultats bas alors que tout le monde a des résultats élevés, ils risquent de recevoir un signal d'avertissement capital avant leurs compagnons. Ceux qui réussissent mal pourraient être incapables de prendre des initiatives alors qu'un combat éclate. Si tout le monde a de bons résultats, alors peut-être que la troupe obtient un coup de main ou évite une situation malheureuse. Les possibilités sont infinies.

régles

RÈGLES OPTIONNELLES

The Window aime être modifiée. Comme chaque troupe de joueurs a un style légèrement différent des autres et que chaque univers pose de nouvelles questions sur ce qui doit être défini par les règles, The Window est conçu pour être facilement modifiée afin de s'adapter.

Cette section fournit certaines des modifications de règles les plus couramment utilisées. Elles sont dans la section des règles optionnelles parce que c'est ce qu'elles sont. Certaines de ces règles sont un peu plus lourdes que la mécanique de base de The Window, alors soyez prêt à faire votre propre jugement avant de les instituer dans vos anthologies.

Certaines de ces règles sont issues de suggestions spécifiques de la communauté The Window en ligne.

CHANCE

La chance représente cette tendance inexplicable qui fait que de bonnes choses arrivent à certaines personnes sans aucun effort ou sans en avoir conscience. C'est une règle qui faisait autrefois partie du cœur du système de The Window, mais qui a maintenant été relégué au statut de règle facultative. Le raisonnement derrière est que le trait de chance fonctionne légèrement différemment des autres traits...

Si le Conteur veut utiliser la chance dans ses histoires, il pourra l'ajouter à la liste des traits que tous les membres de la distribution doivent définir, ou il pourrait le permettre comme compétence uniquement pour des personnages spécifiques. Il fonctionne de la même manière dans les deux cas.

Le jet de chance est lancée quand la chance est tout ce qui sépare l'histoire de deux chemins, ou immédiatement après un échec à un jet de réussite pour donner à un personnage cette dernière chance... Une autre utilisation de la chance est de régler des questions mineures qui ont peu d'incidence sur l'histoire, comme si un personnage porte une épingle à cheveux ou un briquet.

La chance peut être la meilleure amie du personnage. S'il réussit, il peut se sauver après un résultat particulièrement décevant, une caractéristique qui permet une certaine confiance héroïque lors de l'entrée dans des scènes dangereuses. La chance peut aussi être la meilleure amie du Conteur. Pour lui, cela peut être un moyen de maintenir le sentiment d'espoir de la troupe dans des situations désespérées. C'est également un bon moyen de résoudre de nombreux conflits mineurs qui surgissent entre les acteurs et lui...

Les jets de chance sont identiques aux jets de réussite de base dans leur fonctionnement : le Conteur définit un chiffre cible et si vous obtenez un résultat égal ou inférieur, vous réussissez. Si aucune cible n'est spécifiée, vous devez lancer un 6 ou moins.

À propos, la chance peut aussi être appelée autrement si elle s'adapte mieux au cadre. Dans un jeu de rôle super-héroïque, par exemple, on pourrait appeler la chance « *héroïsme* », car ce type de personnages dépend davantage de leurs capacités extraordinaires pour les sauver en temps de danger. Dans un cadre peuplé de dieux ou guidé par des forces astrologiques, le Conteur pourrait choisir de l'appeler « *destin* ».

options

EXEMPLE DE JET DE CHANCE

Les Ogréens étaient partout. Laerd continua de se lancer dans la mêlée en regardant Ryla traverser le périlleux passerelle pour se mettre en sécurité. « *Je vais courir aussi vite que possible* », a-t-il déclaré. « *Ce n'est pas si facile, Laerd* », prévint le Conteur. « *Fais un jet d'agilité, cible de 3.* » Laerd était dans la milice et avait un bon équilibre (D8). Il se retourna et traversa la poutrelle. Le dé a été lancé : un 7. « *Aïe !!* » Le pied de Laerd s'est dérobé sous lui. Ryla cria en le regardant tomber et plonger dans l'eau glacée ci-dessous... « *Jet de chance, Laerd* », dit le conteur avec inquiétude, « *et tu ferais mieux de ne pas le rater celui-ci...* » Il heurta l'eau avec force. Il sentit l'étreinte glacée alors qu'il était balayé. Au moins, il était un peu plus chanceux que la moyenne (D10). Il lança le dé : un 7. Aucune cible n'avait pas été spécifiée, il avait donc besoin d'un 6 ou moins... Le Conteur leva un sourcil. « *Le froid sape ta force. De là-haut et de derrière, tu penses entendre Ryla crier ton nom. Tu te bats contre les vagues, mais le courant qui coule est tellement froid. Tu as le souffle coupé dans l'eau... tu essaies de tousser.* » « *D'accord, d'accord. Je vais échanger un point de chance* » dit Laerd avec défaite. « *Très bien* », a répondu le Conteur, « *ta main sort de l'eau et s'accroche à un rocher. Laerd, ta chance est maintenant à la moyenne (D12).* » Laerd se hissa en toussant sur le rivage, puis s'est effondré, épuisé.

ÉCHANGE DE CHANCE

Il y a une scène dans la vie d'un personnage quand il est au fond du trou, quand la situation est devenue si grave que rien de moins qu'un miracle ne peut le sauver maintenant. Dans *The Window*, le trait de chance permet un dernier recours pour faire tourner l'histoire en sa faveur...

Si un tel cas se produit, vous avez échoué à un jet de chance qui était vraiment important, vous pouvez à ce moment choisir d'« *échanger* » une partie de votre chance permanente afin de changer le résultat pour un succès. Ce choix fait en sorte que votre trait de chance baisse d'un échelon permanent sur l'échelle des compétences, mais au moins votre personnage est toujours en vie et en pleine forme.

Échanger votre chance de cette manière peut garder votre personnage en vie et au courant des choses pendant un bon bout de temps, mais rappelez-vous, la chance de tout le monde s'épuise de temps en temps...

options

SANTÉ MENTALE

Le trait de la santé mentale est généralement uniquement inclus dans les anthologies qui sont définies par le genre de l'horreur, où un personnage peut rencontrer des choses particulièrement effrayantes ou dérangeantes. Les jets de santé mentale sont faits pour voir comment le personnage est capable de faire face à la terreur et à l'étrangeté de telles situations, et un échec peut signifier des épisodes de peur incontrôlable, le développement de phobies, ou même la démence totale.

Les jets de santé mentale sont similaires aux jets de santé, seulement au lieu de menacer la santé physique votre personnage, c'est sa santé mentale qui est en jeu. Le Conteur peut faire appel à des jets de santé mentale dans toutes les situations où votre personnage voit ou vit quelque chose de vraiment horrible.

Comme pour les autres traits de The Window, la santé mentale n'est qu'un outil qui aide le Conteur à présenter l'histoire de manière efficace, mais comme pour les blessures, c'est aux acteurs de donner vie à la situation. (N'oubliez pas le Deuxième Précepte.) Un bon Conteur d'horreur aura déjà les acteurs sur le bord de leur siège avec tension et peur... la santé mentale est un mécanisme qui reflète les sombres conséquences de faire face au surnaturel de manière concrète.

Lorsque le Conteur demande un jet de santé mentale, il définit un chiffre cible que vous devez obtenir un résultat égal ou inférieur avec votre dé de santé mentale.

Le chiffre cible lui-même est bien sûr basé sur la puissance de l'horreur qu'affronte votre personnage. Par exemple, voir un cadavre sur la route peut nécessiter un jet avec une cible de 6, alors que si vous êtes cerné par le froid, des tentacules déchirés qui dégoulinent dans vos cheveux et qui tentent de se frayer un chemin dans votre bouche pourraient appeler un 2. (Faites-moi confiance. .)

Encore une fois, c'est à la discrétion du Conteur et de la situation exacte.

Un jet de santé mentale réussi signifie que vous êtes capable de penser à l'horreur et de garder le contrôle de vous-même. L'échec d'un jet de santé mentale peut signifier plusieurs choses. L'un des effets les plus courants consiste à se pétrifier et à regarder. Une autre consiste à fuir terrorisé ou à hurler de manière incontrôlable. Une autre consiste à tomber au sol et à rouler en position fœtale. Encore un autre, être maudit avec une phobie permanente. Toutes ces choses merveilleuses et bien d'autres attendent votre personnage s'il ne fait pas un petit score. Parfois, le conteur « *prendra le contrôle* » de votre personnage pendant une brève période au cours de sa fuite, bien qu'il vous laissera souvent les effets exacts du jet raté.

Oh oui, et n'oubliez pas que votre trait de santé mentale a perdu son rang dans l'échelle de compétences. Cela peut arriver aussi, tout comme cela se produit avec la santé. Si votre santé mentale se détériore jusqu'à disparaître complètement de l'échelle des compétences, votre personnage est devenu fou, ce qui est aussi grave que la mort...

options

EXEMPLE DE JET DE SANTÉ MENTALE

« Courez, bon sang ! » Deron Jones a crié à ses compagnons, les Ténèbres se tordant devant lui. Sa main tenait fermement son Colt .45 government, les jointures blanches sur le noir du métal, chaud de la munition utilisée. Un tentacule jaillit de la masse et s'enroula étroitement autour de sa cheville. Ses lunettes de soleil tombèrent de son visage alors qu'il était tiré sur le sol mouillé parmi les bris de verre et le plastique. Le Conteur secoua la tête. « *Jet de santé mentale, cible de 3.* » La santé mentale de Deron a été durement malmenée auparavant, et il était déjà sur le point de faire une dépression nerveuse (D30). Un dé fut lancé : 7. Les yeux de Deron brillèrent de larmes. Son hurlement était la dernière chose que ses compagnons ont entendue alors qu'ils s'enfuyaient en criant à travers la porte et lorsqu'ils l'ont claquée derrière eux. La moiteur tordue était maintenant autour de sa main, de son cou, de son visage. Au tréfonds de son esprit, il savait qu'il devrait lutter pour se libérer de l'étreinte. Mais il ne pouvait rien faire d'autre que crier. « *Fais-moi un autre jet de santé mentale* », a déclaré le conteur. « *Cible de 5. Celui-ci est réel.* » Deron se sentait déjà mort. C'était maintenant sous ses vêtements, palpitant et froid. Ses muscles réagissaient violemment, agités de spasmes. Un deuxième dé a été lancé et s'est immobilisé : un 14. Quelque chose en lui... se cassa net. « *Deron est parti maintenant* », dit le Conteur. Les autres étaient à la camionnette, se maudissant et jurant. La prise de conscience du destin de leur compagnon les refroidit jusqu'aux os.

options

FOLIE

Une fois qu'un personnage est fou, il devient la « *propriété* » du Conteur le faire agir à sa convenance. Peut-être que votre personnage se précipitera dans le champ de maïs, pour ensuite revenir dans certains chapitre, ou tout simplement se tuer, ou peut-être il sera emmené par les autres personnages à un asile d'aliénés.

Il est possible, avec les soins appropriés et éventuellement une hospitalisation, que votre personnage soit ramené au pays des sains d'esprit, pour être utilisé à nouveau comme votre personnage à une date ultérieure, mais c'est à vous et au Conteur d'en discuter.

Rappelez-vous le Troisième Précepte et considérez comme il peut être intéressant d'avoir l'un de vos différents personnages enfermé dans une institution quelque part, à visiter et à offrir aux fruits pour les vacances. La santé mentale peut fournir des rebondissements très agréables et, si elle est utilisée avec parcimonie, elle peut aider à ajouter une couche de peur à vos anthologies d'horreur.

MAGIE

Concepts de Benjamin Baugh

De loin, le développement de règles le plus demandé pour la première édition de The Window était un système magique normalisé. Le jeu de rôle est né du genre médiéval-fantastique, et peu importe la distance qui nous sépare de ces premiers pas hésitants, il semble qu'il y ait toujours quelque chose qui nous rappelle vers ces domaines de la magie où tout est possible. Les règles suivantes fournissent des instructions pour utiliser la magie avec The Window.

PRÉCEPTES DE LA MAGIE

À l'instar des Trois Préceptes de The Window qui en découlent, les préceptes de la magie constituent une philosophie fondamentale de l'utilisation de la magie dans toute anthologie. Ces préceptes (en plus des Trois Préceptes essentiels de The Window en lui-même) aident à fournir un moyen pratique de gérer la magie de manière mature et affirmée.

PREMIER PRÉCEPT DE LA MAGIE

// La magie doit être une extension de personnage."

La magie doit refléter dans tous ses aspects le personnage qui l'invoque, son état mental, sa situation et ses perspectives. L'acteur dans un rôle actif comme par magie doit être disposé à prendre les mesures supplémentaires nécessaires pour définir le pouvoir de son personnage dans ses propres termes. Il n'y a pas deux magiciens identiques, et donc aucune des deux méthodologies magiques ne sera jamais exactement la même. Les styles peuvent être similaires, vous pouvez avoir n'importe quel nombre d'élémentalistes, mais chacun aura une vision unique de la magie commune. Si la magie commence à éclipser un personnage, elle doit être réévaluée. La magie ne doit pas détourner de l'essentiel du personnage, mais l'améliorer. Les pouvoirs du personnage doivent être intégrés à son historique et pris en compte lors de la définition de sa personnalité. La magie façonne le personnage et est façonnée par lui.

DEUXIÈME PRÉCEPT DE LA MAGIE

// La magie doit faire avancer l'histoire."

Comme n'importe quel aspect d'un personnage mûr, la magie doit faire avancer l'histoire à la satisfaction de tous. Trop souvent, les acteurs refusent de faire preuve de souplesse dans l'interprétation des actions de leur personnage, ce qui détruit la cohérence du groupe. Peu de choses peuvent perturber une troupe plus rapidement qu'un membre qui utilise son irresponsabilité en matière de magie. La magie ne doit jamais éclipser le personnage et ne doit jamais non plus occulter les autres acteurs. La magie a sa place dans toutes les histoires médiévales-fantastiques et il incombe à l'acteur et au Conteur de parvenir à une compréhension de cette place. L'acteur devrait être prêt à adapter la sorcellerie de son personnage à l'histoire et le Conteur devrait tenir compte de la magie, même si cela nécessite quelques modifications de l'intrigue. En bref, le conteur doit faire attention à ne pas voler le tonnerre du personnage et le joueur doit être suffisamment responsable pour ne pas abuser du pouvoir de son personnage.

options

// La magie ne doit jamais devenir une routine."

La magie doit toujours être... et bien... magique. Une épée tuera un homme, même avec style, mais rien ne vous inspire autant de crainte dans les combats personnels que la cage d'épines de Lodendrake¹. La magie n'est en réalité que des effets spéciaux, et tout bon réalisateur sait que vous ne pouvez utiliser un certain effet que très souvent avant que le public ne le prenne pour acquis. Les joueurs devraient être récompensés pour avoir produit des effets intéressants, essentiels et originaux avec leurs pouvoirs mystiques. Certains effets peuvent être utilisés de manière répétée afin de les rendre délibérément routiniers, mais uniquement dans un but spécifique, tel que faire avancer le Deuxième Précepte dans le développement du personnage ou dans le développement d'une histoire dictée par le Troisième Précepte.

COMMENT ÇA MARCHE

Les personnages qui souhaitent utiliser la magie doivent commencer par définir leur capacité de base à l'utiliser. Ceci est représenté par un trait inhérent supplémentaire que le Conteur pourrait appeler magie, sorcellerie ou foi, selon le monde. Pour les besoins de la discussion, il sera simplement appelé magie.

Ce trait joue un rôle important dans l'application des sorts et des rituels. Lorsqu'un utilisateur de magie invoque le pouvoir mystique, il le forme en utilisant son potentiel naturel (représenté par le trait magique) et les techniques qu'il a développées par le biais d'une formation ou d'un talent (représenté par des compétences orthographiques plus spécifiques). Il peut employer un de ses anciens sorts avec lequel il se sent à l'aise, ou prendre des risques, ou prendre des mesures désespérées et improviser un enchantement.

Lors de la création du personnage, l'acteur invente les compétences de sorts spécifiques. Ce qu'il faut, c'est une description détaillée de chacun et une évaluation réaliste de leurs paramètres.

Comprenez qu'il y a autant d'aires possibles dans le domaine de la magie qu'il y a de praticiens, et bien d'autres encore. Aucune liste complète n'est possible. Il incombe au Conteur de vous expliquer le fonctionnement de la magie dans le monde. Vous devez ensuite vous efforcer de créer une image de personnage qui soit la vôtre.

Par exemple, si vous créez un personnage de prêtre, vous devez d'abord choisir la divinité à laquelle votre personnage est associé et intégrer ce choix important à son historique. Quand la première grande épiphanie de contact a-t-elle eu lieu ? Comment cela a-t-il modifié ses expériences ? Ses perspectives ? Assurez-vous que votre choix de divinité se prête bien au développement du personnage et ne se limite pas aux capacités propres. Maintenant, notez les types de sorts qu'il a maîtrisés. Quand ont-ils été réalisés pour la première fois ? Déjà utilisés au préalable ? Détaillez la relation exacte que le prêtre entretient avec son dieu et considérez les sorts dans ce contexte. Avant de terminer, vous devez définir un adjectif de compétence et estimer pour son trait magique son échelon et ainsi pour chaque sort.

1. Je manque de références. Si vous l'avez, un petit mail pour corriger ce livret.

Une fois que vous avez défini le trait magique et les sorts de votre personnage, vous êtes prêt à jouer. Les jets de sorts sont utilisés pour activer des effets bien connus, tandis que le trait magique est utilisé pour maintenir les sorts, résister aux attaques magiques et créer des variations (ou de tout nouveaux sorts) à la volée.

Le Conteur utilise son meilleur jugement pour déterminer la difficulté d'une tâche magique donnée, en tenant compte de la créativité du joueur, des besoins de l'histoire et de la situation individuelle. Après le troisième précepte de magie, c'est à vous de décrire le plus richement possible la magie de votre personnage. Lorsqu'il règle un conflit magique, le Conteur doit utiliser la philosophie voulant que le particulier et l'unique l'emporte toujours sur le vague et le général.

MAGIE ÉPUISANTE

Tout comme la santé et la santé mentale, le trait magique de votre personnage peut perdre des échelons s'il l'utilise beaucoup ou est confrontée à un défi particulièrement épuisant. Le Conteur peut demander de tels jets magiques chaque fois que cela a du sens dans l'histoire. L'idée est de représenter la nature souvent fatigante de la gestion du pouvoir mystique.

Les moyens par lesquels votre personnage retrouve sa magie dépendent du monde et de son type particulier de magie.

Si la magie de votre personnage disparaît complètement de l'échelle des compétences, elle est totalement épuisée. À ce stade, elle peut toujours utiliser la magie, mais tous les jets de magie seront effectués sur un D30 et toute nouvelle baisse de compétence magique affecte son trait de santé. Il est très possible pour un utilisateur de magie de se tuer en le poussant trop loin.

options

EXPÉRIENCE DU PERSONNAGE

Semblable à une personne réelle, votre personnage de The Window changera constamment. Comment il voit le monde, à quoi ressemble sa vie au jour le jour et quelles compétences il a acquises, autant de questions qui se développeront au fur et à mesure que l'histoire grandira. Si vous le souhaitez, le mécanisme suivant peut être utilisé pour améliorer les capacités de votre personnage à mesure qu'il gagne de l'expérience.

L'évolution des personnages est le pain quotidien de la littérature et du jeu de rôle. Au cours d'un chapitre, votre personnage peut passer par de nombreuses étapes émotionnelles et rationnelles car sa vie est affectée par les événements de l'histoire. La grande majorité de cette métamorphose est impossible à représenter avec des règles : c'est à vous d'entrer dans la tête de votre personnage et de comprendre comment il voit le monde et comment il y réagit. Si vous êtes vraiment dans le personnage, les émotions que vous ressentez seront identiques à vos personnages. Vous devez ensuite prendre ces émotions et déterminer comment elles affectent le point de vue de votre personnage.

Les règles suivantes ne sont proposées que pour vous aider à surveiller l'amélioration des traits et des compétences de votre personnage. Elles se trouvent dans la section des règles optionnelles, car vous pourriez tout aussi facilement déterminer l'amélioration du personnage en parlant avec le Conteur et en apportant des modifications uniquement quand elles ont un sens.

Dans tous les cas, les mécanismes d'amélioration des capacités sont simples : après chaque session de jeu de rôle, votre personnage se verra attribuer un petit nombre de points d'expérience. Chacun de ces points peut être appliqué à l'amélioration d'une compétence ou d'un trait. Lorsque le nombre de points d'expérience attribués à une compétence donnée dépasse le niveau de l'échelle de compétences, la capacité s'améliore d'un niveau, comme résumé ci-dessous :

- Améliorer de D30 à D20 = 2 points
- Améliorer de D20 à D12 = 3 points
- Améliorer de D12 à D10 = 4 points
- Améliorer de D10 à D8 = 5 points
- Améliorer de D8 à D6 = 6 points
- Améliorer de D6 à D4 = 7 points

Nous vous suggérons de garder une trace de vos points d'expérience en plaçant des étoiles ou des coches à côté de la capacité indiquée sur votre feuille de personnage.

Soit dit en passant, le nombre de points d'expérience pouvant être dépensés pour une compétence donnée à chaque session est limité. Pour les traits inhérents, vous ne pouvez pas dépenser plus d'un point par session. Cela reflète la difficulté naturelle à faire que ce genre de choses « aille mieux ». Pour les compétences acquises, ce maximum dépend de l'utilisation ou non de la compétence au cours de la partie. Pour les compétences qui ne sont pas entrées en jeu, la limite est d'un point.

Maintenant, vous vous demandez combien de points il faut attendre de chaque partie. Cela dépend de votre capacité à répondre aux deux questions suivantes, qui seront posées par le Conteur à la fin de la session. Chacune des questions auxquelles vous êtes en mesure de donner une réponse intelligente et unique vous rapporte un point :

1. Est-ce que vous et votre personnage êtes présents et impliqués dans l'histoire? C'est généralement un « oui » très facile. Tant que vous avez prêté attention et fait de votre mieux pour vous impliquer, vous obtenez automatiquement ce point.
2. Quelles questions votre personnage a-t-il sur l'histoire ou sur lui-même après la nuit ? C'est un excellent moyen d'explorer les théories sur les mystères en jeu et de promouvoir le développement du personnage. Le Conteur évaluera votre réponse (si vous en avez une) et décidera si c'est assez bon pour vous faire gagner un point.

Enfin, il existe un moyen de gagner un point d'expérience « *bonus* » auprès du Conteur. Tout ce que vous avez à faire est de faire en sorte que votre personnage incarne une excellente séquence d'acteur ou qu'il a contribué de façon remarquable à l'histoire. Cela peut prendre la forme d'un déchiffrement habile d'un casse-tête particulièrement difficile, d'une histoire prenant une nouvelle direction inattendue et merveilleuse, ou même quelque chose d'aussi simple qu'une citation mémorable. Il est rare que la plupart des conteurs attribuent des points en prime, mais cela se produit et vous devez vous efforcer de l'obtenir si cela vous aide à améliorer votre jeu d'acteur.

Maintenant, comprenez que toute expérience acquise est sujette à l'approbation du Conteur. Par exemple, si il estime que vous devriez avoir un point gratuit pour une compétence donnée à cause d'un événement de l'histoire, il peut le faire. Alternativement, il peut pénaliser le jeu particulièrement immature ou inhabituel en refusant de vous attribuer des points. (Espérons que cela ne devrait jamais arriver, cependant. Si vous utilisez *The Window*, j'aime à penser que vous êtes bien au-dessus de ce genre de chose.)

options

ARMURE

Dans certains univers, allant du médiéval-fantastique à la science-fiction, le type d'armure que porte un personnage peut sérieusement affecter son efficacité au combat. S'il est enveloppé d'une cotte de mailles, il est probable qu'il sortira indemne d'un tir de barrage de flèches enflammées. S'il porte une ceinture à répulsion magnétique (peu importe ce que cela pourrait être), il peut dévier les balles. Il est également possible de blinder un véhicule ou un bâtiment, une possibilité qui pourrait être importante pour l'histoire à un moment donné.

La plupart des Conteurs qui utilisent The Window gèrent les armures de manière narrative. Les personnages portant une armure lourde ne seront pas sollicités aussi souvent par des jets de santé. Les personnages qui attaquent des ennemis avec une armure supérieure doivent faire des jets d'opposition avec des marges plus larges pour constituer une menace, etc. Cependant, si vous cherchez une manière plus structurée de gérer cette considération parfois importante, vous pouvez utiliser les règles ci-dessous.

Comme tout le reste dans The Window, l'armure est quelque chose qui doit être évaluée en fonction de l'histoire pour que cela fonctionne. Utilisez-la uniquement si cela ajoute vraiment quelque chose à vos histoires. Si cela ne sert qu'à ajouter une couche supplémentaire de jets de dés au combat, alors débarrassez-vous-en.

COMMENT ÇA MARCHE

Après le Premier Précepte, définissez le type d'armure que votre personnage porte en fonction de l'échelle d'armure de The Window ci-après. Comprenez que ces adjectifs sont relatifs au type « *typique* » d'armes dans votre récit : une « *excellente* » armure dans un décor médiéval-fantastique pourrait n'être que « *médiocre* » dans un contexte moderne.

Lorsque votre personnage est au combat, ce dé peut être utilisé comme substitut aux jets de santé. Si votre personnage est touché et que le conteur demande un jet de santé, lancez le dé d'armure à la place. Ce n'est que si vous manquez le jet d'armure que vous devez faire un véritable jet de santé.

Si le jet d'armure échoue et que l'attaque est telle que l'armure elle-même pourrait être endommagée, le Conteur pourrait demander un jet supplémentaire pour voir si la qualité de l'armure diminue. Cela fonctionne exactement comme les jets de santé. Si vous échouez, l'armure perd un échelon sur l'échelle, ce qui représente sa capacité défaillante à protéger votre personnage. (La question de savoir si de tels jets doivent être demandés dans le contexte de la scène.)

Si besoin est, le Conteur peut également définir une armure comme offrant différents niveaux de protection contre différents types d'attaques. Par exemple, une combinaison de cotte de mailles pourrait avoir de bonnes qualités de protection contre les attaques physiques (D12) mais être pratiquement sans valeur (D30) contre la magie. C'est à la discrétion du Conteur et au monde qu'il dépeint.

ÉCHELLE D'ARMURE DE THE WINDOW

ARMURE DIVINE (D4)

Dans un décor médiéval-fantastique, cela pourrait être une protection divine. Dans une anthologie de science-fiction, ce serait une super technologie incroyable. Un personnage en armure divine est essentiellement immunisé contre les dégâts. Seule une attaque d'un niveau tout aussi incroyable serait capable de passer à travers.

ARMURE INCROYABLE (D6)

Celle-ci est probablement hautement magique ou extrêmement ultra-tech. Un personnage portant ce type d'armure est invulnérable aux attaques normales et à la plupart des attaques spéciales. Une telle armure est inaccessible à tous, sauf au plus petit nombre d'âmes fortunées.

ARMURE EXCELLENTE (D8)

C'est le plus haut type d'armure qu'une personne normale puisse acquérir, et elle n'est disponible que pour ceux qui ont des contacts et/ou une richesse très impressionnante. Dans les contextes médiévaux-fantastiques, cela peut inclure des armures de plates magiques bien conçus, du genre réservé aux rois. Un personnage portant une telle arme serait capable de bien survivre contre la majorité des attaques normales.

ARMURE DE HAUTE QUALITÉ (D10)

C'est le type d'armure qui serait donné aux troupes d'élite ou appartenant à des nobles. Dans un décor médiéval-fantastique, cela se traduit par une cotte de mailles complète ou d'une fabrication extrêmement raffinée. Une telle armure gardera son porteur en vie contre de nombreuses menaces physiques, bien qu'elle ne soit pas imprenable.

BONNE ARMURE (D12)

C'est le genre d'armure portée par la plupart des guerriers professionnels. Dans un décor médiéval-fantastique, cela équivaut généralement à une combinaison de mailles ou de plates avec brassards et peut-être un bouclier. Une bonne armure offre une protection solide, mais elle peut certainement être contournée par des compétences ou par la force.

ARMURE MÉDIOCRE (D20)

L'armure de cet échelon est généralement la version beaucoup moins chère de la « bonne » armure. Cela pourrait être en cuir clouté ou une combinaison complète de cuir plus léger dans un monde médiéval-fantastique. Bien qu'elle soit définitivement meilleure que rien, cette armure ne prémunit guère plus que l'absorption des chocs. En règle générale, elle n'est pas efficace contre les armes contondantes et ne sera pas très utile contre les armes de jet.

ARMURE PAUVRE (D30)

C'est le genre d'armure portée par les voyous des rues et les athlètes. Elle peut offrir une protection dans des situations spécifiques, mais la plupart du temps, elle permet de garder les coudées franches face aux éraflures. Dans un décor médiéval-fantastique, cela équivaut peut-être à une culotte en cuir et à une paire de brassards en cuir.

Comme vous pouvez l'imaginer, gérer l'armure de chaque personnage peut être plus fastidieux que nécessaire. Étant donné que certains acteurs gèrent ce niveau de complexité mieux que d'autres, il est recommandé de tester cette règle avec l'ensemble de votre troupe avant de la mettre en vigueur.

options

SUPER POUVOIRS

The Window a été utilisé dans de nombreux genres, du plus mystérieux meurtre contemporain au la plus étrange aventure super-héroïque. Vous trouverez ci-dessous quelques moyens de gérer ces types exceptionnels d'histoires impliquant des êtres plus qu'humains, tels que des super-héros, des dragons ou des monstres Lovecraftiens.

NOTATION SHEBANG!

Un problème qui se pose lors de la représentation de capacités vraiment étonnantes est de savoir comment les adapter à l'échelle de compétences. De toute évidence, il n'y aurait pas beaucoup de variété si les acteurs à la table ne lançaient que des D4 pour tout — les jets d'oppositions seraient à égalité trop souvent et les résultats des jets de réussite seraient pour la plupart inutiles. L'échelle de compétences de base ne représente que les niveaux de capacité qu'un être humain peut atteindre, que se passe-t-il lorsque le personnage en question n'est pas vraiment humain ?

Pour résoudre ce problème, The Window utilise une seconde échelle de compétences qui est « *supérieure* » à la normale. Un système simple appelé **Shebang!** La notation (avec un clin d'œil à Larry Wall) est utilisée pour distinguer ces traits et compétences étonnants des capacités normales. Cela fonctionne en plaçant un point d'exclamation (!) après le dé et en incluant des descriptions plus spécifiques de ce que le personnage est capable de faire.

Par exemple, un personnage doté d'une force physique surpuissante lui permettant de porter le poids d'une voiture aurait les caractéristiques suivantes :

Force incroyable. Capable de soulever une voiture. (D12!)

Le Shebang! vous permet de savoir que sa force est « *super-héroïque* », ce qui signifie qu'il n'aurait jamais à faire un jet de force contre des tests « *normaux* ». S'il voulait casser une porte ou transporter un compagnon en lieu sûr, il réussirait tout simplement. Cependant, s'il se heurtait à un défi qui lui-même était « *super-héroïque* » (peut-être qu'il lutte avec un super méchant très puissant), il utiliserait un D12 pour faire ce jet.

L'idée est que les personnages super-héroïques ou surnaturels existent à un niveau qui leur est propre. Ils sont si étonnants que la compétition n'a de sens que si elle est opposée à quelqu'un (ou à quelque chose) de leur propre classe. La chose importante à faire avec n'importe quelle capacité Shebang! consiste à décrire suffisamment le pouvoir pour qu'il soit au moins assez clair de ce qui est possible avec ce pouvoir. À partir de là, les acteurs et le Conteur peuvent jouer leur rôle par le biais de rencontres super-héroïques sans beaucoup de ralentissement.

ÉCHELONS DE COMPÉTENCES MULTIPLES

Avec certains pouvoirs, il est difficile d'attribuer une seule compétence tout en représentant le pouvoir avec précision. Un de ces cas peut être une capacité extrêmement « puissante » mais assez difficile à contrôler (ou vice-versa). Un autre peut être un pouvoir qui fonctionne très bien dans certaines situations mais très mal dans d'autres. Dans de tels cas, deux niveaux de compétence ou plus peuvent être utilisés, chacun décrivant un aspect différent de la capacité.

Par exemple, imaginez que votre personnage ait la capacité de lancer des boules de feu de ses mains. Ces boules de feu sont extrêmement meurtrières — à peu près tout ce avec quoi elles entreraient en contact sera immédiatement vaporisé (D6!). Cependant, il n'est pas très doué pour réussir les choses comme il le voudrait (D20). Avoir deux échelons différents comme celui-ci permet au Conteur de tester l'aspect de la capacité en question dans une scène donnée.

Pour des exemples de personnages de The Window utilisant la notation Shebang! et les compétences multiples, consultez la [collection de personnages](#) de The Window.

RICHESSSE

Concept de Justin Forman

L'un des objectifs de The Window est de libérer les acteurs des détails mineurs de la comptabilité. Qui, dans son esprit, veut se préoccuper d'encombrement, de points de vie ou de dés de dégâts quand il y a du roleplay à interpréter ? Tout ce qu'ils font, c'est ajouter une réflexion davantage axée sur le nombre, ce qui va à l'encontre de la philosophie du Premier Précepte.

Cela étant dit, il y a peu de choses dans ce monde qui soient plus axées sur le nombre que l'argent, et bien que le jeu de rôle de première génération ait une tradition saine consistant à comptabiliser l'argent jusqu'au dernier morceau en cuivre, certains acteurs préféreraient ne pas s'en soucier. De même, dans certains contextes, il est important d'avoir une idée de la richesse d'un personnage.

Pour faire face à ce problème, le Conteur peut choisir de définir un trait inhérent appelé **richesse**. Si une situation se présente dans l'histoire lorsque les limites des ressources monétaires d'un personnage deviennent un sujet de préoccupation, le conteur pourrait demander un jet de richesse. Un succès signifie que le personnage a l'argent disponible pour la tâche, alors qu'un échec signifie qu'il est un peu court. Comme toujours, cette règle nécessite une interprétation intelligente de la part de toutes les personnes concernées.

options

PERSONNAGES

Des personnages uniques et amusants sont essentiels pour un bon roleplay. Lorsque les personnages sont pleinement étoffés, avec leurs personnalités, leurs historiques et leurs comportements bien choisis, le cadre simple de l'intrigue que propose le Conteur devient plein et vivant. Après tout, ce sont les personnages qui guident l'interaction et chaque chapitre devient mémorable grâce à leurs actions. Le processus de création de personnage est l'un des aspects les plus importants de la manière dont les acteurs contribuent à l'histoire.

La création de personnage ne consiste pas du tout à lancer des dés pour obtenir des traits, à des tableaux de références croisées pour illustrer les niveaux de statistiques, ou à additionner des points pour assurer l'équilibre de votre personnage. Il ne s'agit pas de suivre une série d'étapes pour remplir une feuille de personnage. Ce n'est pas du tout un processus spécifique. La véritable création de personnage est cette tempête indéfinissable d'énergie créatrice où vous rencontrez un individu imaginaire unique à qui vous donnez vie.

La plupart des autres systèmes de jeu de rôle maintiennent une hiérarchie complexe de contrôles et d'équilibres pour incarner votre personnage dans ses stéréotypes mondiaux et s'assurent qu'il est aussi « *puissant* » que tous les autres membres du jeu. Si vous conceptualisez un personnage qui ne rentre pas dans ce moule, vous êtes obligé de changer de personnage ou de changer les règles : aucune de ses options n'a beaucoup de sens. Les règles de création de personnage de The Windows garantissent que vous jouerez exactement le personnage que vous voulez.

The Window suppose que le Conteur et les acteurs peuvent prendre soin d'eux-mêmes. Il existe une alternative universelle à toute règle, et c'est le bon roleplay. Tant que chacun suit les Trois Préceptes, la création des traits de caractère et des compétences cesse d'être un problème de concurrence. La qualité de votre personnage devient un point discutable. La question est de savoir jusqu'où est-il réel ? Comment s'inscrit-il dans l'histoire ? À quel point la description que vous lui avez concocté est-elle personnelle et vraiment unique ? Jouer des personnages « *faibles* » peut être aussi amusant que de jouer des super-personnes, et la plupart des joueurs plus matures sont assez habiles pour s'impliquer dans l'histoire, quel que soit le type de personnage qu'ils jouent.

Avec toute cette liberté, vous pouvez vous sentir un peu déconcerté et ne pas savoir par où commencer. Certains acteurs affirment effectivement qu'il y a des avantages à plus de structure dans le processus de création de personnage. Si vous faites partie de ces personnes, je vous tire mon chapeau et vous encourage à utiliser les modifications du système que vous jugez nécessaires pour adapter The Window à votre style. Cependant, je vous encourage également à essayer le style de forme libre, vous pourriez trouver que cela fonctionne pour vous...

COMMENT ÇA MARCHE

Quel que soit le moyen que vous employez pour créer votre personnage, cela dépend de vous et de votre propre processus de création. Ainsi, il n'y en a pas beaucoup dans cette section. Vous avez sans doute vos passions qui vous inspirent et tout ce que vous avez à faire est de les explorer et de proposer une idée de personnage qui vous intéresse.

Au fur et à mesure que vous développez les graines de votre personnage, assurez-vous de comprendre le monde et le genre d'histoire que le Conteur a à l'esprit. Posez-lui des questions qui affecteront votre concept final avant de vous y connecter totalement. Lorsque vous traduisez le personnage de votre imagination vers le papier, assurez-vous que le Conteur est présent. Il aura très probablement des questions qui vous aideront à bien comprendre qui est cette personne. Au fur et à mesure que votre personnage évolue, il peut proposer des intrigues pour l'aider à s'intégrer harmonieusement à l'histoire et à la troupe. Bien que le Conteur ne comprendra jamais votre personnage aussi bien que vous, il est impératif qu'il le comprenne suffisamment bien pour raconter une bonne histoire.

Certaines personnes sont douées pour façonner un personnage très raffiné dès le premier effort. D'autres découvrent que cela leur prend beaucoup de réflexion et souvent plusieurs sessions de jeu avant de vraiment entrer dans la tête de leur personnage. Le Conteur et vos camarades acteurs sont d'excellents alliés pour atteindre cet objectif. (la page [trucs et astuces pour la création de personnages](#) de cette section propose également quelques idées pour vous aider à donner corps à votre personnage.)

SOLIDIFICATION

Une fois que vous avez terminé le processus interne de création de votre personnage, il ne vous reste plus qu'à vous asseoir avec le Conteur et à définir la partie règle du personnage, une étape connue dans la fenêtre sous le nom de **solidification** du personnage. Si vous avez rendu le personnage réel dans votre esprit, cette partie devrait être facile.

Avec chaque trait inhérent, créez simplement un adjectif qui correspond à l'image de votre personnage, puis adaptez-le à la classe de compétences appropriée pour trouver le dé approprié. Pour définir vos compétences, créez la liste de définitions qui décrivent bien votre personnage, attribuez-lui un adjectif et associez le dé de l'échelle de compétences qui fonctionne le mieux. Vous pouvez avoir les compétences que vous souhaitez et attribuer les adjectifs qui conviennent le mieux à l'image de votre personnage, à condition que le Conteur l'ait approuvé. Utilisez les exemples de la [collection de personnages](#) de The Window comme guide, et allez-y.

Vous avez fini ! Maintenant, vous pouvez vous concentrer sur votre nouveau rôle.

TRUCS ET ASTUCES POUR LA CRÉATION DE PERSONNAGES

Les idées suivantes sont proposées pour vous aider à donner corps à votre personnage. Certains pourraient répondre à votre style et d'autres pourraient vous être inutiles. Récupérez tous les éléments efficaces que vous pouvez.

ÊTRE SPÉCIFIQUE ET ORIGINAL

Souvent, quelques notes très spécifiques sur un personnage peuvent en dire plus que des volumes de généralisations. Une bonne métaphore permet de créer une image plus riche du personnage que des paragraphes de description sèche. N'utilisez pas de stéréotypes et ne bricolez pas votre personnage à partir de livres ou de films que vous avez lus. Rien ne vous empêche de créer votre propre personnage, un personnage qui n'avait jamais existé auparavant. Si vous atteignez cet objectif, votre roleplay sera plus personnel et beaucoup plus mémorable. Cette astuce vient en premier car elle peut être appliquée à toutes les autres ci-dessous.

DIX GRANDES QUESTIONS D'HISTORIQUE

Voici dix questions qui peuvent vous aider à comprendre le parcours de votre personnage :

- Quel âge a-t-il ?
- Où est-il né ?
- Que faisaient ses parents dans la vie ?
- Quelle religion ses parents pratiquaient-ils ?
- Comment était sa relation avec ses parents ?
- Où a-t-il vécu enfant ?
- Est-ce que quelque chose s'est passé historiquement pendant son enfance ?
- Comment a-t-il passé son temps comme enfant ?
- Était-il heureux comme enfant ?
- Comment a-t-il décidé de devenir un adulte ?

DIX GRANDES QUESTIONS DE PERSONNALITÉ

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

- Y a-t-il des adjectifs qui incarnent sa personnalité ?
- Est-ce que sa personnalité vous rappelle un animal ou un objet ?
- Quels sont ses objectifs et motivations ?
- Jusqu'où ira-t-il pour atteindre ses objectifs ?
- Qu'est-ce qu'il craint le plus ?
- Qu'est-ce qu'il aime le plus ?
- Dans quelle mesure votre personnage est-il compétitif dans différents aspects de sa vie ?
- Quelles sont ses meilleures et ses pires qualités ?
- Comment agit-il lorsqu'il rencontre des hommes pour la première fois ? Des femmes ?
- Comment réagissent-ils à lui ?

DÉPEINDRE L'IMAGE MENTALE

Souvent, l'image « visuelle » d'un personnage peut aider à visualiser l'ensemble du personnage. S'il y a un artiste dans la troupe, persuadez-le de faire des croquis de tous les personnages. (Cependant, ils doivent le faire avant que l'histoire ne commence... Si vous jouez le rôle d'un personnage pendant une session ou deux, tout le monde aura une image mentale différente dans sa tête et l'artiste ne pourra jamais les satisfaire tous.) Si ce n'est pas l'artiste de la troupe, alors peignez un tableau dans votre tête. Considérez les aspects suivants de l'apparence de votre personnage : taille, corpulence, yeux, cheveux, teint et traits remarquables du visage.

La façon dont votre personnage s'habille peut aussi en révéler beaucoup. Nous portons tous des uniformes, que nous l'admettions ou non. Le style, la couleur, l'âge et les stéréotypes associés à la garde-robe d'un personnage peuvent montrer des allégeances, des points de vue et une confiance en soi personnelle.

LIENS PERSONNELS

Pensez aux personnes qui l'ont affectée à chaque étape de la formation de votre personnage (enfance, adolescence, université, jeune adulte, etc.). Ceux-ci peuvent être des amis, des parents, des enseignants, des ennemis, des amants ou qui que ce soit. Construisez une image de ces personnes et enregistrez quelques détails à leur sujet. Imaginez comment ils ont changé votre personnage et où se situe leur relation maintenant.

Définissez également la relation de votre personnage avec le reste de la distribution. De qui est-il proche ? Qui agit comme repoussoir ? Qui contraste avec lui ? Qui est similaire ? C'est aussi une bonne occasion de réfléchir à ce qui va rendre palpable les autres acteurs tout comme votre personnage. Quelles qualités font de lui un personnage qui l'intéressera autant que toi ? Quelles qualités peuvent le faire détester ? Les réponses à ces questions peuvent être déterminantes pour décider à quel point vous aurez du plaisir à jouer ce personnage.

personnages

ÉVÉNEMENTS CRUCIAUX

Ceci est un jeu qui peut être joué à la fois par les acteurs et par le Conteur. L'idée est de développer une compréhension des événements déterminants du passé de votre personnage. Quelle a été sa première rencontre réelle avec la mort ? Avec l'amour ? Avec la trahison ? Où et quand sont-ils survenus ? Quelles personnes ont été impliquées ? Comment ces événements ont-ils changé son point de vue ? Ces événements peuvent également être joués si le Conteur le souhaite. Les acteurs de chaque événement peuvent être interprétés par le Conteur ou par les autres membres de la troupe... Cela aide tout le monde à comprendre chacun des personnages et donne aux autres acteurs un intérêt dans l'histoire plus large.

LA VOIX

L'une des étapes les plus importantes pour entrer dans le personnage est la maîtrise de la voix propre à votre rôle. Votre personnage parle-t-il vite ou lentement ? Est-ce qu'il parle beaucoup ou presque pas ? D'une voix profonde ? D'une voix haute ? Est-ce qu'il parle avec un accent quelconque ? À quelles phrases ou figures de langage se réfère-t-il ? Considère-t-il que parler est un outil ou une interaction sociale ? Est-ce que sa voix est douce ? Rude ? Enthousiaste ?

Si chaque personnage de la troupe a une voix distincte et crédible, les scènes de dialogue complexe seront claires, surtout si les acteurs jouent plus d'un personnage. Il est également très facile de glisser dans votre rôle une fois que vous êtes devenu à l'aise.

POSTURE ET EXPRESSION

Reculer-vous et regardez votre personnage. Comment se tient-il ? Comment s'assoit-il ? Comment marche-t-il ? Détendu ? Affalé ? Tout droit ? Y a-t-il une position particulière qu'il adopte souvent ? Si tel est le cas, prenez un moment pour adopter cette position et réfléchissez-y. Souvent, vous mettre dans une seule pose que vous associez à votre personnage peut instantanément vous mettre dans le rôle.

Tout comme la position corporelle d'un personnage peut révéler des vérités à son sujet, son expression faciale l'est aussi. J'ai déjà vu un personnage interprété dont la personnalité entière était centrée sur la manière dont l'acteur serrait les dents. Ce simple geste communiquait colère, impatience et même la philosophie propre du personnage. Cela a également aidé l'acteur à rester dans le personnage.

JEU D'ACTION ET DE RÉACTION

Ce jeu nécessite une autre personne, de préférence le Conteur ou un autre acteur. Demandez à cette autre personne de vous présenter une situation et de décrire la réaction de votre personnage. Ces situations peuvent être des événements réels du passé de votre personnage ou elles peuvent être purement théoriques. Ils devraient avoir des situations qui remettent en question les vues du personnage sur le monde et son propre code moral. C'est aussi un bon exercice pour vous aider à vous habituer à jouer votre personnage.

UNE PROCÉDURE PAS À PAS

Vous trouverez ci-dessous une transcription de la conversation entre le Conteur et l'acteur qui a créé Royce Jenner, le personnage de la [page de démarrage rapide](#). Cela vous donnera une meilleure idée de la meilleure façon de formuler votre premier personnage dans The Window.

Dans ce cas, l'acteur a décidé d'aborder l'histoire de son personnage et de laisser le reste se mettre en place. Ainsi, avec le Conteur, il a traversé une série d'étapes dans le passé du Dr Jenner, de sa naissance à l'âge adulte. (Cette technique fonctionne bien pour certains... vous devriez bien entendu utiliser tout processus de création qui vous soit naturel.)

1. CONCEPTION

C'est le moment de cette première étincelle de la vie. En ce bref instant, des pouvoirs sont mis en place pour façonner ce nouveau personnage tout au long de sa vie.

L'acteur doit prendre un moment ici pour décider du type de personnage qu'il aimerait jouer. Comment est-il ? Il pourrait se concentrer sur l'apparence et la personnalité, ainsi que sur des définitions générales telles que carrière ou spécialités. Sur le plan pratique, il doit décider de la place du personnage dans la distribution. Quels trous va-t-il combler ? Dans quelles parties de l'histoire sera-t-il le plus actif ?

Conteur : Eh bien, le décor est le suivant : Angleterre victorienne, vers 1890. Nous pensons que la Reine Victoria s'intéresse de près au surnaturel et souhaite réunir un groupe de chasseurs de fantômes professionnels pour examiner ses cas.

Acteur : Alors c'est l'horreur ?

Conteur : D'accord. La santé mentale sera définitivement utilisée. Hé, hé, hé...

Acteur : Pouvons-nous être des vampires, des sorcières ou autre chose ?

Conteur : Non, juste des gens normaux, ou du moins la plupart du temps normaux.

Acteur : Bien. Eh bien, je pensais que je voudrais jouer un genre de scientifique, comme un vrai rationaliste qui porte toujours un beau costume gris, et il a peut-être une quarantaine d'années.

Conteur (prenant note) : Hmm, ce serait certainement intéressant dans ce genre d'anthologie. As-tu un moyen de le faire entrer dans le casting ?

Acteur : Je ne sais pas, il pourrait être un ami de la Reine ou avoir un intérêt pour le surnaturel ?

Conteur : Que dirais-tu du directeur d'un asile d'aliénés ? Cela pourrait certainement lui donner une certaine notoriété.

Acteur : Ouais, ça a l'air cool. OK, faisons de lui un directeur d'un asile d'aliénés et un type de psychologue. Euh, et il est totalement sceptique, comme s'il avait enquêté sur des fantômes et des trucs avant, mais pense que ce sont des tas de conneries.

Conteur : Tout va bien pour moi. Les autres joueurs vont aimer ce gars. Tu as une feuille de papier propre ?

personnages

Acteur : Oui, mettons ça au clair. Je peux certainement le voir maintenant, en train de fumer ses cigarettes, non attends, sa pipe et en précisant qu'il sait exactement ce qui se passe...

Conteur : Même si ce n'est pas vrai ?

Acteur : Bien sûr, c'est le but.

2. ENFANCE

Le docteur Jenner vient d'être giflé par le médecin et prend sa première bouffée d'air. Attendez, y a-t-il vraiment un médecin ici ou est-il né dans une ruelle ? Où est-ce que tout cela se passe ? Est-ce une petite ville ou une grande, et comment s'appelle-t-elle ? À quelle période de l'année s'agit-il ? Qui sont ses parents ?

Il y a beaucoup de choses à décider en cette première partie de la vie. Dans la dernière étape, l'acteur a eu une idée de base du personnage dans sa tête. Maintenant, il doit commencer à travailler cette image et répondre à certaines des questions ci-dessus.

Conteur : D'accord, nous avons donc ce directeur d'asile sceptique. Tu as un nom pour lui ?

Acteur : Euh, il est docteur quelque chose. Jenkerman ? Non, pourquoi pas Jenner. Dr. William Jenner.

Conteur : Ah, allons, prenons un nom plus froid que William, quelque chose qui sonne européen.

Acteur : Royce.

Conteur : Génial. Dr. Royce Jenner. Où est-il né ?

Acteur : Londres. Son père était un instituteur là-bas, très strict. Et sa mère est morte juste après sa naissance, son père a donc contrôlé sa vie.

Conteur (notant tout cela) : OK, quel âge veux-tu qu'il ait quand nous commencerons ?

Acteur : Euh, quarante-deux ans.

Conteur : Voyons, nous jouons en 1890, cela veut donc dire qu'il est né en 1848. Ça te va ?

Conteur : Bien sûr. Maintenant, je veux dire qu'il a eu une sorte d'enfance minable. Son père le faisait étudier tout le temps, alors il n'avait pas beaucoup d'amis. En plus de cela, sa vie était plutôt normale. Il a bien réussi à l'école et tout. Il savait qu'il voulait être médecin.

Conteur : Tu sais, je ne pense pas vraiment que la psychologie était très développée à l'époque. Je suppose que nous devrions probablement faire des recherches.

Acteur : Oui, je vérifierai quand je serai à la Bibliothèque.

Conteur : OK, tous les modèles ?

Acteur : Nah, il voulait juste s'éloigner de son père. L'idée est qu'il ne pouvait pas attendre pour l'université.

Conteur : Attends, attends, nous y reviendrons dans une seconde. D'abord, a-t-il appris quelque chose lorsqu'il était enfant ?

Acteur : En particulier ? Eh bien, il a appris à nager, même si ce n'est pas très bien, et je pense qu'il peut probablement monter à cheval.

Conteur (en prenant note) : OK.

Acteur : Quelque chose d'autre que tu voudrais inclure dans son enfance ?

Conteur : Je ne sais pas, et pourquoi pas : quand tu avais huit ans, tu as vu quelque chose de très intéressant... Je veux dire que tu étudiais près de cette église abandonnée près de chez toi. C'était un bâtiment ancien qui s'effondrait sous le poids de sa propre histoire oubliée. Tu y avais joué plusieurs fois et c'était comme un vieil ami. Quoi qu'il en soit, la nuit tombait et tu as donc commencé à rentrer chez toi lorsque tu as entendu quelqu'un appeler ton nom de l'intérieur.

Acteur : Ooooh, effrayant.

Conteur : Ouais, tu es allé vérifier et il y avait un homme qui portait un long manteau et qui portait de très beaux vêtements. Tu l'avais déjà vu quelque part, bien que tu ne saches toujours pas où. Quoi qu'il en soit, il t'a donné ce chapelet catholique en rubis rouge et t'a dit qu'il venait de ta mère.

Acteur : Elle était donc toujours en vie ?

Conteur : Non, il ne l'a pas dit. Il a juste dit qu'elle voulait que tu l'aies. Tu ne l'as pas revu depuis, mais tu as toujours le chapelet.

Acteur : Ça a l'air chouette, mais pourquoi ai-je le sentiment que tu me prépares quelque chose ?

Conteur : Hé, hé, hé. C'est juste quelque chose à penser. Maintenant, qu'en est-il des amis ?

Acteur : Euh, il n'avait qu'un seul ami proche, une fille du voisinage nommée Lindsay. Disons que, lorsqu'elle avait douze ans, elle a développé la schizophrénie ou quelque chose du genre et Royce a dû regarder son unique amie sombrer dans la folie avant même qu'elle ne grandisse.

Conteur : D'accord, gentil...

Acteur : Quoi qu'il en soit, cela ne faisait que renforcer son désir de devenir médecin. Allons au collège...

3. ANNÉES D'ADOLESCENCE

Beaucoup de choses peuvent se passer au cours de cette partie de la vie du Dr Jenner. C'est à ce moment-là qu'il va commencer à apprendre ses compétences et à vraiment décider de son avenir.

Lycée, collège, premier amour, service militaire, premiers emplois : tout cela et ce pourrait lui arriver à ce stade. De plus, le moment est venu pour l'acteur de commencer à écrire des descriptions concrètes de la personnalité de Royce.

Conteur : Maintenant, nous avons vu le Dr. Jenner au travers de ses premières années. Qu'en est-il de l'école secondaire ?

Acteur : Oh, c'était un bon élève, bien sûr.

Conteur : Oh, bien sûr.

Acteur : Ensuite, son père lui a trouvé un travail dans une Bibliothèque quelque part, et c'est à ce moment-là qu'il a commencé à se lancer dans la science.

Conteur : OK, d'accord. Il a probablement étudié la physique de base, la chimie et tout le reste, mais comment s'est-il intéressé aux fous ?

Acteur : N'oublies pas qu'il y avait son amie Lindsay, et peu de temps après son acceptation à Oxford, je pense que son père est devenu fou.

Conteur : Imagine ça. Alors tu l'envoies à Oxford, hein ? Était-il en train d'étudier la médecine ?

Acteur : OK, ça se passe comme ça : il a été accepté comme étudiant en médecine et au milieu de son premier semestre, il a reçu une lettre de son père. C'était complètement fou, et ça laissait en gros une phrase sur la mère de Royce, disant qu'il l'avait vue...

Conteur : Un fantôme ?

Acteur : Ah, mais ça dépend de toi, même si je suppose que cela pourrait être l'une des raisons pour lesquelles Royce s'est intéressées aux fantômes. Mais de toute façon, il ne l'a jamais vraiment compris. Avant de pouvoir rentrer chez lui voir son père, le vieil homme s'est tué. Après cela, Royce s'est totalement consacré aux études, devenant le meilleur élève de sa promotion. Ce n'est qu'après le collège que tout cela est revenu le hanter...

Conteur : Eh bien, tu me facilites grandement le travail. Lesse, je vais trouver une date exacte pour le décès de son père : cela pourrait entrer dans l'histoire plus tard...

Acteur : Merveilleux. Oui, je peux le voir un peu mieux maintenant. Il est perfectionniste à certains égards et veut vraiment prouver quelque chose.

Conteur : Un égoïste ?

Acteur : Mieux vaut y croire. Je pense que sa croyance en la « *vaste supériorité de la science* » est son trait caractéristique.

4. ADULTE

Eh bien, nous y sommes. L'échauffement dans la vie du Dr Jenner est terminé. Il est maintenant un adulte : un membre à part entière de la société. Maintenant, tout doit venir ensemble.

Cette étape pourrait être considérée comme le dernier chapitre d'un bon livre, mais elle devrait être structurée comme une pendule. C'est la dernière chance de l'acteur de donner à Royce un tremplin pour l'histoire que le Conteur s'apprête à tisser.

Conteur : OK, Royce, tu es sorti de l'université maintenant, avec un diplôme de docteur en médecine. Tu as vingt-cinq ans. Et maintenant ?

Acteur : Les militaires.

Conteur : Quoi ? Attends une minute, tu ne chercherais pas juste une excuse pour mettre quelques compétences de combat dans le gars, n'est-ce pas ?

Acteur : Non, pas vraiment. Il a été recruté comme médecin et il voulait voir la mort de près pour pouvoir l'étudier. À présent, il a développé une vive curiosité à propos des fantômes et de la vie après la mort, etc., et il voulait prouver certaines des théories qui avaient éclos après la mort de son père et pendant ses études.

Le conteur (prenant note) : D'accord, d'accord. D'accord, mais c'est à toi de faire des recherches et de trouver une sorte de guerre britannique qui se déroulait à la fin des années 1860.

Acteur : D'accord. Je peux probablement trouver quelque chose qui va marcher.

Conteur : D'accord, il est donc un médecin de terrain depuis quelques années. Il voit beaucoup de morts et traite probablement des cas de choc, ou ce qu'ils auraient appelé ainsi à l'époque.

Acteur : Cool. C'est à ce moment-là qu'il a développé son armure, tu sais, comment il rationalise tout...

Conteur : Ne faisons pas du docteur Jenner un casse-tête, d'accord ? Il ne le fait pas hors des horreurs de la guerre ou quoi que ce soit, il utilise simplement sa tête.

Acteur : Oh, c'est ce que j'ai pensé aussi. Quoi qu'il en soit, après sa sortie, il a publié son premier livre : une thèse sur la manière dont le stress du combat et une mauvaise alimentation peuvent perturber les humeurs corporelles, provoquant des hallucinations de fantômes et d'autres visions surnaturelles.

Conteur : Cela semble controversé.

Acteur : Oui, mais quelques personnes l'ont remarqué, y compris un directeur respecté d'un asile d'aliénés à Londres...

Conteur : Ahhh, je vois. Alors naturellement, après avoir lu son livre, il lui a proposé un emploi.

Acteur : Appelons-le Dr. Joseph Youngers. Et oui, il m'a proposé un excellent travail en tant qu'assistant personnel, où je suis resté pendant les dix prochaines années de ma carrière. À cette époque, j'ai publié une demi-douzaine de livres sur les fantômes et j'ai beaucoup insisté pour visiter des maisons hantées et leur prouver des fraudes stupides.

Conteur : Ha ! Le reste de la troupe va vraiment apprécier les bons commentaires du Docteur, je le sais déjà.

Acteur : Oh, absolument.

Conteur : Alors, comment allons-nous vous faire participer à la troupe ?

Acteur : Je ne sais pas. Je suppose que le Dr Youngers a pris sa retraite il y a quelques années et que je suis devenu le nouveau directeur de l'asile, où j'ai personnellement soigné un parent de la Reine.

Conteur : Ouais, ça sonne bien. Très bien alors. Il me semble que nous l'avons fait entrer.

La Reine l'a rencontré à quelques reprises et, quand elle a commencé à organiser ce groupe de chasseurs fantômes, ton nom a tout naturellement été cité.

Acteur : Génial. Alors, pouvons-nous faire ses compétences maintenant ? Je pense qu'il est pas mal avancé. Je vais juste avoir à jouer un moment pour obtenir sa personnalité.

Conteur : Une dernière chose. Peu de temps après que tu sois devenu l'un des chasseurs de fantômes de la Reine, tu as eu un rêve très troublant. Ton ancien mentor, le Dr Youngers, t'est apparu. Il se tenait à la base d'une colonne romaine, seul dans une vaste plaine herbeuse. Lorsque tu t'es approché, il a commencé à crier, criant que ses doigts étaient en train de lui être coupé des mains et te priant de cesser de te rapprocher. Tu l'as ignoré, rationalisant les images même dans ton sommeil. Mais à chaque pas, ses gémissements devenaient plus prononcés et tu commençais à voir du sang couler de blessures invisibles à la base de ses doigts. Finalement tu t'es arrêté, et il t'a remercié. « Royce » dit-il. « *Je vous rends visite très douloureusement. Les Seigneurs du Dessous ont demandé cette restitution en échange de l'envoi d'un message.* » « *Quel message ?* » tu as demandé tranquillement, en restant parfaitement calme. « *Seulement ça. La femme aux dents de bois est au courant pour ta mère. Il est important que tu lui parles.* » Et sur ce, il a disparu et tu t'es réveillé.

Acteur : Euh, d'accord ... c'est tout ?

Conteur : C'est tout ce que j'ai. Allons-nous le finir ?

5. SOLIDIFICATION

À présent, le Conteur et l'acteur ont une image assez complète de qui est le Dr Jenner et sont prêts à finaliser la rédaction de son personnage. Cela leur prend seulement une minute ou deux pour s'accorder sur les adjectifs qui conviennent, et il nous reste l'écriture complète du personnage de The Window que vous trouvez sur la [page de démarrage rapide](#). Pour plus d'exemples de personnages, consultez la [ménagerie de personnages](#) de The Windows.

MÉNAGERIE DE PERSONNAGES

Les personnages suivants sont tirés de one-shots racontées lors de conventions de jeux au cours des dernières années.

PERSONNAGES D'HORREUR VICTORIENNE

Lady Shelly Fulbright

Femme blanche, 23 ans.

Shelly Fulbright est une parente assez éloignée de la Reine Victoria. Son père était un baron irlandais et elle avait été élevée dans un luxe relatif.

Elle a épousé Lord Fulbright of Kensington il y a deux ans et est devenue une grâce bien connue de la cour de la Reine. Elle devint bientôt une confidente régulière à la Reine elle-même, car elles partageaient toutes deux un amour pour les cartes et les histoires du surnaturel.

Il y a un mois, le mari de Shelly a été tué quand il est tombé de son cheval. Elle est en deuil depuis, même si elle se remet enfin. De longues discussions avec la Reine l'ont aidée, et maintenant elle veut continuer sa vie.

LADY FULBRIGHT A...

Une force moyenne. (D12)

Une agilité supérieure à la moyenne. (D10)

Une forte santé. (D8)

Une connaissance du monde moyenne. (D12)

Une santé mentale moyenne. (D12)

Une perception moyenne. (D12)

Une chance moyenne. (D12)

LADY FULBRIGHT EST...

Une artiste talentueuse. (D10)

Intéressée par le surnaturel. (D12)

Très bonne aux cartes. (D10)

Une pianiste passable. (D12)

Une cavalière adroite. (D10)

Une excellente nageuse. (D6)

LADY FULBRIGHT PORTE...

Un jeu de cartes.

Un petit kit de maquillage.

Un mouchoir.

Un journal/carnet de croquis et un stylo.

ménagerie de personnages

Capitaine Michael Daurqban

Homme de race blanche âgé de 35 ans.

Michael Daurqban est né en Allemagne où son père travaillait comme constructeur de navires. À l'âge de 14 ans, il entreprit son premier voyage en Atlantique et il est depuis lors un marin.

Michael commande son propre navire depuis trois ans. Son équipage et son Cotre détiennent le record de la traversée à la voile la plus rapide de l'Atlantique.

Michael a parcouru le monde entier et, comme tout marin, il a sa part de superstitions, et il insiste sur le bien fondé que tout repose sur une expérience pratique.

MICHAEL A...

Une force moyenne. (D12)

Une agilité moyenne. (D12)

Une santé moyenne. (D12)

Une très grande connaissance du monde. (D6)

Une santé mentale inférieure à la moyenne. (D20)

Une perception moyenne. (D12)

Une chance moyenne. (D12)

MICHAEL EST...

Un capitaine de marine et marin. (D6)

Compétent en navigation. (D10)

Un amateur du code Morse. (D20)

Un cavalier inférieur à la moyenne. (D20)

Un excellent nageur. (D8)

Parle couramment l'allemand, l'anglais, le français, le polonais et le portugais. (D8)

MICHAEL PORTE

Sa longue pipe.

Un assortiment de tabac.

Une boîte d'allumettes.

Une flasque de cognac.

Détective Charles Ledergold

Homme de race blanche, âgé de 39 ans.

Lorsque Charlie Ledergold entre dans un bar, un silence règne sur la foule. Ce n'est pas que quiconque ait peur de lui, c'est juste que M. Ledergold a une façon d'entendre chaque conversation et de stocker les éléments intéressants dans son propre dossier personnel...

M. Ledergold peut baratiner n'importe où, et il a une façon de vous parler qui vous fait savoir quand il en a après vous.

Il est très rare que l'inspecteur Charles manque une journée de travail et il est encore plus rare pour lui de rater une enquête.

LE DÉTECTIVE LEDERGOLD A...

Une haute résistance. (D8)

Une agilité moyenne. (D12)

Une santé supérieure à la moyenne. (D10)

Une connaissance moyenne du monde. (D12)

Une santé mentale moyenne. (D12)

Une excellente perception. (D6)

Une chance inférieure à la moyenne. (D20)

LE DÉTECTIVE LEDERGOLD EST...

Incroyablement bon pour soutirer des informations. (D8)

Un détective expert. (D8)

Un tireur impressionnant. (D 10)

Très débrouillard. (D8)

Un bagarreur correct. (D12)

Un interrogateur expérimenté. (D10)

Un nageur inférieur à la moyenne. (D 2 0)

LE DÉTECTIVE LEDERGOLD PORTE...

Un paquet de cigarettes aux clous de girofle et des allumettes.

Son revolver à 5 coups sous le bras.

Un bloc-notes et un crayon.

ménagerie de personnages

Mme Pearl Oscherman

Femme blanche, âgée de 33 ans.

Pearl Oscherman est une gitane originaire de Pologne. Vivant maintenant dans la région de Douvres avec une famille de quatre enfants, Pearl est la sage-femme de sa communauté et est considérée comme très sage.

Pearl a une croyance réellement fascinante dans le surnaturel et elle adore raconter des histoires sur tous les aspects de la superstition effrayante. Cependant, elle est loin d'être morbide, ayant un rire facile et un bon cœur.

Pearl voit le monde à travers les yeux d'une femme simple, bien que ces yeux soient vifs et clairs.

PEARL A...

Une force inférieure à la moyenne. (D20)

Une agilité inférieure à la moyenne. (D20)

Une santé moyenne. (D20)

Connaissance du monde inférieure à la moyenne. (D20)

Une santé mentale moyenne. (D12)

Une perception moyenne. (D12)

Une chance élevée. (D8)

PEARL EST...

Parle couramment le polonais et l'anglais. (D8)

Une mère de quatre enfants. (D8)

Une sage-femme professionnelle. (D10)

Une conteuse hors-pair. (D6)

Une connaissance des fantômes et des fables. (D10)

Bonne envers les animaux. (D10)

PEARL PORTE...

Une croix sur une chaîne en argent.

Ses lunettes.

Popey Smilts

Homme de race blanche âgé de 17 ans.

Popey est un gamin¹ des rues de Londres. Il est rapide et habile avec ses doigts, et il est connu pour prendre un pourboire supplémentaire ou deux à l'insu du client.

Popey est excellent pour imiter les gens, et il est un comédien populaire parmi ses copains. Il a une méfiance inhérente vis-à-vis de l'autorité, en particulier la police, bien qu'il n'hésite pas à aider ceux qui en ont besoin et qu'il voit les flics comme des adversaires mesquins et stupides qui font du bien, mais pas assez.

Popey est bon avec un couteau, bien qu'il n'aime pas se battre.

POPEY A...

Une force moyenne. (D12)

Une haute agilité. (D8)

Une santé supérieure à la moyenne. (D10)

Connaissance moyenne du monde. (D12)

Une santé mentale moyenne. (D12)

Une perception moyenne. (D12)

Une chance inférieure à la moyenne. (D20)

POPEY EST...

Très débrouillard. (D10)

Un gamin² très professionnel. (D10)

Un pickpocket et un voleur expérimentés. (D10)

Extrêmement furtif. (D6)

Un grand grimpeur. (D8)

Bon au couteau. (D10)

Un bon nageur. (D10)

POPEY PORTE...

Un petit couteau pliant.

Une paire de gants serrés.

Un nécessaire à crocheter.

Une balle en caoutchouc qu'il aime faire rebondir.

1. Newsey... je manque de références. Si vous l'avez, un petit mail pour corriger ce livret.

2. *Ibid.*

Dr. Francis Porthright

Homme blanc, âgé de 32 ans.

Francis Porthright est professeur de droit à l'Université d'Oxford et est un leader intellectuel dans le domaine de la justice pénale. Il a écrit un livre sur le sujet, et il a des théories radicales sur l'esprit criminel, insistant sur le fait que de nombreux déviants sociaux sont inférieurs d'intelligence, de corps et d'esprit à la classe intellectuelle.

Le Dr Porthright est un jeune célibataire très social qui a toujours quelque chose à dire. Il est fier de n'avoir jamais changé d'opinion depuis l'âge de 14 ans et, même si certains le considèrent comme un homme arrogant, nul ne peut nier qu'il a un esprit vif et un sens aigu de la vision de la société.

LE DOCTEUR PORTHRIGHT A...

- Une force moyenne. (D12)
- Une agilité moyenne. (D12)
- Une santé moyenne. (D12)
- Une très grande connaissance du monde. (D6)
- Une très grande santé mentale. (D6)
- Une haute perception. (D 8)
- Une chance supérieure à la moyenne. (D10)

LE DOCTEUR PORTHRIGHT EST...

- Un avocat expert. (D8)
- Un universitaire très professionnel. (D10)
- Un écrivain qualifié. (D10)
- Un cavalier moyen. (D12)
- Un nageur moyen. (D12)

LE DOCTEUR PORTHRIGHT PORTE...

- Sa mallette personnelle, incluant...
- Un bloc-notes
- Des stylos
- Un étui à cigarettes et des allumettes
- Un miroir
- Un peigne, un rasoir et une crème à raser
- Un mouchoir supplémentaire
- Une demi-douzaine de copies de son livre.

PERSONNAGES MÉDIÉVAUX-FANTASTIQUES

Elia

Elia est une mentaliste ayant une relation personnelle authentique avec la famille royale. Elle a des capacités précognitives légères et peut effectuer divers exploits de puissance en magie. Elle est très sympathique et semble avoir des contacts un peu partout.

ELIA A...

Force physique moyenne. (D12)

Une santé moyenne. (D12)

Une agilité moyenne. (D12)

Une haute connaissance du monde. (D8)

une perception au dessus de la moyenne. (D10)

Une chance élevée. (D8)

Une forte magie. (D10)

ELIA EST...

Un mentaliste professionnelle. (D10)

Une grande parieuse. (D8)

Une amoureuse, pas une combattante. (D10, D30)

Une nageuse moyenne. (D12)

ELIA PORTE...

Une carte magique de la cité de Stonefall.

ELIA PEUT...

Dire quand les gens lui mentent. (D8)

« *Persuader* » les gens de dire la vérité. (D12)

Notez que pour cela elle doit avoir leur oreille et toute leur attention.

« *Persuader* » les gens de faire ce qu'elle demande. (D12)

Il est beaucoup plus difficile d'amener les gens à faire quelque chose

qu'ils ne feraient pas d'habitude, surtout si cela les met en danger personnel.

Dire quand quelque chose de mauvais est sur le point d'arriver. (D20)

Créer des illusions mineures avec de la lumière. (D8)

ménagerie de personnages

ménagerie de personnages

Fidgen

Fidgen est un archer elfique de la côte ouest et un nouveau venu dans la cité de Stonefall.

FIDGEN A...

Un physique plus bas que la moyenne. (D20)

Une haute santé. (D8)

Une agilité impressionnante. (D8)

Une faible connaissance du monde. (D30)

Une haute perception. (D8)

Une chance moyenne. (D12)

La capacité de voir dans le noir.

FIDGEN EST...

Un grand archer. (D8)

Un artiste martial bien formé. (D10)

Un expert en furtivité. (D8)

Un forceur de serrure amateur. (D20)

Un luthiste chevronné. (D10)

FIDGEN PORTE...

Un arc magique.

Un carquois de 20 flèches en pierre solaire.

Une petit dague.

Ladiker

Ladiker est membre du cercle des paladins de White Plume. Il est noble, sûr et extrêmement expérimenté.

LADIKER A...

Une force physique élevée (D8)

Une très haute santé. (D6)

Une agilité supérieure à la moyenne. (D10)

Une connaissance du monde moyenne. (D12)

Une perception moyenne. (D12) ci-dessus. (D10)

Quelques notions de magie. (D20)

LADIKER EST...

Un excellent guerrier. (D8)

Un bon chef. (D10) Expérience avec les officiels. (D10)

Un archer moyen. (D12)

Un bon chevalier. (D10)

Un grand nageur. (D8)

LADIKER PORTE...

Sa grande épée d'Elnsteel.

Un couteau long.

ménagerie de personnages

ménagerie de personnages

Karji Nadim

Le Karji Seluka est une caste de guerriers des déserts du sud qui se targue d'une ancienne tradition tribale millénaire.

Nadim est à la cité de Stonefall depuis un an et a acquis une réputation bien méritée en matière d'efficacité, servant sous la garde du roi.

NADIM A...

Une force physique au-dessus de la moyenne. (D10)

Une santé moyenne. (D12)

Une haute agilité. (D8)

Une connaissance du monde moyenne. (D12)

Une forte perception. (D8)

Une très bonne chance. (D6)

NADIM EST...

Un garde expert. (D8)

Bien formé aux arts martiaux. (D10)

Connaissant le marché noir. (D12)

Une personne qui a grandi dans un désert. (D10)

Très furtif. (D10)

NADIM PORTE...

Sa masse.

Son bouclier.

Son armure.

Praddler Quid

Praddler est un milicien intelligent qui a de grands rêves. Il est jeune, idiot et très rapide pour prendre des décisions. Si ce n'était pas parce qu'il était aiguisé comme une dent de dragon, il serait mort depuis des années.

PRADDLER A...

Une force physique au-dessus de la moyenne. (D6)

Une haute santé. (D8)

Une grande agilité. (D6)

Une connaissance moyenne du monde. (D12)

Une perception au dessus de la moyenne. (D10)

Une chance au dessus de la moyenne. (D10)

PRADDLER EST...

Un lancier habile. (D10)

Un milicien professionnel. (D10)

Très astucieux. (D10)

Un crocheteur expert. (D8)

Un voleur à la tire amateur. (D20)

Un grand cavalier. (D8)

PRADDLER PORTE...

Sa lance.

Son bouclier rond.

Un kit de crochetage.

Roszian

Roszian est un sorcier et a étudié diverses techniques de magie. La voie de la connaissance l'oblige à réduire toutes ses énergies à une seule pensée à la fois, c'est ce qui lui confère toute sa magie.

ROSZIAN A...

Une force physique au-dessus de la moyenne. (D10)

Une santé moyenne. (D12)

Une agilité moyenne. (D12)

Très grande connaissance du monde. (D6)

Une perception au dessus de la moyenne. (D10)

Une très faible chance. (D30)

Une magie très puissante. (D8)

ROSZIAN EST...

Un professeur de métasciences. (D8)

Un historien compétent. (D10)

Un excellent artiste. (D8)

Un archer compétent. (D10)

Un médecin amateur. (D20)

Un nageur moyen. (D12)

ROSZIAN PORTE...

Son bâton d'érable, orné bijoux.

Une petite trousse de secours.

Un carnet de croquis et un crayon.

ROSZIAN PEUT...

Remarque : Roszian ne peut lancer qu'un seul sort à la fois.

Devenir invisible « *en général* » à la vue normale. (D6)

Projeter un bouclier mystique sur lui-même dans un cône de 3 m. (D12)

Voir dans le noir et détectez des pouvoirs « *magiques* ». (D10)

« *Guérir* » lentement les gens qu'il touche (ou lui-même). (D12)

Flotter à une vitesse maximale de 30 km/h. (D10)

COMMENT ÇA A COMMENCÉ

The Window est une vieille idée, exposée il y a plus de cinq ans. Il a été conçu uniquement pour notre groupe de jeu de rôle car nous voulions quelque chose qui fonctionne pour nous. Comme on dit, la nécessité est la mère de l'invention...

Vous voyez, après avoir essayé ce qui semble être un million de systèmes différents au cours de notre propre série de jeux de rôle (vous l'avez peut-être aussi vu), nous avons lentement réalisé que, quelles que soient les règles que nous utilisions, l'interaction entre les personnages était essentiellement la même. Quelles que soient les règles que nous utilisions, les combats se déroulaient toujours avec les mêmes effets ultimes : la question était simplement de savoir combien de temps il fallait pour y arriver. Même la création de personnage fonctionnait de la même manière, ou du moins était visualisée de la même manière.

Dans l'état actuel des choses, notre style était devenu plus important pour nous que le système. Nous avons dépensé de nombreuses fois de l'énergie créative pour développer le monde et nos personnages par rapport à des pourcentages différents, quel que soit le genre que nous ayons choisi. Ce ne sont pas les statistiques et les compétences individuelles qui nous ont fait aimer nos personnages, mais bien leurs actions, leur personnalité et leur intégration dans l'histoire.

La seule fois où nous avons vraiment remarqué quelles règles étaient utilisées, c'était quand elles se mettaient en travers, comme elles l'ont inévitablement fait ! C'était la graine. Nous avons décidé qu'il était temps pour que le système de rester à l'arrière-plan... d'être invisible comme une vitre de verre...

Le premier The Window était un peu loufoque : les joueurs n'étaient pas autorisés à voir leurs feuilles de personnage ni même à rien connaître les mécanismes du jeu. Ils connaissaient tout de la personnalité, des antécédents et des compétences de base de leur personnage, mais rien ne concernait les chiffres, les modificateurs ou les pourcentages. Théoriquement, nous pensions que cela encouragerait tout le monde à se concentrer sur le jeu de rôle et à se libérer totalement des calculs fastidieux nécessaires à de nombreux systèmes commerciaux que nous utilisions à l'époque. Même si nous avons finalement éliminé les « *feuilles de personnage invisibles* », l'idée a fonctionné et, au cours des premières semaines de jeu, les idées de base qui allaient devenir The Window ont été élaborées.

Depuis lors, il a connu une évolution sérieuse. Ce que vous lisez en ce moment n'est que le dernier d'une longue série de révisions. Et ce ne sera sûrement pas la dernière.

— Scott Lininger

ART DE LA NARRATION

The Window est un système de jeu de rôle réduit à l'essentiel, sans argument. Bien que les Trois Préceptes donnent des directives pour aider tout le monde à utiliser ce manque de structure en leur faveur, le dernier facteur qui détermine si The Window fonctionnera pour une troupe donnée est le Conteur.

Un Conteur expérimenté peut faire fonctionner n'importe quel système, peu importe sa complexité ou sa densité. (La seule question qui se pose alors est de savoir quel système convient le mieux à son récit.) En revanche, un Conteur non qualifié a besoin d'un formidable ensemble de règles pour le guider. Pour lui, le système vient nécessairement en premier.

The Window est conçue pour prendre en charge le propre style du Conteur, afin de fournir le niveau de complexité adéquat pour une scène donnée. Malheureusement, The Window ne peut rien faire si le Conteur n'a pas de vision créative ou n'a pas la capacité de montrer aux acteurs inexpérimentés en quoi consiste le jeu de rôle. Ce ne sont pas des compétences qui viennent facilement. Pour la plupart, apprendre à être un bon Conteur est une lutte qui se déroule dans le vide. Il n'y a pas de manuels, pas de méthodologies formelles, et il peut être difficile de trouver d'autres personnes à qui parler de ce genre de problèmes que les Conteurs ont.

Maintenant, cela étant dit...

Le forum en ligne est le meilleur endroit pour en apprendre davantage sur le récit, pour en discuter ou pour parler de tout ce qui touche à The Window. Il y a un certain nombre de personnes là-bas avec beaucoup de talent et d'expérience, à la fois avec The Window et GMing en général. C'est gratuit et facile ... il suffit de visiter :

<http://games.groups.yahoo.com/group/windowrpg/>

TABLEAU DES CHANCES DE RÉUSSITE

		CHIFFRE CIBLE									
		10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
COMPÉTENCE	D4	–	–	–	–	–	–	100	75	50	25
	D6	–	–	–	–	100	83	67	50	33	17
	D8	–	–	100	88	75	63	50	38	25	13
	D10	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
	D12	84	75	67	59	50	42	33	25	17	8
	D20	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
	D30	33	30	27	23	20	17	13	10	7	3

Le tableau des chances de réussite indique le pourcentage de chance d'obtenir le chiffre cible ou moins. Un merci spécial à Martin R. Bartels pour le tableau des chances de réussite original.

the stage

seconde partie

PERSPECTIVE D'UN CHEVALIER

Il me semble que toute ma vie a été passée à regarder dehors. En tant que jeune femme, je me suis retrouvée seule et trop souvent à traverser ces endroits calmes au bord de la nuit. J'ai toujours été attirée par la solitude et repoussée par le monde animé dans lequel je suis né. Cependant, en vieillissant, je suis de plus en plus consciente des liens qui me lient inextricablement à ce monde.

Mon nom est Susan Donelly et je sers un ancien ordre catholique appelé les **Chevaliers de Saint-Jérôme**. Nous existons, sous une forme ou une autre, depuis bien avant la chute de Rome. Nous avons conservé des connaissances abandonnées ou simplement oubliées et, depuis quatorze ans, j'ai moi-même assisté à la croissance et à la diminution d'une race noble et stupide.

Parfois, le monde n'est pas aussi innocent qu'il semble l'être. Il existe d'innombrables forces invisibles qui se développent juste sous l'illusion lumineuse du quotidien. Il y a des choses qui se cachent dans l'ombre qui ont toujours été là. Ils nous ont suivis à travers les âges, nous attaquant parfois comme du bétail, nous sauvant parfois de nous-mêmes, mais toujours là, attendant toujours.

Ce fut un grand privilège de travailler avec le plus grand enquêteur de notre Ordre, Walter De Mesnil. Et j'ai également eu la chance de pouvoir constater de visu les choses sombres et de revenir indemne. Leur documentation a été le travail de ma vie. Pour me comprendre cependant et peut-être pour comprendre l'Ordre, il faut d'abord comprendre qui j'étais et comment je suis devenue ce que je suis.

Je suis née dans le nord de l'État de New York en 1969. Mon père était médecin et ma mère était enseignante avant son mariage. Deux ans après ma naissance, elle a été tuée dans un accident de voiture. Après sa mort, mon père s'est plongé dans son travail.

Mes souvenirs de cette époque et de mon père sont, au mieux, hasardeux. Il me semblait qu'il mangeait rarement et qu'il vivait avec des cigarettes et une volonté déterminée. Sa pratique le tenait occupé la plupart du temps et lorsqu'il ne travaillait pas, il lisait ou écrivait. Il a fait tout ce que je suppose pour ne pas s'attarder sur la mort de ma mère. En conséquence, il avait peu de temps pour moi alors que je grandissais.

J'avais dix ans quand un cancer du poumon l'a finalement tué. C'était une mort lente et douloureuse. Il est mort dans la douleur à l'âge de cinquante-deux ans.

Je n'avais pas d'autre famille et j'ai été confiée à l'État. Finalement, je me suis retrouvée dans un orphelinat catholique. À treize ans, mon père était devenu un souvenir flou.

Mon temps avec les catholiques a été passé principalement à l'église ou à l'école, et il y avait beaucoup de fois où la distinction entre les deux était devenue insignifiante. Au cours des quatre années que j'ai passées à titre d'orpheline, j'ai découvert un profond amour pour l'apprentissage et un respect pour Dieu.

En 1983, j'ai été envoyée vivre avec un homme nommé Arthur Parrish et sa femme Eileen. C'est en vivant chez les Parrish que j'ai découvert les Chevaliers de Saint-Jérôme. Tous deux étaient des historiens de l'Ordre. Par le biais de M. et Mme Parrish, j'ai finalement pu y entrer également.

Arthur m'a présenté à un jésuite nommé Walter de Mesnil qui a parrainé mon entrée dans l'Ordre. Quand j'avais dix-huit ans, on m'a attribuée le grade de Chevalier de la Croix et je me suis rendu pour la première fois au Vatican à Rome. Là j'ai continué à étudier et à m'entraîner. À l'été 1988, je suis devenu un Chevalier à part entière du Temple et j'ai commencé un travail scientifique sérieux pour l'Ordre. On m'a confiée la tâche de rédiger un aperçu général des activités et des intérêts de l'Ordre afin d'initier les nouveaux membres. Après cinq années de recherche et quatre autres années de recherche sur le terrain, j'ai compilé le document que vous tenez entre vos mains.

Ce texte est principalement tiré de mes notes originales et je dois souligner qu'en tant que premier projet, il est loin d'être achevé. Cette version est organisée en cinq sections, chacune contenant des descriptions des organisations primaires et des individus qui les ont influencées. Le monde caché qui nous entoure est défini par un conflit. Ce sont des guerres menées sur l'idéologie et l'histoire plutôt que sur des frontières politiques.

bienvenue

INTRODUCTION

Le **Terminus** est une tentative de définition des actions et des objectifs d'un groupe restreint d'individus opérant dans l'ombre. Les principaux acteurs du Terminus sont une société de précognitifs connue sous le nom de **Juvat**, un groupe dissident violent appelé **Quearo Verum**, un groupe d'êtres mystérieux nommés les **Matar** et un nombre restreint de personnes par ailleurs normales, entraînées dans le conflit parce qu'elles possèdent le potentiel de changer le monde.

À l'exception du dernier groupe, chaque partie cherche à contrôler l'avenir. Le Juvat, le Quearo Verum et le Matar tentent tous d'influer sur l'avenir de la société en s'emparant du contrôle d'individus dits « libres ». Les trois groupes estiment que, si la ligne de l'avenir n'est pas préétablie, la majorité de la population humaine choisit de s'inscrire dans une ligne de conduite prévisible. C'est cette prévisibilité qui permet aux précognitifs de « voir » l'avenir. Il y a le libre arbitre, mais il est rarement exercé. Cependant, certaines personnes choisissent le libre arbitre et agissent de manière imprévisible.

Ces personnes, généralement appelées **Loci**, se comptent par dizaines de milliers à travers le monde et ont le potentiel de façonner le flux de l'histoire. En conséquence, chaque groupe tente constamment de localiser ces personnes pour assurer leur vision particulière de l'avenir.

Bien sûr, le simple fait qu'un Loci agisse en dehors de la limite de prévisibilité ne signifie pas nécessairement qu'il peut être utilisé pour sculpter cette vision de l'avenir. Seul un petit nombre d'entre eux peut être utilisé ou manipulé pour modifier certains moments spécifiques. Ces **Prime Loci** sont les outils sur lesquels le Terminus est bâti.

LE JUVAT

Les Juvat sont une organisation relativement jeune comparée aux Chevaliers de Saint-Jérôme. Cependant, ils ont eu à la fois de la chance et du succès dans leur évolution.

Ils ont été créés pour la première fois à la fin des années 1800 par un groupe de mystiques qui croyaient pouvoir contrôler le développement de l'avenir. La signification originale du nom Juvat est inconnue, mais il pourrait s'agir d'une corruption d'un code latin obsolète.

Les Juvat ont été une source de vif débat au sein de l'Ordre presque depuis leur création. Ils constituent, dans les termes les plus exacts, une communauté très rigide et structurée de précognitifs. Ils sont extrêmement riches et ont des agents dans le monde entier.

ORGANISATION JUVAT

Selon les recherches effectuées par Walter de Mesnil, la première génération de Juvat aurait été réunie et formée en France entre 1861 et 1863. Ces individus deviendraient les dirigeants du Juvat et se nommeraient eux-mêmes les Avocats. Ils étaient tous des précognitifs du plus haut ordre et présentaient l'avantage supplémentaire d'être, apparemment, immortels.

Au sein du Juvat, une hiérarchie stricte existe. Les Avocats occupent les postes les plus élevés, le Préposé Juvat se trouvant juste en dessous. Les Adeptes sont des précognitifs hautement

qualifiés et des agents de terrain expérimentés. Ils sont généralement choisis pour recruter des cellules Juvat et rester en contact avec les opérations extérieures.

Un Préposé est choisi tous les quinze ans pour le poste de Directeur Adjoint. Cette personne est responsable de la coordination des activités des autres participants, Adeptes et Apprentis opérant au sein de cellules sur le terrain.

Les Adeptes constituent le gros du Juvat. Ce sont eux qui participent activement à la manipulation des événements dans l'espoir de pouvoir créer un avenir spécifique. Ils contactent et forment également la majorité des Apprentis.

Les Apprentis sont de nouveaux membres de l'organisation. Ils sont le niveau le plus bas du Juvat. Les Adeptes sont constamment à la recherche de précognitifs, mais les trouvent rarement. En conséquence, de nombreux Apprentis n'ont pas la capacité de « voir » l'avenir. Notre meilleure estimation est que seulement un dixième a des capacités suffisantes pour leur donner une chance de progresser au rang d'Adeptes.

DOCTRINE DES CELLULES DE JUVAT

Au tournant du siècle, les Avocats du Juvat découvrirent que notre Ordre les observait ainsi que leurs activités depuis 1880. En conséquence, ils adoptèrent une méthode d'opération « *en cellule* » en 1905. Les Préposés furent priés de contacter et d'initier de petits groupes d'individus spécialisés qui croient aux objectifs principaux de Juvat et les approuvent. Les membres de ces cellules devaient être appelés Adeptes et Apprentis. Personne dans la cellule ne saurait qui est au-dessus de son recruteur ou qui l'a recruté. À leur tour, ils finiraient par séparer et organiser de nouvelles cellules.

L'avantage évident d'un tel système est l'incroyable sécurité qu'il crée. Il est presque impossible pour les infiltrés de pénétrer très loin dans l'organisation. En outre, si un membre d'une cellule est suborné, il est incapable de trahir quelqu'un au-delà de sa propre cellule.

GALERIES JUVAT

Une Galerie est un terme générique que Juvat utilise pour faire référence à divers refuges répartis dans le monde. Ces sanctuaires vont des maisons privées aux gratte-ciel d'entreprises. La toute première Galerie était une véritable Galerie d'art située à Saint-Vivien de Médoc, sur la côte française. Elle appartenait à un homme du nom de Elias Talamantes et servait de lieu de rassemblement pour les Avocats au tournant du siècle.

Chaque Galerie appartient et est entretenue par des personnes qui sont sympathisantes du Juvat. Elles peuvent être utilisés à tout moment par les membres dans le besoin. Si un membre est en danger ou a besoin d'assistance, il est formé pour trouver la Galerie la plus proche.

La plus grande Galerie se trouve à New York et opère à la surface en tant que grande société d'investissement prospère appelée Cross & Associates. C'est le cœur du réseau administratif Juvat. Cross and Associates supervise toutes les questions financières, allant de l'acquisition d'un bien immobilier au virement de fonds à des agents sur le terrain.

le terminus

AVOCATS JUVAT

À la fin des années 1800, Gregor Petrovitch, un homme mystérieux, réunit à Paris, en France, quinze hommes et femmes pour fonder le Juvat. Ces personnes ont chacune amené avec elles un enfant « *surdoué* » dans le but exprès de contrôler un jour l'issue du Terminus. Les quinze enfants deviendront plus tard les Avocats du Juvat.

On ne sait pas grand-chose sur les fondateurs, mis à part Petrovitch, il ne semble exister que quelques noms et quelques enregistrements obscurs. Il y a très peu d'informations disponibles à leur sujet.

Gregor Petrovitch est peut-être le mieux documenté. J'ai découvert des documents qui auraient pu le situer dans un petit village russe qui bordait l'Ukraine en 1742. À cette époque, il semblait être un homme d'à peine quarante ans.

Ce qui suit est une liste des différents pseudonymes d'Avocat (par coïncidence, chaque nom est tiré d'un poème intitulé : « *Hymn to Adversity* »). On ignore quelle signification leurs noms peuvent avoir.

Vertu
Charité
Folie
Justice
Rire
Pitié
Bruit
Horreur
Joie
Désespoir
Prosperité
Maladie
Sagesse
Pauvreté
Adversité
Mélancolie

LE MATAR

Que sont-ils ? D'où viennent-ils ? Ce sont les questions avec lesquelles chaque Chevalier commence l'étude du Matar. Avant 1950 environ, nous ne pouvons en trouver aucune trace. Ce n'est que depuis quelques années qu'ils ont attiré l'attention de l'Ordre.

Quelques autres et moi-même croyons que l'ordre du jour des Matar est à peu près parallèle à celui du Juvat. À l'instar de cette organisation, les Matar semblent chercher à contrôler le Terminus. Nous croyons qu'il s'agit d'un groupe d'entités surnaturelles qui ont pris le contrôle de certains Prime Loci et les ont soumis à leur volonté.

Peut-être comme effet secondaire involontaire du conditionnement que les Matar ont soumis à leurs Hôtes, ils ont la capacité incontrôlable d'abaisser l'équilibre mental des individus proches d'eux. Les personnes qui maintiennent un contact étroit avec les Matar pendant une période prolongée commencent à se comporter de manière irrationnelle et à exprimer leurs agressivité et leurs désirs. C'est comme s'ils perdaient la capacité de faire la distinction entre le bien et le mal. Ceci, bien sûr, les rend assez faciles à contrôler avec la télépathie. Ceux qui ont la malchance de devenir les serviteurs des Matar s'appellent les Locura. Il n'est pas rare de trouver un Matar s'entourant du plus grand nombre d'humains possible. Pour faciliter encore plus cela, ils se présentent souvent comme des mondains fortunés ou des hommes d'affaires importants qui entretiennent toujours un cortège assez important.

Personne ne sait si les Matar sont capables de « voir » l'avenir de la même manière que le Juvat. Cependant, nous avons remarqué certaines des manières dont ils tentent d'atteindre leurs objectifs.

Premièrement, les Matar sont constamment à la recherche de nouveaux Prime Loci à « posséder » ou « corrompre ». Deuxièmement, tout Prime Loci déjà atteint par le Juvat est pourchassé et tué si possible. Troisièmement, beaucoup de Matar recherchent des Loci mineurs qui occupent une position de pouvoir importante. Si possible, ils sont également corrompus. L'amiral américain USN, Gregory Rush, est un exemple de cette possession de locus mineurs.

Rush a obtenu son diplôme d'Annapolis en 1958 avec les honneurs. Jeune capitaine, il a assuré la liaison entre la SEAL Team-1 et les forces spéciales de l'armée au Vietnam pendant la majeure partie de la guerre. Il était présent à l'un des plus grands mystères de tout le conflit : la disparition de deux pelotons de l'armée régulière près de Ha Tihn.

Après le Vietnam, Rush a beaucoup travaillé dans le monde entier pour le compte de l'Office of Naval Intelligence (ONI). Il a travaillé comme chef de station pour cette agence jusqu'en 1985. Le 14 juin de cette année, il voyageait de l'USS Puget Sound vers Seattle, dans l'État de Washington. Son hélicoptère a connu des conditions météorologiques extrêmes et a été forcé de descendre sur la côte de Washington. Bien que l'épave de l'engin ait été retrouvée, les restes de son équipage et de son passager ne le furent pas.

La marine a classé l'équipage de l'hélicoptère de Rush et du Puget Sound dans les catégories suivantes : disparus, présumés morts. Deux mois plus tard, un arrière-amiral USN à la retraite, Gregory Evans Rush, a accepté le poste au Pentagone en tant que chef des opérations de l'ONI. Nous croyons que cet homme est le même amiral Rush qui a disparu à Washington. Les membres de la famille et les collègues de travail ont décrit Rush comme un homme maigre, au début de la soixantaine, aux cheveux blancs. Nos agents à Washington DC af-

le terminus

firmement que le nouveau chef de l'ONI est un homme d'une trentaine d'années aux cheveux poivre et sel. Les différences physiques et les circonstances inhabituelles qui entourent les deux hommes nous portent à croire qu'il a été victime du Matar. Sa position actuelle dans la communauté du renseignement lui donne le pouvoir et la possibilité de faire avancer les objectifs de Matar.

LE QUEARO VERUM

En 1965, une lutte de pouvoir interne a eu lieu au sein du Juvat. Plusieurs membres respectés ont cherché à prendre une position plus proactive contre les Matar. À cette fin, ils ont formé une cabale secrète qu'ils ont appelée le Quearo Verum. Agissant en dehors du cadre de leurs activités normales, ces membres du Juvat ont commencé à chasser et à tuer des Matar connus. Entre 1965 et 1967, nous estimons qu'ils sont responsables de la mort d'environ 48 Matars et de près de cent Locura. À la longue, enfin, la cabale a été découverte et tous les Quearo Verum ont été expulsés du Juvat.

En 1982, Elisabeth Malatesta, une assistante de Juvat privée de ses droits, a quitté l'organisation et a commencé à contacter tous les anciens du Quearo Verum. Avec l'aide des anciens chefs de la cabale, un nouveau Quearo Verum a été créé.

Aujourd'hui, ils existent comme une sorte de réseau souterrain. Les objectifs sont les mêmes qu'auparavant, mais leurs méthodes sont devenues beaucoup plus violentes et non contrôlées. Le groupe attire les éléments les plus volatiles du Juvat.

Apparemment, Malatesta « dirige » le groupe, mais en dehors d'un petit cercle d'ancien Juvat, elle ne peut que diriger le Quearo Verum dans certaines directions. Ses agents sont dispersés à travers le monde et entrent rarement en contact les uns avec les autres. En conséquence, les opérations du Quearo Verum semblent parfois chaotiques. Néanmoins, la campagne de guérilla menée par Malatesta contre les Matar a jusqu'à présent été couronnée de succès. La nature désorganisée du groupe est aussi sa protection. Personne ne peut frapper tout le Quearo Verum.

INTRODUCTION

Les immortels marchent parmi nous. Ils se cachent bien, mais nous ont révélé leur nature dans des rêves, des légendes et à travers leurs propres écrits bien gardés. Les Amaranthites sont les Ténèbres au bord de la nuit. Responsables des mythes vampiriques de l'Europe et de l'Asie, ils ont tracé le grand chemin de l'histoire dans notre ombre.

Aujourd'hui, ils se cachent toujours dans les ombres, et de ces ombres, ils tendent la main pour s'attaquer à une histoire à laquelle ils sont inextricablement liés. Les Amaranthites représentent un concurrent que l'homme ignore et auquel il n'est peut-être pas préparé. Il est heureux que la plupart d'entre eux soient reclus et mal organisés.

Ceux qui se sont démarqués ont tiré les ficelles de l'histoire nous poussant du coude ça et là. Ils ont participé à tout, de la chute des anges à la défaite de Rome. Ce sont ces créatures plus que tout autre qui ont consommé l'essentiel des enquêtes de notre Ordre. Pourtant, malgré le fait que nous les surveillons depuis notre création, nous en savons encore très peu.

Les Amaranthites pourraient être la plus grande aubaine que l'homme ait jamais connue. Ou bien ils pourraient annoncer la prochaine apocalypse. Ils sont une variable qui pourrait s'avérer désastreuse ou fortuite. Et derrière chaque théorie, chaque investigation que nous entreprenons se cache la question : que devons-nous faire ?

NATURE DES AMARANTHITES

Personne ne sait d'où viennent les Amaranthites, ni s'ils étaient autrefois aussi humains que nous. Pourtant, ils sont l'une des races les plus anciennes qui ont assombri l'humanité depuis des siècles. Mystérieux et solitaires, ils ont néanmoins laissé leur marque sur le monde.

Ces êtres peuvent avoir donné naissance aux mythes de vampire d'Asie et d'Europe. Ils sont apparemment immortels et possèdent un large éventail de capacités surnaturelles. Nous les étudions depuis la chute du Saint Empire romain germanique, mais ils existent depuis beaucoup plus longtemps que cela. L'étude de ces Amaranthites a toujours été l'une de nos entreprises les plus importantes et les plus dangereuses. En conséquence, une extrême prudence doit toujours être prise lorsque vous traitez avec eux. Malheureusement, cela signifie que leurs recherches ont été un processus long et complexe. Ce n'est que dans les années 1920 que nous en avons eu une compréhension assez claire.

Le 22 janvier 1921, un homme du nom de William Kanigher a présenté à notre ordre des informations concernant les Amaranthites. Il passa plusieurs jours chez des Chevaliers spécialisés dans l'étude de l'immortel. Les notes et les dépositions qui en ont résulté ont finalement servi de base au document intitulé : *The Bloodless*. C'est l'un des deux textes que nous utilisons pour préparer les membres à tout projet impliquant les Amaranthites. Ce qui suit est un extrait des conversations de Kanigher avec nos Chevaliers.

l'immortel

// Méfiez-vous de l'éternel, mon ami.

C'est simple, dans toute sa sagesse : trois mots. Un mot de vérité. Il faut se méfier...

Eiran m'a beaucoup appris, mais c'est celui dont je me souviens le plus. « *La confiance est un luxe* », disait-il, « *ne soyez pas si prompt à échanger la vôtre. L'éternité est dangereuse. Elle est sans égale dans son potentiel de mal et dans son potentiel de pouvoir.* »

Heureusement pour des gens comme vous et moi, l'éternité est autodestructrice. Dommage, quand ils partiront, ils nous emmèneront probablement avec eux.

Les Amaranthites sont une race d'immortels que vous voyez. Ce sont des marionnettistes guildés qui vivent juste sous la surface, comme des araignées dans les murs. Parmi ceux qui restent, la plupart sont ouvertement contre nous et presque tous sont fous. L'immortalité fait cela à la plupart des gens que vous voyez. Après mille ans à vivre la même vie, les jours deviennent une torture lente. Eiran disait : « *Une saison s'empile sur la suivante, visage après visage, vin après vin, amant après amant. Il est difficile de continuer. Certaines années...* » Mais vous savez ce qui m'attire ? La plupart d'entre eux qui n'ont pas été tués sont incroyablement riches et puissants. Ils se déguisent en noblesse humaine et profitent de nous. Ils vont trop loin pour s'amuser. Seulement, ils découvrent que chaque nouveau divertissement coûteux doit être encore plus tordu, unique ou dangereux que le précédent. Mais je vais voir la fin. Tout. Certaines personnes appellent cela des vampires, ou des Bloodless, ou des Pyreli, ou des Sith. Quel que soit le nom que vous leur donnez, ne faites pas trop d'hypothèses. Pour chaque règle que vous pensez contraignante, mon ami, il existe une douzaine d'exceptions. Bien sûr, certains n'aiment pas les croix, mais vous savez, beaucoup d'entre eux sont de très religieux. Et ceux qui ont accepté l'Art du Sombre et de l'Ombre peuvent avoir des problèmes de lumière solaire, mais la plupart d'entre eux non.

La seule chose que vous pouvez supposer à leur sujet, c'est que vous en savez très peu.

Ils se cachent soigneusement. Après tout, ils ne sont pas stupides. Et après quelques siècles, j'imagine qu'il est difficile de ne pas être capable de rester discret.

Il est presque impossible de faire la différence entre l'un d'entre eux et l'un d'entre nous. Ils apparaissent aussi humains que vous ou moi, et leur intellect est sans égal. Ils partagent des informations toutes les quelques décennies à propos de nous, chasseurs. Cela rend mon travail beaucoup plus difficile. Ils sont également capables de détecter la proximité d'autres membres de leur race, ce qui rend très difficile leur chasse si vous en êtes un.

Et c'est là que j'entre en jeu. Mon Ordonné, Eiran, était l'un d'eux, mais il était l'un des douze accusés de les avoir tous tués. Il comprit que sa meilleure chance de les atteindre était à travers nous. C'est ainsi que lui et les autres Ordonnées ont commencé à entraîner des gens comme vous et moi à chasser les Amaranthites et à les détruire. Il comprenait la menace que ses frères posaient au monde. C'est lui que vous devez remercier pour les connaissances que j'apporte.

Il s'est également suicidé un mois après la fin de ma formation. //

Les Amaranthites apparaissent totalement humains lors de l'observation. Ils utilisent rarement leurs vrais noms « réels » et se réinventent généralement toutes les quelques décennies. En plus des Arts qu'ils utilisent, ils ont également la possibilité de changer lentement d'apparence s'ils le souhaitent, leur forme physique se modifie à peu près au même taux de croissance qu'un enfant humain. Tout Amaranthite peut en identifier un autre bien sûr, mais pour un humain, il peut être presque impossible de voir le lien qui existe entre l'un d'entre eux aujourd'hui et ce à quoi ils pouvaient ressembler il y a cent ans. Ils peuvent modifier le teint de la peau, la taille, le poids, les marques de naissance, l'intonation de la voix — tout vraiment. Bien que personne au sein de l'Ordre n'en ait vu de première main, il existe des récits fiables selon lesquels certains Amaranthites choisirent d'imiter un être humain réel. Une fois la ressemblance terminée, ils tuent invariablement l'homme et prennent leur place.

Cependant, très peu d'entre eux tolèrent une forme moins que parfaite. Ils sont exceptionnellement vaniteux à cet égard. Alors que certains Amaranthites restent en contact avec le monde en constante évolution qui les entoure, beaucoup se sont attachés à certaines périodes de l'histoire et continuent à porter des styles et des modes dépassés.

Tous les Amaranthites semblent avoir la capacité de guérir les plaies à un rythme remarquable. Une égratignure pourrait guérir en quelques secondes, une petite coupure en peut-être seulement quelques minutes. Pour une blessure relativement grave (comme un os cassé ou une blessure par balle), ils peuvent avoir besoin de quelques jours. Cependant, peu importe la gravité de la blessure, un seigneur Amaranthite ne demanderait jamais l'aide d'aucune officine mortelle.

CONSEIL CALÉDONIEN

Les journaux de Cross Knight Ross, en plus du témoignage de M. Kanigher, sont les documents principaux utilisés pour familiariser les membres avec le « *Bloodless* ». Ces deux textes ont donné le ton à toutes nos relations avec cette race immortelle.

Samuel Ross était le plus grand érudit Amaranthite de notre Ordre. À trente ans, il avait parcouru l'Europe et l'Asie à la suite de légendes et de traditions populaires afin de trouver la vérité derrière le mystère des Amaranthites. Toute sa vie a été consacrée à la recherche de leurs origines. Cependant, pour les besoins de ce document, seule une partie de ses recherches et notes ont été incluses. Pour une connaissance plus détaillée, référez-vous aux fichiers des bandes de l'ordinateur stockés dans les archives Romaines. Ce qui suit est principalement un compte-rendu de la fin de l'ancien ordre Amaranthite.

... et ainsi les Pupilles d'Armere en Écosse remontent en réalité à l'époque romaine ; au siècle juste avant que les Amaranthites aient convoqué leur assemblée finale. Le mur entourant le lac Archer a été construit sur ordre du gouverneur romain calédonien, à la demande d'un puissant et influent Amaranthite nommé Thracio.

Physiquement, les terrains entourant Armere ne sont rien de moins que spectaculaires. Isolé dans les hautes terres au-delà du mur d'Hadrien, le Loch est un puissant point focal au potentiel magique.

L'immortel

Curieusement, il n'y a aucune preuve archéologique d'Écossais, de Pictes ou même de Romains entre le mur d'Armere et le Loch lui-même. Une zone d'environ deux cents kilomètres s'étend du mur d'Hadrien au nord et englobe le Loch et son mur sur pied. Je crois que la zone entourant immédiatement le Loch Armere était contrôlée et entretenue par les Amaranthites dans le but d'organiser de grands rassemblements. Plusieurs Pupilles de pierre monolithiques se dressent toujours dans les vestiges détériorés des murs d'Armere.

Ces Pupilles agissent comme des lentilles de focalisation pour les magies. Ceux qui peuvent contacter d'autres esprits vivent une période particulièrement difficile dans l'enceinte créée par les Pupilles. Leur capacité est absorbée et amplifiée par les pierres. Si un mage ou un individu « *doué* » qui se trouve près des Pupilles tente d'utiliser leurs capacités, les pierres ne font que créer un sentiment de malaise. Cependant, quiconque utilise activement ses « *dons* » ou utilise des magies verra ces pouvoirs redirigés vers eux cent fois.

Selon mes recherches, Thracio a passé près de soixante-dix ans d'étude et de méditation, plaçant l'ensemble des Pupilles. Cela a été fait pour protéger ceux qui voudraient un jour se rassembler à cet endroit.

À l'époque, les Amaranthites étaient essentiellement pacifiques et bien organisés, avec un conseil central appelé Allegiantheum, qui tenait une assemblée toutes les quelques décennies. Ils ont maintenu une politique informelle de secret en ce qui concerne les humains. Ils ont également imposé des restrictions draconiennes aux Arts qui ne pouvaient être utilisés que pour la destruction.

...mais tout ce qu'ils avaient accompli était éclipsé par un courant d'instabilité qui balayait certains des rangs les plus anciens. Ces pères et mères avaient vécu avant l'époque de la Grèce et de l'Égypte, mais ils ne pouvaient même pas se souvenir de leurs origines exactes.

Une longue série d'exécutions ont été effectuées par l'Allegiantheum au premier siècle avant la naissance du Christ. À l'époque, seuls les plus âgés ont été tués. Des mesures aussi drastiques ont été jugées nécessaires en raison des pouvoirs incroyables qu'ils possédaient. Une folie qui agrippait les plus puissants et était une menace à laquelle l'Allegiantheum n'était pas prêt à faire face.

Mais couper les racines ne tue pas la propagation de la vigne. Tous ces enfants qui s'étaient répandus en Afrique et en Asie prenaient lentement conscience de la maladie qu'ils portaient en eux-mêmes. Thracio fut l'un des premiers à réaliser les implications possibles de son immortalité.

Cinq siècles plus tard, en 466, l'inévitable se produisit. Un groupe important des plus anciens Amaranthites, dirigé par Lord Valkan, a déclaré sa succession à l'Allegiantheum. Une dernière assemblée a été convoquée par le dernier Allegiantheum. La région de Caledonia connue sous le nom d'Armere a été choisie comme lieu de rencontre.

Samuel Cheever Ross Savant
Chevalier de la Croix 1754. //

VALKAN

L'un des seigneurs Amaranthites les mieux documentés était un ancien connu sous le nom de Valkan. Il était le chef d'une secte d'immortels appelée le Recreanthum qui s'est rebellée contre leurs chefs. À un moment donné, nous avions en notre possession plusieurs livres écrits à la main par Valkan lui-même.

Selon les documents conservés dans les archives de notre Ordre, Lord Valkan était l'un des seigneurs Amaranthites les plus anciens et les moins conventionnels. Jusqu'au début du siècle, on croyait qu'il avait été tué en 900 après J.C. par des Chevaliers catholiques dans ce qui est maintenant le nord de l'Autriche. Peu de temps après, quatre de ses livres ont été obtenus par l'église. Ils ont finalement été transmis aux Chevaliers de Saint-Jérôme en 1183. Selon certaines sources, Valkan aurait écrit jusqu'à vingt livres, bien que l'Église n'ait jamais découvert de preuves solides. Les quatre livres autrefois détenus par notre Ordre étaient considérés comme si hérétiques par le Vatican qu'ils étaient scellés et protégés de quiconque chercherait à les utiliser. Au début du XV^e siècle, cependant, lorsque deux des livres ont été détruits, il a été décidé de faire des copies. Malheureusement, quels que soient les secrets enregistrés par Valkan, ils étaient voués à ne pas être découverts, car leur tentative de transcription avait rendus fous plus d'un moine. Aujourd'hui, en plus des copies partielles, un seul des livres originaux de Valkan est en notre possession.

La plupart de ce que nous avons pu reconstituer sur la véritable histoire des Amaranthites est basée sur des recherches effectuées par le duc Heinrich Von Guellum avant sa mort. Malheureusement, ses principales références étaient des lettres écrites entre le Recreanthum et, de toute évidence, ils ont peu appris de la dernière Assemblée d'Armere, n'ayant pas assisté à la cérémonie. Ce que Von Guellum a découvert, c'est que Thracio et ses compagnons ont révélé des preuves d'un péril imminent, auquel les Amaranthites étaient intimement liés. Quelle que soit la preuve, nous devons supposer que c'était tout à fait convaincant, puisque l'Allegiantheum a accepté à l'unanimité de détruire toutes les preuves de son existence.

Selon l'estimation de Valkan, quelque 27 000 Amaranthites ont utilisé les protections d'Armere pour se suicider cette nuit-là, pour des raisons qu'il ne pouvait pas comprendre.

Avant la fin du Conseil, il fut décidé que douze des plus puissants de l'Allegiantheum resteraient derrière et deviendraient des Ordonnées ou des Chasseurs. Ce serait leur tâche de trouver chacun des renégats du Recreanthum et de les exécuter. Une fois leur devoir terminé, ou s'ils sentaient que l'éternité devenait trop forte, ils se suicideraient.

LA PROPRIÉTÉ DU LOCH ARMERE

Très peu de gens visitent maintenant le Loch Armere. Son emplacement éloigné dans les Highlands écossais empêche la plupart d'entre eux de s'aventurer dans la région. Mais au milieu des années 1800, un grand domaine fut construit sur les rives du Loch. Le manoir et les terrains environnants ont été construits à la demande de la famille Von Guellum. C'étaient des nobles mineurs expatriés autrichiens qui avaient perdu tous leurs biens fonciers natifs. La propriété du Loch Armere est restée en leur possession jusqu'en 1915.

Niché dans une vallée peu profonde et à l'abri des regards de la nature montagneuse du pays qui l'entoure, un mur de pierre bas qui encerclait autrefois le Loch est généralement le premier élément que l'on remarque à son arrivée. Entre le mur détérioré et le Loch lui-même

l'immortel

se trouvent une série de mégalithes de pierre que nous appelons les Pupilles d'Armere. Chaque pierre intacte mesure presque neuf pieds de haut (2,7 m) et trois de large (0,9 m). Sur ces quartiers, on a une drôle d'impression que le mauvais temps les a presque entièrement érodé. Ce sont tout ce qui reste des runes gravées par les Amaranthites pendant l'occupation Romaine de la Grande-Bretagne.

En 1915, l'épouse du duc Heinrich Von Guellum a invité un groupe d'individus apparemment sans liens du monde entier dans le domaine d'Armere. Les événements qui s'y sont déroulés sont inconnus, mais peu de temps après, le manoir et une partie du logement du serviteur ont été brûlés. Le duc Von Guellum et les personnes qui séjournaient à la maison ont disparu peu de temps après l'incendie. En raison des sentiments anti-allemands suscités par la Première guerre mondiale en Grande-Bretagne, la duchesse Von Guellum retourna bientôt en Autriche. À ce jour, aucun enregistrement de ses allées et venues n'a été découvert.

En 1942, le domaine Armere fut acheté par un Américain nommé Patrick Russo. Il a fait reconstruire le manoir et les logements du serviteur conformément aux spécifications d'origine. Cependant, le travail a été arrêté par le déclenchement de la Seconde guerre mondiale. Après la guerre, la construction ne fut jamais achevée, même si le domaine resta la propriété de la famille Russo.

Aujourd'hui, le Loch et les terres qui l'entourent ont sensiblement la même apparence qu'il y a un siècle. Le seul indice visible de son âge est le manoir et les bâtiments complémentaires. Alors que les quartiers du service ont été entièrement restaurés, la maison elle-même est tombée dans un grave état de délabrement.

En raison du refus catégorique de la famille Russo, nous n'avons jamais été autorisés à inspecter le domaine en profondeur. Cependant, en 1943, un charpentier qui travaillait pour la famille Russo a déclaré à l'un de nos enquêteurs que, même si la maison d'origine avait été réduite en cendres, les fondations ainsi qu'une série de chambres ressemblant à un labyrinthe étaient en parfait état. L'homme avait quitté le lieu de travail à cause « *d'actes inhabituels* » qui ont affecté le Loch pendant son séjour. Deux semaines plus tard, il a été retrouvé mort sur un ponton à Glasgow.

Nous pensons que le duc Von Guellum était en possession d'un ou de plusieurs icônes ou artefacts Amaranthites, peut-être même de certains livres de Valkan. Il se peut qu'il les ait stockés sous la maison dans les catacombes qui existent là-bas. Si tel est le cas, la famille Russo serait maintenant en possession des objets que Von Guellum aurait amassés. Cela peut expliquer leur réticence à nous permettre d'inspecter la succession.

LES ORDONNÉES

Après le décret final du conseil calédonien, les douze Ordonnées restantes ont commencé leur tâche de traquer les renégats Amaranthites du Recreanthium. Même pour ceux d'entre nous au sein de l'Ordre, les Ordonnées ressemblent davantage à des figures mythiques qu'à des individus réels. Aucun chevalier n'a jamais découvert de preuves matérielles à leur sujet. Tout au plus, tout ce que nous avons trouvé sont des documents, des journaux personnels de gens qui ont été en contact avec eux ou des contes obscurs.

Cependant, nous devons croire qu'ils existent. D'après le témoignage de Bill Kanigher, au moins un Ordonnée nommé Eiran a recruté des humains comme chasseurs Amaranthites.

Nous pensons également que lui-même ou une autre Ordonnée ont pu participer au développement des Vieilles Familles américaines. Malheureusement, nous savons aussi qu'Eiran s'est suicidé avant 1921. Cela nous porte à croire que tout ce que l'Allegiantheum a voulu mettre fin ou éviter peut encore les attendre.

Ils ne font pas directement face au Recreantheum, mais choisissent plutôt de risquer des pions dans un jeu ancien et complexe. Ils utilisent des humains pour attirer les renégats au grand jour, où ils sont vulnérables.

Kanigher ne connaissait que les noms de trois des Ordonnées et nous n'avons jamais pu découvrir les noms des autres. Ceux que nous connaissons sont : Eiran, Quintus et Ginsal.

L'immortel

INTRODUCTION

Il y a des choses dans ce monde qui défient toute explication, et il y a des événements qui dépassent notre compréhension. Une foule d'esprits et de fantômes hante la terre.

The Chœur Angélique est certainement la preuve de cette affirmation. Des anges ou des démons ? C'est difficile à dire. Ces esprits nous mystifient. La plupart des fantômes et des êtres non corporels sont au mieux ténus. Ils manquent généralement d'un esprit ou d'un but ordonné. Pourtant, le Chœur est presque une société à part entière.

Se faisant passer pour des anges de légendes chrétiennes et hébraïques, le Chœur Angélique erre sur la terre pour des raisons qui lui sont propres. Nous nous intéressons particulièrement à ces êtres depuis que nous les avons rencontrés pour la première fois. Cependant, nous avons eu peu de succès pour découvrir ce qui motive leurs actions. Témoins sur les champs de bataille et sur les terres saintes, ils se manifestent auprès des fidèles et des infidèles.

Les Vieilles Familles, d'autre part, représentent l'aspect tangible de l'inconnu. Génération après génération, chacun voué au catalogage et à la poursuite de choses qui dépassent le cadre de nos imaginations, ils se sont insérés dans tous les aspects du surnaturel. Mystiques, magiciens, chasseurs de fantômes et savants, les Vieilles Familles explorent l'inconnu depuis près de deux cents ans. Ces trois Familles sont liées aux forces invisibles à l'œuvre sous la surface du quotidien. Ils sont aussi mystérieux que les fantômes qu'ils cherchent.

Ces lignées sont considérées comme des joueurs insignifiants depuis des générations, mais au cours des soixante-dix dernières années, l'opinion de notre Ordre à leur égard a évolué pour devenir celle d'un grand respect. Dans les années à venir, ils pourraient jouer un rôle crucial.

VIEILLES FAMILLES

Les trois lignées connues sous le nom de Vieilles Familles d'Amérique constituent une source d'intérêt pour notre Ordre depuis le 19^{ème} siècle. Bien qu'ils soient issus de la révolution américaine, ce n'est pas avant le XIX^e siècle qu'ils ont commencé à attirer notre attention.

Les enquêteurs occultes indépendants et même les sociétés de chasse aux fantômes ne sont pas un phénomène inhabituel. Les deux existent sous des formes variées depuis des siècles. C'est l'apparition non pas d'une, mais de trois Familles entières de dilettantes et d'enquêteurs occultes qui ont attiré l'attention de nos Chevaliers américains sur les Vieilles Familles.

Après avoir réalisé que les Paget, Bishop et les Harper de la Nouvelle-Angleterre constituaient un événement unique dans presque toute l'histoire documentée, une enquête fut ouverte. À la demande de l'Abbé Consulaire Dewitt, une observation ouverte et un dossier ont été lancés. En outre, une enquête distincte a été entreprise concernant les origines de chaque famille.

Le capitaine William Bishop, le sergent Patrick Harper et le colonel Richard Paget ont tous servi dans l'armée continentale sous Washington. Cependant, la seule autre mention qui puisse être trouvée au cours de cette période est un compte rendu d'importance secondaire qui semblerait placer chacun d'eux à la bataille de Trenton. On ne sait pas si les trois s'étaient

rencontrés avant la guerre, bien que cela semble improbable. À la suite de la candidature américaine à l'indépendance, les trois soldats se sont installés dans certaines parties de la Nouvelle-Angleterre et ont chacun fondé une famille.

Presque rien n'est vraiment connu de ces hommes et ce sont leurs descendants qui nous intéressent principalement. Les membres de chaque famille ont participé à presque toutes les grandes guerres menées par les États-Unis. C'est au cours de ces périodes qu'ils ont réalisé certaines de leurs activités les plus intéressantes. En raison de leur « *obsession* » pour le surnaturel, les Vieilles Familles ont acquis une solide réputation dans certains milieux.

Ce sont des soi-disant experts et opérateurs occultes qui ont réussi à s'impliquer dans certains des événements surnaturels les plus étranges de l'histoire américaine.

Malgré leur longue tradition d'engagement occulte, certains soutiendraient que les Vieilles Familles comptent davantage sur la chance que sur la connaissance. Pour preuve, ils désignent la lignée Paget. Il ne reste aujourd'hui que quatre descendants de cette lignée, principalement à cause des actions désastreuses de la famille dans les années vingt.

Peu de temps après, un jeune homme, Timothy Cochran, entra au séminaire. Il avait servi dans les tranchées de la Grande Guerre et, pendant ce temps passé en France, il avait été témoin de manifestations d'anges. Lui et un confrère du nom de Victor Paget sont rapidement devenus obsédés par la compréhension des « *anges* » qu'ils avaient vus. Cependant, peu de temps après leurs observations, Timothy fut grièvement blessé et renvoyé chez lui. À notre retour et pour entrer dans la prêtrise, nous l'avons contacté et invité à rejoindre nos rangs.

Espérant que leurs relations précédentes suffiraient à entrer en contact avec au moins une des Vieilles Familles, l'Abbé Président DeWitt envoya Timothy contacter Victor Paget en 1925. Cela semblait être une situation idéale, en utilisant leur amitié, l'Ordre pourrait se révéler à la Vieille Famille de manière lente et contrôlée. Le fait que Victor se soit essentiellement isolé du reste de sa famille signifiait également que nous n'aurions pas à nous inquiéter des suspicions ou des enquêtes indésirables. C'était une opportunité à saisir.

On a laissé croire à Timothy que son travail consistait à étudier plus avant les anges et, pour des raisons de confidentialité, il lui a été dit de ne rien dire à Victor Paget sur l'Ordre avant une date ultérieure. Cela s'avérerait être une terrible erreur.

En travaillant avec Paget, les deux hommes avaient fait des percées dans le culte des adorateurs d'anges en Afrique. Timothy était certain que le culte était en possession de plusieurs livres d'ange « *traditions* ». Nous pensons que c'est l'impulsion qui l'a poussé à tenter une infiltration du culte. Sans avertissement, Timothy a soudainement disparu. Inquiet, l'Abbé Président DeWitt a discrètement envoyé un message urgent aux infrastructures catholiques de Kansas City : toute information concernant Timothy Cochran serait transmise à l'Ordre avec toute la célérité possible.

Peu de temps après, le corps de Timothy a été retrouvé dans une maison close. Son corps était couvert de tatouages et de cicatrices rituelles. Le Chevalier qui a été envoyé réclamer son corps était convaincu que la magie rituelle africaine avait été utilisée pour le tuer.

forces invisibles

L'HÔTE

L'Hôte fait référence à tous ces êtres non corporels qui occupent ce que l'on appelle le monde des « *esprits* ». À l'exception d'une projection astrale, les êtres spectraux sont des créatures d'intelligence variable qui ne conservent pas une forme matérielle dans leur état naturel.

Notre Ordre a enquêté sur les hantises et autres phénomènes spirituels depuis que nous en avons pris conscience pour la première fois. Cependant, comme nos énergies sont principalement destinées aux êtres et aux organisations qui peuvent être documentés de manière linéaire et interdépendante, l'étude de l'Hôte a été au mieux aléatoire. Néanmoins, il y a des aspects de l'Hôte qui se prêtent à une enquête. Les esprits qui interagissent les uns avec les autres et se conforment aux anges des trois religions chrétiennes sont le sujet d'un groupe restreint mais concentré de Chevaliers.

Les Seraphim, ou Cœur Angélique, nous ont particulièrement intéressés, car ils affirment être des anges. L'essentiel des recherches effectuées dans ce domaine est le résultat de deux Chevaliers différents à des époques différentes.

Thomas Magnusson est né en 1848 à Girgenti en Sicile. Un dossier personnel complet de Magnusson est conservé dans les archives de l'Ordre à la Bibliothèque de Rome et est disponible pour inspection. Sa préoccupation de toujours pour les Seraphim a commencé en 1868, alors qu'il entrait dans la sixième année de ses études. Bien qu'il n'ait vécu que quarante-huit ans, il est le chevalier le plus responsable de leur étude.

En 1950, l'Abbé Marie de Quincey s'inspire de l'œuvre de Magnusson et commence à étudier les objectifs possibles des Seraphim. Son évaluation et ses théories constituent la base du mouvement actuel au sein de l'Ordre qui souhaite produire une analyse plus détaillée de l'Hôte en général et des Seraphim en particulier.

Ce qui suit est un court extrait de la recherche assez importante que Magnusson avait effectuée avant son décès en 1896. L'analyse complète a été transmise à nos Abbés Consulaires et a finalement été cataloguée dans notre Bibliothèque Française.

“ ...les Seraphim n'ont pas de forme réelle. Ils font partie de la grande armée d'esprits qui s'accrochent au monde éveillé et ont sans doute donné lieu à d'innombrables légendes et superstitions.

Ce sont des fantômes et des spectres, mais ils ne sont pas les ombres des hommes. Ils n'ont jamais été « *en vie* » et n'ont certainement jamais expérimenté une corporalité que nous prenons pour acquise tous les jours.

Pourtant, les Seraphim me confondent. Alors que la plupart des Hôtes ne sont guère plus que des fantômes cérébraux sur lesquels nous avons apposé nos peurs, les Seraphim sont bien organisés et tout à fait capables.

INTRODUCTION

Nous ne sommes pas les seuls intéressés par l'inconnu. Pendant des siècles, des sociétés se sont consacrées à la poursuite du surnaturel et du paranormal. Cependant, ce n'est que récemment que les gouvernements ont commencé à parrainer de tels groupes. Les plus remarquables étaient les Chasseurs de Fantômes de la Reine Victoria au XIX^e siècle en Angleterre, mais il y en avait et il y en a d'autres.

En Amérique, à la fin de la guerre civile, un groupe d'agents des services secrets a brièvement enquêté sur une substance maligne appelée Ténèbres. Bien que ce groupe ait été de courte durée, il a laissé un héritage qui sera, à terme, repris une fois de plus.

Au début des années 1980, un homme nommé Eliot Morgan a réuni un groupe d'agents fédéraux et a de nouveau enquêté sur les Ténèbres. Ce groupe, les Shadesmen, devait être de courte durée et semé d'intrigues et de tragédies.

Les deux groupes mentionnés ci-dessus ne représentent qu'un aspect des enquêteurs de l'inconnu parrainés par le gouvernement : celui qui est accidentel. Ni les groupes de 1800 ni ceux de 1980 n'ont été délibérément conçus par leurs gouvernements pour rechercher le paranormal. Ils sont soit tombés sur un aspect du surnaturel, soit ont été formés secrètement avec les finances de leur gouvernement, mais pas sur sa connaissance manifeste. Les agences DPL, en revanche, sont des groupes formés à la demande expresse d'un gouvernement.

Depuis le début des années 50, il existe des agences de DPL. Un sous-produit de la Guerre froide et ressemblant beaucoup aux autres groupes d'espionnage de l'époque, les DPL cherchent à « *neutraliser* » les menaces de nature surnaturelle. La DSI en Amérique en est un exemple parfait. Presque autonome au sein du gouvernement qu'il sert, il s'engage dans une guerre secrète avec tout ce qu'il juge d'origine « *inconnue* ».

LES TÉNÈBRES

La substance mystérieuse connue sous le nom de Ténèbres a été enregistrée pour la première fois à la fin des années 1800 par un groupe d'agents des services secrets qui avaient été accusés d'avoir enquêté sur plusieurs événements étranges à la Nouvelle-Orléans. Cependant, seules des informations fragmentaires concernant ces hommes ont été découvertes, en raison d'une conspiration troublante du silence entourant eux et leurs activités. De toute évidence, les Ténèbres se présentent sous la forme d'un liquide noir visqueux. Chaque vrille bouillonnante est une extension du tout. Couper une ramification ou isoler une seule goutte, c'est enfermer un aspect du tout. Peu importe la minutie, les Ténèbres survivent et se propagent. Un seul but malin guide chaque once de celui-ci.

En 1865, l'année même de la fin de la guerre de Sécession, l'USSS (Service secret des États-Unis) a été fondée en tant que branche du département du Trésor qui se distingue aujourd'hui par le fait qu'elle est le plus ancien organisme fédéral d'application de la loi du gouvernement des États-Unis. Fondé par Hugh McCulloch, avec le consentement du président Lincoln, le service secret avait d'abord été chargé de lutter contre la contrefaçon, mais avait ensuite commencé à protéger le président en 1901.

groupes de l'ombre

Le premier chef des services secrets était un homme nommé William P. Wood. Il a commencé avec seulement dix agents, principalement des enquêteurs privés, et a commencé à traquer les contrefacteurs. En 1870, le service secret comptait vingt-quatre agents, dont huit avaient été mandatés par Wood pour enquêter sur une société de transport maritime basée à la Nouvelle-Orléans. Nous ne savons pas exactement pourquoi Wood a envoyé ces agents en Louisiane. Cependant, ce qu'ils ont découvert allait bien au-delà du simple « *boodling* » (contrefaçon).

L'enquêteur en chef que Wood a envoyé à la Nouvelle-Orléans était un certain Leonard Cabbot. Nous supposons que c'est parce que Cabbot est né et a grandi en Louisiane que Wood l'a placé à la tête de l'entreprise. Cabbot, cependant, était un homme étrange à tous points de vue. Selon les informations que nous avons recueillies à son sujet, il est né en 1840 et, bien qu'il soit sudiste, des registres montrent qu'il s'est enrôlé dans un régiment de volontaires à New York et qu'il a combattu pour l'Union pendant la guerre. Par la suite, il travailla à l'agence de détectives de Pinkerton puis, en 1866, fut recruté pour l'USSS. Selon des lettres écrites entre Wood et McCulloch, Cabbot était compétent, mais n'aimait pas particulièrement les autres membres des services secrets. Nous savons que Wood lui-même ne se souciait pas de Cabbot et que son aversion pour cet homme avait peut-être plus à voir avec la mission de Cabbot à la Nouvelle-Orléans qu'avec ses antécédents ou ses prouesses en matière d'enquête.

Selon une étude menée par Walter de Mesnil en 1973, vers le milieu des années 1860, un cargo australien enregistré sous le nom de *Britannicus* a entrepris un voyage dans l'océan Indien, de son port d'attache de Perth à la Nouvelle-Orléans. Peu de temps après son départ, le *Britannicus* ramassa un chargement d'esclaves à destination de l'Amérique. Cependant, le navire n'a jamais atteint le port car il a sombré sur les mers juste au-delà des îles Chandeleur dans le golfe du Mexique et n'a jamais été revu. C'était jusqu'à ce que la petite île de Jut dans la chaîne bretonne soit achetée après la guerre par un groupe de francs-maçons en guise de retraite. Ils ont ensuite découvert les restes du navire qui avaient été entraînés dans les rochers bordant le périmètre de l'île. Ce qu'ils ont découvert dans la carcasse en décomposition aurait des répercussions qui se prolongeaient jusque dans les années 1980.

Ce qu'ils ont trouvé, c'est une substance noire et encre qui, selon les mots de Cabbot, « *...dévore toute la vie. C'est une substance maligne et vile qui montre tous les signes d'être en vie et de posséder une intelligence, bien que par quel moyen je l'ignore. Chaque fois que je pense en comprendre la nature, ce foutu truc me confond à nouveau. Une chose est sûre, c'est le mal.* »

Cabbot et ses collègues ont découvert qu'une opération de récupération avait lieu à Jut. Les francs-maçons qui possédaient l'île tiraient de lourds tonneaux en bois, comme si on aurait pu trouver du vin entreposé dans la cale de *Britannicus*, et les transportaient dans un entrepôt à la Nouvelle-Orléans. Peu de temps après son arrivée dans la ville, Cabbot découvrit les Ténèbres qu'ils renfermaient.

Bien que nous ayons beaucoup appris sur les origines des Ténèbres en Amérique, nous n'avons pas encore déterminé quel était le véritable objectif du *Britannicus* ni pourquoi les francs-maçons étaient si résolus à sauver le navire abandonné. Ce que nous savons, c'est que Cabbot a convaincu Wood que les Ténèbres devaient être maîtrisées et, si possible, détruites à tout prix. L'exécutif a ensuite donné à McCulloch le pouvoir de saisir le contenu de l'entrepôt franc-maçon. Autant de barils de Ténèbres que possible ont ensuite été transpor-

tés par des wagons de chemin de fer sécurisés vers un fort de l'armée à Vicksburg. À notre connaissance, Cabbot n'a jamais su où se trouvait Britannicus.

Après que l'armée américaine eut procédé à des examens, le président Grant créa un groupe auxiliaire d'agents des services secrets, dont le chef était Leonard Cabbot, dont le seul but était de traquer les Ténèbres aux États-Unis.

Au cours des quelques années suivantes, la maison familiale de Cabbot à Barnett, en Louisiane, fut convertie en un centre de rétention provisoire pour les Ténèbres récupérées par lui ou par ses hommes.

Pour des raisons non divulguées, en 1892, le président Cleveland démantèle le groupe de Cabbot par ordre exécutif et fait détruire tous les registres officiels de son existence. Toutes les Ténèbres conservées au fort de Vicksburg ont été transportées dans une installation sécurisée quelque part dans le Colorado. Cependant, nous ne pensons pas que cela incluait les Ténèbres stockées chez Cabbot.

Malgré tout, Cabbot et ses anciens agents ont continué à enquêter sur les Ténèbres en privé. Cabbot lui-même a disparu à l'été 1900, quelque part dans le Nebraska.

LES SHADESMEN

L'un des effets ultérieurs du groupe des services secrets de Leonard Cabbot fut la création des Shadesmen. En 1985, un agent de la NSA, Elliot Morgan, organisa un groupe d'enquêteurs dans le seul but de poursuivre les travaux de Cabbot. Nous postulons qu'il doit avoir découvert des documents qui ont échappé à la purge de Cleveland, mais il a été tué en 1992 avant que nous ayons pu l'interviewer. À ce moment-là, ses activités secrètes au sein de son propre gouvernement l'avaient qualifié de traître.

La première action qu'il a entreprise a été de rassembler sous ses auspices personnels un groupe de professionnels bien formés pour recueillir des informations sur Cabbot. Aucun des agents ne se connaissait personnellement. Ils ont tous été soigneusement sélectionnés et choisis parmi des agences distinctes et ils n'ont pas été payés directement par le gouvernement. Utilisant son autorité en tant que haut responsable de la NSA, il a commencé à s'approprier le financement excédentaire que son département avait reçu et a commencé à financer sa propre activité privée.

La première mission consistait à enquêter sur certains événements à Delilah, dans le Nebraska. Notre Ordre a tenté d'obtenir les rapports de mission enregistrés en 1993, mais a été dissuadé lorsque nous avons découvert que la NSA avait confisqué tous les documents personnels de Morgan. Nous avons pu découvrir que la mission avait retrouvé les restes de Leonard Cabbot et la lampe qui lui avait été donnée en 1891 par l'Archidiocèse de Philadelphie.

À un moment de la mission, l'équipe a également rencontré un homme se faisant passer pour un agent du FBI du nom de Jackson Cage. Une vérification des antécédents le concernant par le biais du réseau de données de sécurité nationale l'a retrouvé jusqu'au Département des enquêtes spéciales des États-Unis. Nous avons pu l'interviewer dans le cadre de notre enquête de 1992 et il a dit à nos enquêteurs que les hommes de Shadesman étaient toujours actifs, bien qu'ils aient rompu tous les liens avec la NSA.

groupes de l'ombre

AGENCES DPL

Les agences DPL¹ (Dangerous Phenomena Location) représentent une tendance croissante dans le monde entier. Depuis l'ère victorienne, il y a eu de temps en temps des sociétés de « *chasse aux fantômes* » qui ont eu la bénédiction ou le financement d'un gouvernement ouvert d'esprit. Le VGH en Grande-Bretagne était l'un des plus renommés de ces groupes, mais ce n'était certainement pas le premier. Cependant, ce n'est qu'au début des années 1950 que les gouvernements ont eux-mêmes créé des organisations spéciales spécialement conçues pour le surnaturel.

Ces agences diffèrent de leurs prédécesseurs en ce qu'elles ne s'occupent pas seulement d'enquêter et de documenter le paranormal, mais sont également chargées d'éliminer les menaces surnaturelles. Dans certains cas, ils ont même tenté d'utiliser de tels phénomènes pour tenter de faire évoluer le tout vers un équilibre ténu du pouvoir mondial. Les « *chasseurs de fantômes* » sanctionnés par le gouvernement d'aujourd'hui ne ressemblent en rien à des cadres de soldats hautement qualifiés, loin des débuts de leur société.

Tous les grands pays industrialisés du monde avaient créé une sorte d'agence de DPL à la fin des années 1960. Cette « *course aux armements* » peut être considérée comme un sous-produit de la Guerre froide, une époque où la paranoïa était exceptionnellement profonde.

Tout comme les membres de ces agences ont commencé à ressembler à leurs frères militaires, leur tactique a également commencé à refléter celle des forces spéciales d'élite. Les opérations sont menées sous le voile du secret le plus lourd et se déroulent trop souvent sur un sol étranger. Le Department of Special Investigations² (DSI) des États-Unis est l'une de ces organisations les plus actives. La DSI des États-Unis a été créée par le président Eisenhower en 1954 et était l'un des premiers « *chasseurs de fantômes* » modernes. C'était un élément d'un programme en deux parties nommé : AVATAR. Projet: Blue Book était l'autre moitié de l'opération. La moitié de l'armée de l'air était également double. Il y avait l'enquête « *officielle* » sur les ovnis conçue pour l'usage publique, puis il y avait la partie enquête secrète. Cependant, le président Johnson et le Conseil de sécurité nationale ont décidé en 1968 de mettre un terme à l'aspect militaire d'AVATAR. En 1969 le Projet: Blue Book a été terminé.

L'objectif déclaré de la DSI est la suppression des activités paranormales qui menaceraient de quelque manière que ce soit la sécurité nationale. Cette directive générale leur a permis, à plus d'une occasion, de frapper des citoyens privés et de mener des opérations à travers le monde.

Avec la fin de la Guerre froide et la balkanisation de l'Union soviétique, les directives et les objectifs de mission de nombreuses agences de DPL ont radicalement changé. De nombreux pays ont démantelé leurs départements et d'autres encore ont réorienté les leurs. À la suite de ce soulèvement politique, les agences qui fonctionnaient encore dans leur forme originale ont dû devenir encore plus secrètes. De nombreux organismes ont tenté de gagner en autonomie en dissimulant leur nature à leurs propres gouvernements.

LE DSI

Les États-Unis sont divisés en trois zones d'intervention régionales différentes : la côte est, la côte ouest et le centre. Chaque région est contrôlée par un bureau extérieur. Il y en a un à Was-

1. Localisation des phénomènes dangereux.

2. Département des enquêtes spéciales.

hington DC, Denver, Colorado, et à San Francisco, Californie. Outre le bureau de DC, les bureaux extérieurs sont généralement dotés d'une trentaine de personnes et d'un directeur adjoint. Cependant, pour couvrir les vastes zones de chaque région, plusieurs bureaux hors région sont établis dans toute la zone continentale des États-Unis. Presque toujours, ces bureaux hors région ne comprennent pas plus d'un ou deux agents DSI appelés agents régionaux (*Regional Officers*).

Les RO sont le bras d'investigation de la branche des opérations spéciales de la DSI. Ils sont chargés de la recherche de rumeurs et de l'enquête initiale sur des affaires officielles. Leur objectif principal est de collecter des informations et d'informer leurs supérieurs. Si le cas le justifie, faites appel aux équipes de Threat Response Teams³ (TRT). En raison de leurs tâches uniques et souvent sans heurts, les bureaux régionaux agissent généralement dans le cadre d'autres capacités fédérales ou nationales, telles que les Forest Rangers et les Game Wardens. Leur emploi en tant qu'agents gouvernementaux discrets permet aux bureaux régionaux d'opérer dans un anonymat relatif tout en recevant leur salaire du gouvernement. Contrairement aux équipes de TRT ou de nettoyage, les RO sont les agents les plus susceptibles d'entrer en contact avec le public. Par conséquent, ils se livrent rarement à des opérations « *wet* » ou « *black* ».

En raison de leur isolement et de leurs vastes responsabilités, les bureaux régionaux ont généralement les agents les plus qualifiés sur le terrain. Ils sont formés dans plusieurs disciplines différentes et ne deviennent RO qu'après avoir servi avec l'un des TRT ou des équipes de nettoyage. Ce sont les hommes et les femmes qui occupent les strates entre les agents de terrain « *wet* » et le personnel de l'échelon supérieur. En fait, presque tous les officiers supérieurs des opérations spéciales ont été des RO.

En 1965, la division Opérations spéciales de la DSI comptait trois équipes de lutte contre la menace composées de douze personnes. Une était postée à chaque Field Office (bureau extérieur). Cependant, en 1966, l'équipe 3 fut perdue lors de l'incident de Salem Seven.

Il est du devoir des équipes de réponse aux menaces de contenir ou de supprimer les menaces de nature paranormale. Les TRT sont généralement appelés lorsqu'un responsable régional a déterminé qu'une menace existait et devait être traitée le plus rapidement possible.

SpecOps recrute la plupart de ses membres parmi les cinq premiers pour cent des diplômés de l'académie militaire. Ces soldats sont ensuite formés dans plusieurs programmes de forces spéciales. Après un entraînement intensif croisé, les recrues sont conduites sur un terrain d'essai spécial SpecOps quelque part dans les Rocheuses du Colorado. Ici, les agents de la TRT sont familiarisés avec les menaces surnaturelles existantes et passées.

Les TRT sont toutefois avant tout des forces de réaction rapides. Leur fonction première est de contenir ou de supprimer toute menace d'origine non naturelle. Cependant, le secret est absolument primordial dans leurs opérations. Cette restriction les empêche généralement de monter des opérations à grande échelle avec l'utilisation d'hélicoptères et similaires. Les TRT utilisent des fourgonnettes et des mini-fourgonnettes non marquées comme moyen de transport, dans la mesure du possible.

Les équipes de nettoyage sont des groupes d'agents qui s'installent après les TRT et « *assainissent* » les zones. Leurs tâches peuvent inclure la disposition des cadavres, des preuves ou l'interdiction des médias.

3. Équipe de traitement de la menace..

groupes de l'ombre

the window

The Window est un portail transparent vers l'imaginaire...

Un système de jeu de rôle conçu avec la simple croyance que le jeu de rôle traite d'une histoire et de personnages et non pas de dés et de « *concours de taille de b...* ». Depuis plus de cinq ans maintenant, The Window s'est discrètement infiltré dans la communauté du jeu de rôle, communauté en train de changer et de grandir à la frontière mouvante de ce hobby.

Beaucoup de personnes qui ont commencé à utiliser The Window avaient depuis longtemps conclu que le terme « système de jeu de rôle » est une contradiction de ses termes. La structure en tant que structure limite la créativité et trop de règles interrompent le flux narratif. Ce qu'ils voulaient était un système fonctionnant de manière aussi transparente que possible, leur permettant de construire l'histoire sans se préoccuper d'eux-mêmes avec des mécaniques creuses ou des tableaux mathématiques. Ils cherchaient aussi quelque chose qui se fonderait rapidement et de manière transparente autour de leurs propres histoires et contextes, un ensemble universel de règles qui pourraient correspondre à n'importe quel genre sans être génériques et sans saveur.

C'est ce que The Window s'efforce d'être : simple, fonctionnel et universel.