



Influences 101

Or

« How to be a dummy... and enjoying it! »

Bon, Vincentino m'a demandé d'écrire le BA-bas des influences. Je vais essayer de vous faire ça aussi simple, direct, clair et concis que possible. Parce que je n'aime pas perdre mon temps à lire des textes longs (moi non plus) et encore moins les écrire. Bon, c'est quand même un sujet qui me passionne beaucoup et j'ai potassé longtemps dedans alors je m'excuse à l'avance si je dérape et que c'est un peu ennuyant pour le néophyte.

On va commencer par se donner des termes clairs (un lexique) selon lesquels discuter, question de tous être sur la même longueur d'onde. C'est moche à faire, mais ça va nous sauver du temps en explications plus tard.

Trois mots définissent une influence :

1- Secteur

- a. C'est le secteur de la société que le contact influence, il y en a 15 au total. Ce secteur est déterminé par l'emploi du contact (et non par ses possessions).
- b. Un contact ne peut faire partie que d'un seul secteur à la fois. C'est bien dommage mais votre contact n'est pas superman et il ne pourra jamais performer dans plusieurs sphères de la société à la fois.

2- Niveau

- a. C'est la puissance du contact, dans son secteur.
- b. Les plafonds varient d'un secteur à l'autre. On considère que pour chaque niveau, le contact peut influencer environ 1000 personnes dans son domaine.
- c. Exemple pratico pratique, le contact Jean Cailloux (Rue à 1) décide de faire une manif pro-écolo, pour obliger les politiciens à donner un coup de pouce au recyclage : 1000 personnes (pour la plupart des mendiants, putes et sans-abris) se retrouvent sur la colline parlementaire pour manifester. Comme quoi même le plus pion des influences... C'est quand même une élite dans son milieu!

3- Contact

- a. C'est le type que vous contrôlez. C'est généralement peu important pour le jeu lui-même de savoir le comment du pourquoi (sauf si quelqu'un essaie de vous le piquer, mais je reviendrai à cela).
- b. Il est important de réaliser que les contacts sont des gens réels; avec des buts, objectifs, espoirs, aspirations et craintes. Comment vous interagissez avec sa réalité est laissé à votre entière discrétion. Idéalement, cela devrait refléter le style de votre personnage. Est-il votre ami que vous le côtoyez tous les jours ? Est-ce que vous le faites chanter pour qu'il fasse ce que vous voulez ? Êtes-vous une présence invisible qui pénètre de force dans sa chambre les soirs de pleine lune pour l'effrayer ? C'est à vous de choisir.



Maintenant que notre vocable est clarifié, passons aux choses sérieuses.

Bon, c'est bien beau tout ça mais **comment on fait pour les obtenir ces beaux petits contacts-là ?** Heureusement; de plusieurs façons, mais qui peuvent toutes se résumer à certaines grandes lignes :

1- Faire le jeu nécessaire

- a. Pour cette étape vous devez faire preuve d'ingéniosité pour créer la circonstance, le contexte, l'opportunité. Encore ici, c'est selon le style de votre personnage. Quand tout se passe bien, la plus infime poussée de votre part influence le contact dans la bonne direction, un peu comme du bétail vers le pâturage.
- b. Par exemple; vous pouvez aller le voir, obtenir sa confiance, lui proposer de l'argent (succès, sexe, drogue, whatever!), lui démontrer votre vision de la société, le perdre dans une discussion socio-philosophique, lui faire la grande séduction, le menacer de mort (ou de dévoiler qu'il a couché avec sa secrétaire –que ça soit vrai ou non!), peu importe! Allez-y avec le style de votre personnage. C'est ce qui compte.

2- Claquer des P.EX. (Points d'Expérience)

- a. Ce qui détermine si votre jeu réussit : dépensez des points d'expérience pour l'acquérir; en nombre égal à son niveau. S'il est Finance 5, ça va vous coûter 5 points. Simple; efficace!

En gros, faites votre jeu et on vous accorde la permission de dépenser des points d'expérience. Hé qu'on est donc bon avec vous!

Acheter un nouveau contact.

Deux situations possibles :

1- Le contact peut être libre

Étudiez votre contact avant de l'acheter. Prenez le temps de magasiner et assurez-vous qu'il n'agit pas beaucoup... Si c'était le cas, il est probablement déjà à quelqu'un d'autre. Ne courez pas après le trouble. Tenez-vous mort, au frette. Le trouble aime pas le frette. Par ailleurs, contrairement au proverbial « Think Big Stie », je soulignerai que les contacts libres sont souvent des petits contacts de niveau 1...

2- Le contact peut être à quelqu'un d'autre déjà!

Il arrive qu'on tente d'acheter un contact qui appartient déjà à quelqu'un. Ça peut présenter l'avantage de faire d'une pierre, deux coups en soutirant un contact à un adversaire et en s'en ajoutant un.

Il est très très très important de mentionner que de tels « Take-Over » de contacts par un autre joueur sont habituellement très mal vu par tous les caïnites. Simplement, ce n'est pas la bonne façon de procéder! Si tous les maîtres vampires de la cité agissent ainsi, on n'avance pas. D'autre part, un vampire qui agit ainsi démontre simplement son incapacité à faire augmenter et progresser ses contacts. Tact et subtilité, c'est zéro. Et pour rajouter, agir ainsi est souvent perçu comme une déclaration de guerre ouverte qui constitue

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



souvent le premier pas avant une confrontation directe entre les immortels impliqués. N'oubliez pas que certains personnages développent des relations particulières et très intéressantes avec leurs contacts, que certains sont des amis, etc.

Si vous voyez ça froidement; c'est un peu comme si lors d'une partie d'échec avec votre petite sœur au lieu de déplacer ses pièces sur l'échiquier selon les règles, elle décide de téléporter sa reine près de votre roi, ou d'enlever votre cavalier et de le remplacer par le sien. C'est incorrect, et peu de joueurs professionnels accepteraient ce comportement.

De la même façon, si vous démontrez que votre personnage connaît les règles de la Jyhad, peut-être aura-t-il le respect de ses pairs et sera-t-il reconnu comme un des leurs. Notez que si ce n'est pas le cas, il y a fort à parier qu'il ne jouera pas très longtemps ...et dans les jardins des immortels il n'est pas possible de faire marche arrière. Void. Final Death. End of the game. Do not pass go. Do not collect 200\$.

Évidemment, les lupines, anarchs et membres du sabbat sont tués à vue de toute façon... Alors peu importe direz-vous ? Pas exactement, car une des façons d'identifier ces joueurs peut justement être... d'identifier des « take-over »! Un politicien change radicalement de discours ? Un policier autrefois clément devient impitoyable voire sadique ? Ce sont des signes qu'il faut décoder. Malheureusement, certains de ces antagonistes ont du poil aux pattes, si vous me permettez l'expression.

Enfin! Comment ça marches si ça arrive... Si c'est le cas, il y a fort à parier que le contact vous demandera un temps de réflexion avant d'accepter. Ce temps est nécessaire pour recontacter son actuel propriétaire et lui exposer la situation, question de voir s'il fait une meilleure offre; et donc de re-payer le niveau du contact, en points d'expériences, pour le racheter... En général, la décision finale ira au plus offrant, quel que soit le jeu mis en place.

Parfois c'est impossible, selon les circonstances (un lien de sang « Blood Bound » est rarement négociable). Mais quoi qu'il en soit, à moins que le contact soit directement menacé de mort, il tentera de communiquer avec son ancien propriétaire pour lui annoncer qu'ils ne feront plus affaire ensemble. C'est le minimum de la courtoisie.

Quand ces situations se présentent, c'est toujours un moment très tendu pour les personnage (et pour nous aussi!). Il est important d'être clair sur ce que votre personnage fait et comment il le fait.

Concernant le lien de sang avec des contacts : la plupart des vampires vous regarderont probablement de haut si vous démontrez si peu de respect pour le sang immortel.

Et si ce n'est pas suffisant pour vous convaincre de ne pas le faire, je tiens à vous assurer que tout en notre pouvoir sera fait pour que votre contact vous démontre son amour... Aussi souvent que possible contre votre gré. Gniak gniak gniak!

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



Une autre façon d'étendre son pouvoir sur la cité, c'est de faire progresser les contacts qu'on a déjà.

Au lieu de croître en largeur, grandissez! Votre contact de niveau 1 n'est pas assez puissant à votre goût ? Grandissez! Quand bien même vous auriez 4 contacts de niveau 1, vous n'arriverez jamais à faire une action de niveau 2. Même en les combinant tous. Jamais. Il faut monter, grandir!

Maintenant que c'est clair, comment on fait pour faire monter ses contacts de niveau ? Facile! Encore ici, deux situations sont possibles.

1- Il peut y avoir (au niveau désiré) un contact non contrôlé. Si c'est le cas, tout ce que votre contact a à faire pour augmenter son pouvoir c'est... d'agir! De bouger, de faire des actions appropriées à son secteur. Les financiers brassent plus d'argent, les industriels produisent plus de produits, les gens de la haute société se font plus voir, les universitaires réussissent leurs cours (et éventuellement obtiennent des charges de cours), les gens de la pègre font plus de trucs illégaux et les policiers arrêtent ces derniers puis les avocats de la législation les foutent en prison. Un bien beau système où tout le monde est actif et où tout baigne dans l'huile. Magnifique non ?

Pas toujours.

Parfois, le hasard tourne, la chance se change en malchance, le vin tourne au vinaigre et votre contact se retrouve fauché devant le sommelier éternel. Quand est-ce que ça arrive ?

2- Quand il n'y a plus de place en haut! La bagarre, bataille rangée. Dans le système, qu'est-ce qu'il se produit alors ? Si le contact qui est menacé ne réussit pas à défendre sa place devant le prétendant, alors il descend prendre la place de ce dernier. Notez bien : il ne descend pas nécessairement d'un niveau : il prend sa place. Si votre contact finance à 4 est menacé par un contact de finance 1, alors votre contact descend à 1 et c'est à vous de payer pour le faire remonter par la suite. Point final. Sauvage ? Ouais. Ayez toujours à l'œil les contacts de niveau 1 qui sont trop ambitieux. Soyez paranoïaques. Et de grâce, faites des actions intelligentes. Si votre contact de finance 2 a l'air d'un bouffon parce que la semaine précédente il a acheté pour 2000\$ de pieux en bois et d'eau bénite, il est fort possible qu'on ne vous laisse même pas la possibilité de dépenser des points d'expérience pour qu'il résiste à la montée d'un adversaire de niveau 1... Entretenez une bonne réputation dans votre secteur : ça paye!

Notez Bien :

- Un contact ne peut croître dans une autre pyramide que la sienne. Un contact finance 1 ne peut pas devenir bureaucratie 4 en criant ciseau (par contre, il est possible pour un contact de changer de secteur, je vous reviens avec ça plus tard).
- Par défaut, un contact contrôlé déplacera toujours un contact inactif.
- Faites attention où vous mettez les pieds. La forme exacte des pyramides d'influence (ha! Oui! Les secteurs sont hiérarchisés en forme de pyramide!!) Ben

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



- la forme peut varier d'un secteur à l'autre. Habituellement, on a 1 contact de niveau 6, soutenu par 2 contacts de niveau 5, eux-mêmes soutenus par 3 contacts à 4...etc. Vous voyez le portrait ?
- Les contacts ne descendent pas de niveau sauf s'ils y sont forcés. Il est important de le préciser, advenant l'éventualité où un joueur (tordu!) souhaite la ruine de ses propres contacts. La seule façon qu'ils peuvent descendre c'est si quelqu'un monte à leur place. Si ça ne fait pas votre affaire, vous pouvez arrêter de lui parler. Trois semaines sans communication et il vous sera perdu! Oui, j'ai déjà eu un joueur qui a perdu un contact de finance à 6 parce qu'il a oublié de faire des actions avec. Non, il n'était pas content. Oui, j'étais déçu mais, non ce n'était pas mon problème. La règle est là pour tout le monde.

Concernant les pyramides d'influence d'ailleurs, je vais me permettre une petite parenthèse... Elles n'ont pas toujours une forme idéale. En fait, il est même possible que certains niveaux supérieurs soient inaccessibles si la pyramide devient instable. Comment est-ce possible ? À long terme.

Prenons l'exemple d'un personnage nommé « Tag » qui voulait éliminer la pauvreté dans la cité. Disciple de l'action directe, il se promène souvent dans les quartiers pauvres et créé des liens avec les pauvres de la rue en essayant de les convaincre de faire quelque chose pour qu'ils améliorent leur sort et se trouvent des emplois (camionneur, aide infirmier, opérateur de machinerie, journaliste, etc.) ou retournent aux études (en droit, politique, mode, technique policière, etc.).

Qu'est-ce qu'il se passe du côté du système ?

Le joueur de Tag, un mec sympa nommé Guillaume, achète des contacts de niveau 1 dans le secteur Rue. Et les transfère dans de nouveaux secteurs (transport, santé, industrie, média ou université pour -plus tard- les envoyer en législation, politique, haute société, police, etc.).

Ce faisant, il détruit l'équilibre de la Rue, en lui soutirant des contacts à la base.

La règle est simple : lorsqu'à un niveau donné il y a un nombre de contact plus petit qu'au niveau supérieur... Un des contacts descend.

Exemple pratique avec le milieu de la rue :

Le milieu compte 5 contacts au niveau 1 et 4 contacts au niveau 2.

Tag « vole » 2 contacts au niveau 1, il en reste 3; mais toujours 4 contacts au niveau 2.

Donc un des contacts du niveau 2 devra descendre. Et il n'y a rien à faire contre ça (sauf peut-être ramener des contacts dans le secteur en danger).

Si Tag en « vole » 2 autres au niveau 1, il en reste maintenant 2 pour 3 contacts au niveau 2... Et 3 contacts au niveau 3 !

Un des contacts au niveau 2 doit non seulement descendre au niveau 1 mais... un des contacts au niveau 3 doit aussi descendre au niveau 2 pour maintenir l'équilibre! Ma foi, on dirait que Tag réussit à éliminer la pauvreté...

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



À ce niveau de jeu, ce n'est plus de la simple petite guerre de pouvoir. On parle ici d'un joueur visionnaire et ambitieux qui est en train de modeler la société selon ce qu'il désire qu'elle devienne. Il prend directement part à l'évolution de la cité, la façonne à son idéal. Plusieurs membres du clan Toréador pourraient s'en inspirer... Et peut-être également certains anciens Ventrue, Tremere et même des (très) anciens Brujah qui ont encore en mémoire l'histoire de Carthage... Pensez à ce que votre personnage veut sur le long terme.

Notez, afin d'être direct et démonstratif, c'est la façon brutale que je vous ai présenté ici et il ne fait aucun doute à mon esprit que les personnages qui sont à la tête des secteurs menacés risquent de réagir également très violemment. Prenez votre temps, suivez les règles et n'écrasez pas un pied plus pesant que le vôtre. Certains changements sociaux peuvent s'effectuer plus en douceur, en manipulant des tendances économiques, des politiques gouvernementales ou bien en redéfinissant simplement certaines valeurs sociétales (haute société ? Église?). Laissez-vous guider par les goûts et préférences de votre personnage. Après tout, c'est lui qui façonne la cité.

Si vous jouez un ancien, il est probable que votre personnage ait vu des cités naître, grandir, vieillir et s'effondrer. Gardez cela en mémoire lorsque vous posez des actions. Vous avez maintenant un rôle à jouer et une responsabilité à tenir, envers vous, envers votre clan, envers la famille mais aussi devant l'humanité (ou ce qu'il peut vous en rester).

Tout ça pour dire... Lorsque vous faites monter votre contact à l'intérieur de la pyramide qui constitue son secteur : vous n'avez pas la moindre idée de comment cette pyramide est constituée! Le noir total! Peut-être est-ce qu'il y a un contact inactif au dessus de vous, ou peut-être n'y a-t-il pas de place et vous allez vous heurter à une résistance toute justifiée? Votre secteur est-il en santé et florissant ? Est-ce que les contacts supérieurs sont actifs ? Est-ce qu'ils existent premièrement!?

La place n'est jamais libre, mais parfois elle peut être inutilisée...

Nota Bene :

- Des contacts qui changent de secteur débutent leur nouvelle carrière au niveau 1. Y'a rien à y faire : faut que le métier rentre mes p'tits pères!
- Un contact qui rentre en prison demeure dans son secteur (Rue? Pègre?). Vous avez entendu parler d'empires criminels dirigés depuis l'intérieur des prisons ?
- C'est exactement cela. Par contre, ce contact devra mettre les bouchées doubles pour demeurer à niveau, la compétition est féroce et elle a les mains libres, elle!

Morale de l'histoire : faire arrêter un contact ne sert pas le bien commun, mais peut servir des intérêts privés! Autre détail, si un contact (pègre?) est arrêté (police?) mais qu'aucun avocat (législation?) ne fixe de date ferme à son procès il y a fort à parier qu'il sera libéré sous caution ou bien que les charges soient abandonnées.

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



Whoaa.. je suis à 7 pages et je m'aperçois qu'on n'a pas parlé encore de l'essentiel : **Vlad, comment on fait des actions avec nos influences ?**

Minute ! Bon! J'y arrive!

Chaque contact a un niveau dans son secteur. Ce niveau correspond à un certain nombre de points d'actions que vous pouvez faire durant la semaine de jeu (soit du lundi à 0h01 au dimanche suivant, minuit -0h00-). Référez-vous au site internet www.vampyr.info, à la section sur les influences pour voir des exemples d'actions possibles pour chaque secteur. Un contact de niveau 5 peut effectuer une action de niveau 5 par semaine (ou deux actions de niveau 2 accompagnées d'une action de niveau 1... ou encore 5 actions de niveau 1... ou encore une action à 3 et une action à 2... got it ?)

Les points inutilisés ne peuvent être accumulés sur la semaine suivante... En fait, si votre contact n'utilise pas ses points, on considère qu'il est inactif dans son domaine ce qui peut éventuellement faciliter l'ascension d'un contact plus ambitieux. Et c'est correct! C'est une bonne chose de remplacer les vieux arbres pourris par de nouvelles pousses.

Évidemment, certains secteurs ont plus d'affinités avec d'autres. Police, légal et père ont toujours été de bons combos, mais ça manque de raffinement. Haute société et politique vont bien ensemble aussi. Est-ce que je vous ai parlé des élections ? Ça sera pour plus tard. Bureaucratie s'entend bien avec la finance et la politique. La rue s'entend relativement mal avec tous les autres en général, sauf avec les médias. Parlant de médias, je pense qu'on peut comprendre pourquoi ils vont de pair avec la haute société. L'église peut avoir son utilité, même s'il faut admettre qu'elle n'a plus l'impact qu'elle avait auparavant... Je vous laisse imaginer à quoi ressemble la pyramide de ce secteur hein!! Les transports et l'industrie peuvent difficilement fonctionner sans la finance (mais l'inverse n'est pas vrai). L'université aide souvent les nouvelles politiques gouvernementales à grand coups d'études d'impact. Si vous voulez des exemples, le plus simple serait que vous lisiez le journal. Essayez de voir quels secteurs peuvent être à l'œuvre. Vous pouvez aussi consulter le journal d'un ancien GN, question de voir des actions réelles qui sont possibles.

→<http://www.vampyr.info/journal/journal.html>

Bref, les combinaisons possibles sont nombreuses et le potentiel est énorme. Il suffit d'un peu d'imagination (et de beaucoup d'ambition!) pour progresser. L'idée étant qu'il n'est plus question d'étendre son ombre sur la ville, il faut le faire plus rapidement que les autres. C'est bien d'être Prince d'une ville. J'ai déjà vu un Prince Gangrel. Très sympathique. Avec 12 points d'influences répartis en 3 contacts dans 2 secteurs. Comment conservait-il son titre devant les Ventrue et les Tremere ? Il était appuyé par le clan Nosferatu qui cumulait plus de 90 points d'influences, en 25 contacts, partout dans les 15 secteurs. Qui était le vrai Prince de la ville ?

La guerre éternelle que se livrent les clans pour imposer leur volonté à l'humanité, la Jyhad, ce n'est plus une brute mesure de pouvoirs surnaturels et de disciplines. Ce ne le sera jamais plus. Est-ce que ça l'a déjà vraiment été ? Seulement dans l'esprit des neonates, j'en ai bien peur. Depuis que la première cité existe.

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



Vous vous sentez perdus, abandonné, seul dans le noir devant l'impossibilité de la tâche ? Well.. vous devriez!! Heureusement, vos contacts sont là pour vous. Ils vont vous donner, à chaque semaine, lorsque vous le désirez, un résumé de ce qu'il s'est passé dans leurs secteurs respectifs. Divin rapport, sans lui vous êtes aussi dangereux qu'un nouveau-né aveugle. Plus vous avez de secteurs différents, plus vous serez à même de comprendre ce qu'il se passe autour de vous. Et plus vos contacts sont hauts dans ces secteurs, plus grand est votre capacité à réagir face à cette réalité qui vous est ainsi dévoilée. C'est une question de balance, à quelque part. Si vous avez un contact de niveau 1 dans chacun des 15 secteurs, vous saurez tout, certes! Mais à part chigner dans un coin ou revendre de l'info à d'autres qui ont du vrai pouvoir, je ne vois pas trop ce que vous pourrez en faire. D'autre part, mettez-vous dans la peau de votre personnage. Est-ce que vous allez vraiment perdre votre temps, à chaque semaine, avec une quinzaine de pompions différents qui n'ont aucun avenir réel ? De même, certains secteurs ont des affinités avec certains clans (Toreador et haute société est l'exemple habituel). Tâchez de faire honneur au sang immortel qui coule dans vos veines, diantre!! (ou sinon, ça s'arrange...!)

Appeler vos contacts pour prendre des nouvelles, en terme de système on appelle ça « faire un checkup ». Vous n'avez qu'à m'envoyer un courriel (Vincent a mon adresse) en me donnant le nom de votre personnage et les dates (à partir de quelle date et jusqu'à quelle date??) et je vous renvoie ça par courriel. Habituellement en dedans de 24h, sauf si par hasard vous décidez tous de me demander des nouvelles le vendredi.

Élections ?

J'avais dit que j'y reviendrais, go!

Bon, environ à chaque 6 mois de jeu, les gouvernements partent en élection. La date exacte est décidée par le parti au pouvoir lorsque « les conditions sont favorables ». Pendant exactement 2 semaines, les gouvernements tenteront de convaincre la population d'aller voter pour eux. Notez qu'il est bien pratique d'avoir des amis dans les médias à ce moment. Pendant ces deux semaines, la société retient son souffle et les joueurs envoient leurs contacts voter. Chaque niveau accorde 1 point de vote pour le parti voulu sauf la haute société et la rue. Ces deux secteurs comptent double, haute société à 5 accordera donc 10 points de vote pour le parti de votre choix. Durant cette période, n'importe quel contact de média peut dépenser un point pour connaître les résultats et publier un « sondage ». À la fin de la période, le parti qui a le plus de point remporte le pouvoir. Le 2^e constitue l'opposition.

Notez que voter n'est pas une nécessité. En fait, si vous n'en avez strictement rien à faire de la politique (vous êtes vraiment déconnecté, mais bon!) vos contacts peuvent très bien continuer à faire leurs actions et à mener leur petit train-train habituel.