

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



Bon, ici je vous explique un peu comment le système fonctionne.

C'est très théoriques alors on va prendre des exemples bidons. Si vous n'avez pas de contact dans un secteur, c'est bien dommage mais vous n'avez pas d'idée de ce qu'il y a dedans. Imaginons que nous avons une base de données d'actions (FICTIVE; JUSTE POUR L'EXEMPLE!) :

date	contact	Secteur	Niv.	action
2001.01.01	Valérie Soucis	Transports	3	Organise une rencontre et invite Annick Lachance pour lui parler d'un nouveau service d'avions qu'elle veut implanter.
2001.01.01	Alexa Beaudoin	Université	2	Fait quelques choses de louche!!
2001.01.01	Alain Winter	Politique	1	Regarde dehors
2001.01.01	André Larose	Haute Société	3	Plante ses graines dans les jardins de la voisine
2001.01.02	Annick Lachance	Politique	1	Part en avion avec Valérie Soucis
2001.01.02	Bibiane Fréchette	Pègre	2	Lance des fusées expérimentales dans les airs
2001.01.02	Alexandre Michaud	Pègre	4	tape à l'ordi
2001.01.02	Dino Carlione	Santé	1	Reçoit une cliente, Annick Lachance, blessée dans un écrasement d'avion
2001.01.02	Alphonse Deslile	Occulte	3	regarde des films pour nos graphiques.
2001.01.03	Adrien Desmonde	Police	6	Prends deux aspirines
2001.01.03	Gaétan Giroux	Politique	1	Fait des bébés
2001.01.04	Carl Racette	Occulte	6	Cours en rond en tirant des élastiques
2001.01.04	Annette Jalbert	Média	4	Tue le pape
2001.01.04	Terry Charland	Bureaucratie	2	Pleure à chaude larme
2001.01.05	Andrée Gosselin	Occulte	2	Regarde Carl dans les yeux
2001.01.06	Cora Lord	Occulte	4	Se ronge les ongles
2001.01.07	Colette Roy	Pègre	2	mange des mouches
2001.01.07	Alain Boulay	Église	7	danse la claquette
2001.01.08	Alain Boulay	Église	7	Joue du barython

D'autre part, prenons des joueurs, Alama, Bobibu et Cocaco (ci-après A,B et C). Ces joueurs ont certains contacts sous leur gouverne, respectivement :

Pyramide A		Pyramide B		Pyramide C	
Secteur	Niveau	Secteur	Niveau	Secteur	Niveau
Finance	1	Législation	1	Législation	2
Haute Société	3	Politique	3	Occulte	6
Media	4	Rue	4	Pègre	5
Média	1			Politique	7
Transports	2			Rue	1
Transports	1			Santé	5
Université	3			Transports	3



QUESTION !

À quoi vont ressembler leurs checkups après la semaine de jeu ?
Tous pareils ? ou à peu près ? Voyons voir...

Checkup A

date	contact	Secteur	Niveau	action
2001.01.01	Valérie Soucis	Transports	1	Organise une rencontre et invite Annick Lachance pour lui parler d'un nouveau service d'avions qu'elle veut implanter.
2001.01.01	Alexa Beaudoin	Université	4	Fait quelques choses de louche!!
2001.01.01	André Larose	Haute Société	1	Plante ses graines dans le jardin de la voisine
2001.01.04	Annette Jalbert	Média	4	Tue le pape

Checkup B

date	contact	Secteur	Niveau	action
2001.01.01	Alain Winter	Politique	4	Regarde dehors
2001.01.02	Annick Lachance	Politique	1	Part en avion avec Valérie Soucis
2001.01.03	Gaétan Giroux	Politique	1	Fait des bébés

Checkup C

date	contact	Secteur	Niveau	action
2001.01.01	Valérie Soucis	Transports	1	Organise une rencontre et invite Annick Lachance pour lui parler d'un nouveau service d'avions qu'elle veut implanter.
2001.01.01	Alain Winter	Politique	4	Regarde dehors
2001.01.02	Dino Carlione	Santé	1	Reçoit une cliente, Annick Lachance, blessée dans un écrasement d'avion
2001.01.02	Annick Lachance	Politique	1	Part en avion avec Valérie Soucis
2001.01.02	Bibiane Fréchette	Pègre	2	Lance des fusées expérimentales dans les airs
2001.01.02	Alphonse Deslile	Occulte	4	regarde des films pour nos graphiques.
2001.01.02	Alexandre Michaud	Pègre	1	tape à l'ordi
2001.01.03	Gaétan Giroux	Politique	1	Fait des bébés
2001.01.04	Carl Racette	Occulte	6	Cours en rond en tirant des élastiques
2001.01.05	Andrée Gosselin	Occulte	2	Regarde Carl dans les yeux
2001.01.06	Cora Lord	Occulte	1	Se ronge les ongles
2001.01.07	Colette Roy	Pègre	2	mange des mouches



RÉPONSE !

- B et C ne savent pas que le pape est mort, tué par un contact de média.
- B pense qu'Annick Lachance n'est jamais revenu de son trip en avion.
- Seul A sait qu'il se passe « quelques choses de louche » à l'université.
- Tout le monde a manqué le show de claquette et baryton d'Alain Boulay
 - ...vous vous en crissez ? Église à ce niveau-là, ça aurait aussi bien pu être des chasseurs de vampires devant le tombeau de la Prince, à 10h par un matin ensoleillé! Le fait est que vous auriez manqué l'action.
- Seul C est au courant que le leader de l'occulte, Carl Racette, est passablement dérangé.
- Seul C est capable de faire le lien entre les fusées expérimentales et l'écrasement d'avion.
- Seul A sait que le contact de haute société André Larose a baisé sa voisine de pallier.
- Seul C sait qu'il y a une fille dans la pègre qui pense que les mouches sont des Rice-Krispies.
- Etc...

Quoi que futile, on peut tirer quelques petites leçons de l'exercice :

- 1- Avoir plusieurs contacts, dans plusieurs secteurs différents : ça paye.
- 2- Avoir plusieurs contacts de bas niveau, dans plusieurs secteurs, tu vois le train mais tu peux rien faire d'autre que de le regarder passer...
- 3- Avoir peu de contacts, mais de haut niveau, ça permet d'agir, mais on sait pas trop les impacts à long terme et dans les autres secteurs. Ça rends aussi vulnérable à un attaque qui viendrait d'un autre secteur (politique, finance, bureaucratie, santé, etc...) La santé ça sert à rien ? on en reparlera quand le resto de première classe du top de la haute société sera fermé pour insalubrité...

Comme vous voyez, il n'y a pas de situation parfaite. Il faut trouver un compromis entre beaucoup de contacts faibles et quelques contacts forts. Comme il faut aussi équilibrer avoir peu de secteurs ou être un joueur majeur dans ceux que l'on possède. Veux, veux pas... Le joueur qui contrôle la pègre à 5 et les deux sous-contacts à 4 et un ou deux contacts à 3 est bien planté pour se défendre, même s'il a pas de police. Par contre, il risque quand même de se faire attraper par un petit nouveau qui aurait un contact à 1 en police et un autre contact à 1 en légal. Pas facile la vie! Allez-y avec ce que vous voyez pour votre personnage. Est-il du genre à rencontrer souvent plusieurs mortels ? Ou pas ? Entretient-il des liens étroits avec ceux-ci ? Est-il légèrement dédaigneux ? Élitiste ? Est-ce qu'il est para... non, tous les vieux vampires sont paranoïaques (sélection naturelle ?) Mais jusqu'à quel point l'est-il ? Aimes-t-il mieux œuvrer seul ou confronter les autres immortels ? Préfères-t-il un milieu convoité par tous ou se contente-t-il des restes ? Est-ce qu'il apprécie vraiment la compagnie d'un gars qui passe sa vie à aligner des chiffres ?

Lorsqu'un secteur n'est que peu/pas contrôlé ça a des avantages et des inconvénients. D'une part, vous avez le champ libre pour faire ce que bon vous semble mais à la longue vous allez peut-être trouver un peu le temps long. La solution c'est de pouvoir faire en sorte que vos contacts interagissent, soit entre eux ou avec d'autres contacts. Avec 15 secteurs différents, les possibilités d'interactions sont énormes et je ne peux simplement pas vous en dresser une liste. Par contre, certaines combinaisons reviennent souvent.

Partons simplement avec un combo simple : la finance et l'industrie. Le produit importe peu mais admettons que votre personnage, un Ancien Toréador trouve sublime la couleur d'un certain rouge à lèvres et décide de le commercialiser. Les compagnies ont besoin de fonds pour être en affaire. Avoir des employés ne suffit pas à obtenir un avantage concurrentiel; il faut acheter l'équipement, trouver/créer un marché, un besoin, faire du marketing. Parlant de créer le marché, il faut aussi que les gens connaissent votre produit, quelques contacts dans les milieux publicitaires et médiatiques sont donc aussi nécessaires. Okay, on a un produit et on peut le vendre... Mais comment peut-on garantir qu'il fonctionne bien ? Faire des études ! Petit apport exotique : l'université est un ramassis de chercheurs qui peuvent vous prouver que laver son linge avec tel produit plutôt que tel autre l'utilisera moins vite (ou le lavera moins bien, ça dépend de vos objectifs...). Pour jouer sécuritaire, on passe aussi des tests dans quelques labo hospitaliers de recherche, sur des cobayes de sexe féminin, et on s'aperçoit que non seulement il est sans danger mais il cause également un sentiment de douce euphorie chez celle qui l'essaie.

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



Bon, on a un produit, on sait qu'il fonctionne et qu'il est sécuritaire, on peut en faire la promotion et on a les moyens de le produire... Il faut encore le rendre populaire! Heureusement votre ami-contact Isaac, en haute société, peut passer le mot à tout le monde qu'il connaît et du jour au lendemain, des milliers de personnes riches et célèbres vont tout faire pour se le procurer. C'est la gloire et la fortune pour vous et vos contacts! Une découverte révolutionnaire! Même les hommes commencent à en porter!

Malheureusement pour vous, le contact immédiatement supérieur au vôtre dans le domaine de la finance voit d'un très mauvais œil votre succès en affaire. En fait, si vos affaires fonctionnent bien vous pourriez monter le déloger! Il décide de prendre action et se tourne vers ses ressources. Avec quelques compères de la rue, il saccage vos boutiques et lance une nouvelle mode opposée à la vôtre. Étant d'influence mineure dans la pègre, il essaie aussi de faire des pressions et dit à tous que votre produit : c'est gai.

Malheureusement pour lui, un troisième personnage contrôle le milieu de la pègre et le milieu de la police (ho! c'est pour ça qu'il n'y a plus eut de descentes depuis la vague d'arrestation du mois dernier!). Et en plus, son contact qui dirige la pègre est d'orientation homosexuelle et le prends très mal. Résultat : passage à tabac de quelques personnes importantes dans le milieu de la rue, guerres de gang et arrestations massives de tous les cotés.

Ignorant tout le carnage qui sévit, un joueur plutôt rangé mais qui est solide dans les milieux légaux décide de profiter de la vague d'arrestation pour obtenir quelques faveurs auprès des milieux défavorisés. Une faveur qui vaudra probablement son pesant d'or plus tard. Après quelques tractations clairement obscures, la plupart des contacts de la rue qui ont été arrêtés se retrouvent libérés en échange de considérations futures. Un excellent coup? Certainement! Mais sans le savoir, totalement dans l'ignorance, il se mettra donc à dos le premier joueur qui avait poussé son produit avec la haute société et les médias. De plus il s'est aussi mis à dos le personnage qui contrôle à la fois la pègre et la police. « *Ignorance is no excuse, Knowledge is power : arm yourself.* »

Devant cette trahison, la haute société exige que le ménage soit fait dans les milieux législatifs qui sont (comme d'habitude) corrompus à l'os et elle commence à faire des pressions sur la politique. Voyant cela, les dirigeants de la police se mettent aussi de la partie et réclame que des têtes tombent. L'affaire est montée en épingle par les médias et rapidement la société se révolte. Les syndicats industriels se mettent aussi de la partie. Le gouvernement doit agir!

... Pendant ce temps, derrière les portes closes du parlement vient d'être déposé le projet de loi 1245. Cette loi permettrait de réinsérer dans les écoles l'enseignement du créationnisme parce que le premier ministre québécois est un chrétien pratiquant (et le personnage étant un vampire millénaire, la théorie de la création intelligente fait du sens pour lui). Le gouvernement est actuellement en intense négociation avec les milieux ecclésiastiques de façon à ce que ceux-ci prennent le contrôle des programmes et charges de cours de l'université pour « épurer » les mensonges qu'on retrouve actuellement dans l'enseignement. En fait, les deux secteurs appartiennent au même joueur alors les négociations vont plutôt bien. Évidemment l'université n'est pas d'accord mais bon, qui nomme le recteur de l'université Laval ? Tiens donc, si ce n'est pas le conseil des ministres! Ledit recteur étant isolé, il devra accepter la proposition gouvernementale s'il veut conserver son poste, sinon de toute façon, son prochain remplaçant est déjà choisi. Le mois dernier, c'était la bureaucratie qui était récalcitrante mais après avoir opéré quelques modifications au niveau des comités et bureaux de ministres, tout baigne! Ainsi, quand notre comparse se retrouve interpellé au sujet d'une histoire de milieux législatifs corrompus, il est bien loin de se douter dans quel borborygme il risque de s'enliser. Heureusement, c'est un joueur prudent alors il propose de mener une enquête conjointe entre les milieux policiers et gouvernementaux sur les actuels juges; ce qui lui permettra peut-être d'obtenir quelques faveurs de la personne actuellement en place ou sinon de faire croître ses propres contacts.

Pour terminer, le dirigeant de la secte des Hérons Bioniques est parti dans le sud avec son avion privé. Il fallait bien que j'utilise tous les secteurs et il me restait l'occulte et le transport. Et si vous trouvez ce dernier bout invraisemblable, rappelez-vous que tout le reste part d'un bâton de rouge à lèvres...
Tout est possible pour un ancien. Tout.



Parlons maintenant un peu du jeu sous un nouvel angle. Appelez ça du méta-jeu si ça vous chante.

Votre personnage a des buts, des objectifs qui lui permettent de se faire aspirer vers l'avenir (au lieu de sombrer dans le passé comme beaucoup d'anciens) et de supporter le poids des décennies qui s'abattent inexorablement sur lui. Qu'accroître ses influences soit une passion, ou que les contacts soient des confidents c'est probablement le seul lien avec un semblant de vie normale auquel il peut goûter et c'est probablement quelque chose d'important pour lui; à moins qu'il n'apprécie être devenu un monstre qui se gave de sang trois nuit sur quatre.

Ne serait-ce que pour le divertissement, peut-être passe-t-il des heures à réfléchir à la structure de la ville. Quelles sont ses sources d'informations ? Seulement ses contacts. Qui sont les ennemis ? Tous les autres. Comment arriver à la victoire ? En combattant. Comment combattre ? En utilisant les contacts des autres afin d'arriver à ses propres fins. Comment le faire ?

Vos contacts (qu'ils soient dans le même secteur ou non) peuvent s'organiser entre eux. Si vous les faites agir ensemble, ils seront plus forts que séparés mais vous enverrez un message clair aux autres joueurs. Vous êtes une force dans le jeu. Et les forces déclarées constituent souvent des cibles. Si vous voulez acquérir du pouvoir et étendre votre ombre sur la ville, vous devrez jouer la carte du bluff, ou bien celle de la subtilité. De mon expérience, une voie n'est pas nécessairement plus avantageuse qu'une autre, je dirai qu'il y a un temps pour chacune et c'est dans la souplesse que réside le succès. Ceux qui avancent doucement risquent de se faire écraser par un poids lourds plus fonceurs. Ceux qui foncent, eux, risquent de frapper une coalition plus forte qu'eux. Les grands qui deviennent alors subtils gagnent en sagesse et laissent la place pour que de nouvelles pousses puissent s'épanouir. Aussi assurément que les marées, les anciens qui survivent aux premiers écueils sont ceux qui reviendront plus tard, plus fort. L'essentiel est de se conserver, dans l'ombre, davantage d'influences que ce qu'on a perdu, et de croître d'un cycle à un autre. Lorsque la première place nous est destinée, que votre tour est venu, il ne faut pas hésiter à agripper les rênes de votre sauvage destinée et foncer vers l'ennemi en hurlant.

Être fonceur est relativement aisé, comment demeurer subtil ? À vous de voir.

Programmez vos actions à des jours différents. Divisez vos six-sept contacts en 2 ou 3 zones qui n'interagiront jamais. Surveillez les actions des autres, lisez vos rapports d'influences (les checkup). Tentez de faire des liens entre les influences et essayez de voir la mentalité qui est derrière. Demandez-vous quels sont les objectifs à long terme des contacts actifs. Ciblez les contacts inactifs et montez prendre leur place. Surveillez ceux qui sont en dessous de vos contacts dans leurs sphères respectives. Méfiez-vous d'eux : ce sont les loups qui monteront prendre votre place. Faites des accords mais n'hésitez pas à les briser si vous croyez pouvoir vous en sortir plus fort. Personne ne sera charitable avec vous. Infiltez les structures adverses. Soyez souples. Adoptez la mentalité de l'ennemi. Détruisez-le de l'intérieur.

En jeu, ne discutez jamais de vos influences. Laissez planer le doute. Gardez le silence. Faites parler les autres. Le sage apprend, l'ignorant veut toujours enseigner. Si on vous y oblige, étourdissez l'adversaire avec des conversations légères. Interrogez, posez des questions détournées. Ne prononcez jamais le nom d'un de vos contacts, ni pour sa survie ni par vantardise. Le contrôle permet d'attaquer, mais aussi d'empêcher les attaques. Adaptez-vous à la situation. Observez l'attitude des autres contacts et calquez la vôtre sur la leur. Ils se sentiront en confiance. Ceux qui n'ont pas confiance, faites-leur peur. Ou mieux, faites qu'on leur fasse peur et soulagez leurs maux. À travers leurs contacts, tentez de corrompre et de plier la volonté des autres anciens. Lisez le livre Elysium, pages 16 et 17.(WW 2233, ISBN 1-56504-155-0¹) et Le Prince (Machiavel). Soyez absolus. Saisissez la réalité.

Maintenant... Ça, c'est un jeu digne de votre immortel intérêt.

¹ Non, je suis pas commandité... Mais maudine que j'aimerai ça parce que les $\pm f @ \epsilon \neg$ d'études ça coûte un bras pis ça rapporte des peanuts. ☺