

Stéphane « Vlad » Proulx
Printemps 2006



Bon... le dernier texte que j'ai écrit on parlait de quoi donc déjà? Ah! Oui!
L'art de manipuler les autres anciens via leurs contacts!

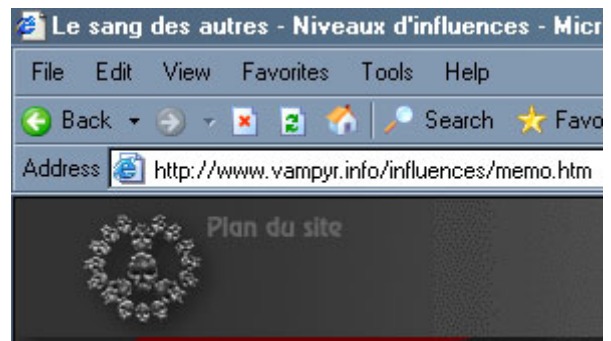
Créez la situation!

Faites de la désinformation. Ce peut être au niveau local (en lui envoyant des lettres/mémos) ou au niveau plus global, via les médias. Passer un article dans le journal coûte un point de média et vous pouvez vraiment monter une affaire en épingle en dépensant un seul petit point.

Pout ceux qui n'ont pas de contact dans ce secteur, vous pouvez toujours négocier en privé avec les contacts des gens. Pour ce faire, il suffit de leur envoyer un mémo postal. Comment on fait ? Ok bon... je vais remettre à plus tard mon texte sur la manipulation et je vais juste vous montrer une technique qu'on a mise en place pour faciliter la chose.

1- Allez sur le web, à l'adresse
<http://www.vampyr.info/influences/memo.htm>

En passant, si vous cliquez sur les crânes, ça vous conduit au plan du site. Y'a peut-être des infos intéressantes, ça dépend de ce que vous trouvez intéressant...



2- Identifiez-vous en entrant votre adresse de courriel et votre numéro de joueur.

Form fields for login:

Votre adresse de courriel :

Votre numéro de joueur :

3- À date, ça ne devrait pas trop être complexe : on a déjà vu ça avec les actions d'influences. Entrez le nom du contact qui **envoie** le message. Attention aux fautes diverses. Si vous n'entrez pas le nom EXACT, le système ne l'enverra simplement pas!

Le nom du contact qui envoie le message:

* Pour les noms de contacts :
Attention aux erreurs de frappes et aux caractères accentués.
En cas d'erreur, le message disparaît dans le néant... exactement comme la poste réelle.



4- Ensuite entrez le nom du contact qui **reçoit** le message.. Pas besoin de vous faire un dessin.. oui ?

Le nom du contact qui reçoit le message:

5- Dans le champ suivant, tapez votre message tel que vous voulez qu'il apparaisse.

Message :

Bonjour Monsieur Larose,
Il me fait plaisir de vous offrir les services de
notre entreprise de démolition. Donnez-nous
simplement l'adresse de l'édifice à démolir et
nous feront une estimation!

Connaissez-vous
l'endroit où dors la
ghoule du Prince ?

N'oubliez pas que si
une ghoule brise la
mascarade, c'est le
régnant qui paye la note.

6- Finalement, cliquerez comme un malade sur le bouton « Envoyer! » et riez à gorge déployée, d'un rire machiavélique. Et... c'est tout! Votre correspondant recevra votre message quelques secondes/minutes plus tard. Pas mal plus rapide que poste canada. Test? Envoyez-vous un mémo entre deux de vos contacts.

Envoyer!

Vous pouvez ainsi envoyer autant de lettres que vous avez le courage de taper. En autant que vous savez à qui l'envoyer. Maximum 255 caractères. Vos contacts peuvent faire des alliances avec d'autres contacts sans que ça ne vous engage personnellement. Évidemment, c'est à vous de voir à ne pas être « achalant » et à maintenir la réputation de vos contacts. C'est une arme à double tranchant. Autant ça peut vous rapporter, autant ça peut vous détruire. Si vos contacts sont liés ensemble (dans une entreprise ou un projet communautaire par exemple) ça peut être intéressant de désigner un contact comme porte-parole. Ça centralise les trucs, humm, voyez ?

NOTE IMPORTANTE CONCERNANT LES ACTIONS D'INFLUENCES !

Est-ce assez gros selon vous ? ben non... Il y en a toujours 1 ou 2 qui vont me poser la question parce que j'ai pas mis ça dans le bon document. Tant pis, je répondrai à ceux qui m'écriront parce que je viens de me rendre compte que j'ai oublié de vous dire qu'une semaine de jeu d'influence c'était de quand à quand :

→ La semaine d'influence débute le lundi matin à 0h 01min.

→ Et elle se termine le dimanche suivant, à 23h 59min.