



Ensuite... Saviez-vous que vous allez avoir des **points d'expérience** en participant à la section des influences du grandeur nature ? C'est pas comme des Milles Air-Miles, mais c'est intéressant quand même!

<http://www.vampyr.info/principal/points.html>

Chaque semaine où vous faites (au moins) une action avec (au moins) un de vos contacts, vous gagnez 1 point d'expérience, qu'on vous remet à la fin du mois lorsqu'on compile tout. Comme il y a 4.3 semaines par mois, ça vous fait donc un potentiel de 4 xp.

En plus, vous pouvez aller vous chercher 1 point additionnel si vous faites des actions très pertinentes pour votre personnage... 1 autre point si vous faites des actions avec vos influences qui font réagir les autres... Et 1 dernier point si vous vous impliquez au niveau de l'histoire. C'est quoi l'histoire ? Je ne sais pas. C'est l'ensemble des joueur qui la créé alors je ne peux pas savoir, et de toute façon, il n'y a pas qu'une histoire. Il y a autant d'histoires que de personnages. Parce que vous ne contrôlez pas tous les secteurs d'influences, alors vous avez votre propre perception de l'histoire. Réagissez à ce que vous voyez en fonction de ce que pense votre personnage et tout devrait bien aller. Chaque personnage est le héros de sa propre histoire.

À quoi servent les points d'expérience ?

...(à part booster les statistiques de votre personnage -traits, disciplines, volonté, etc.-)

- 1- Acheter un nouveau contact.
 - Les nouveaux contacts coûtent leur niveau en points d'expérience (exemple : un contact de bureaucratie à 4 coûte 4 points...)
- 2- Faire monter un contact qui vous appartient déjà.
 - Le coût, c'est la différence entre les niveaux avant et après. (exemple : un contact de finance 2 qui monte à 4 vous coûte 2 points d'expériences)
- 3- **Payer vos ennemis.**
 - On vous a parlé des ennemis ? Ça vaudrait peut-être la peine de faire un petit paragraphe là-dessus...

Chaque mois vos ennemis « mangent » vos niveaux de contacts. Ce n'est pas quelque chose de matériel, de tangible ou même d'immatériel. C'est la force de l'entropie qui vous pousse hors de la non-vie, vers la non-existence. Au lieu de perdre des niveaux de contact, vous pouvez compenser cette entropie en étant actif et en dépensant les points d'expériences ainsi obtenus en payant vos ennemis.

Si un mois advient et que vous avez moins de points de contacts que de points d'ennemis, et qu'il ne vous reste pas suffisamment de points d'expériences pour les payer non plus... Vous êtes morts; et on s'en fiche de la raison : on va en inventer une sur le tas. J'ai déjà fait tuer des personnages à cause d'un court-circuit dans leur maison (qui a parti un feu et par hasard leur système d'alarme ne fonctionnait pas). Une telle, la foudre lui est tombée dessus, tel autre les égouts se sont effondrés sur lui.

Personne n'est à l'abri de ses ennemis. La seule façon de repousser l'échéance :

- Demeurer actif.
- Acquérir de l'expérience.
- Acheter des influences.
- Payer ses ennemis.