

## *L'Art des influences*

La maîtrise des influences est un art qui se peaufine avec le temps. Nous pouvons considérer que derrière chaque grand homme ou femme se cache un vampire, ou une autre créature surnaturelle. Les motivations sont diverses, mais tout se résume à la recherche du pouvoir, sous une forme ou une autre. Chaque Kindred se bat afin d'acquérir un peu plus de pouvoir. Ils essaient d'imposer leur vérité à la société mortelle afin de réduire l'influence de la vérité des autres.

Voici quelques stéréotypes selon les divers clans :

**Gangrel** : Ils favorisent les actions pour la protection de l'environnement et des animaux. Les secteurs des médias et de l'université y correspondent. Les industries vertes sont souvent reliées à ce clan ainsi que les moyens de transport écologique.

**Ventruë** : Bien que je crois que ce clan n'a aucun avenir, il faut reconnaître qu'ils cherchent la domination sur les autres vampires et les humains. Les secteurs de politique, de finance et de législation risquent fortement d'être sous leur coupe. Ils obtiendront aussi l'appui des médias et de l'industrie principalement.

**Tremere** : Occultiste qui ne pense qu'à leur magie, leur secteur de prédilection est l'occulte. Par contre, ils peuvent aussi exercer une certaine influence dans les mêmes secteurs que les Ventruë.

**Brujah** : Vous favorisez la liberté et le respect des plus démunis. Le contrôle de la rue est pour ceux-là. Certains par contre ont un penchant pour la violence un peu plus marquée et utilisent le secteur de la pègre.

**Toreador** : L'art est leur passion et leur plus grande motivation. Les secteurs de la Haute Société ainsi que celui des médias leur appartiennent souvent, puisqu'ils aiment être bien vues.

**Malkavian** : Trop imprévisible. Leur folie, ou leur sagesse, reste un mystère pour moi. Les plus forts sont très rusés, les plus faibles sont chaotiques. Respectez les premiers et évitez les seconds. Ils sont capables d'être partout et ne cherchent aucune cohérence entre leurs actions, eux seuls peuvent comprendre.

**Nosferatu** : Leur première motivation est la quête d'information. Vient ensuite la quête des moyens d'obtenir plus d'information. Ils exercent un certain pouvoir sur la rue et les médias.

**Giovanni** : Occultiste aussi, ils sont une pâle copie des Tremeres. Ils ont cependant un penchant pour la pègre.

**Tzimisce** : Ils sont l'équivalent des Tremeres, chez les Anarchs, mais en plus saugrenu et bestial. Leur domaine de prédilection sont l'occulte, la santé et l'université.

**Assamite** : Ce sont des fanatiques religieux. L'église est leur domaine. Espérez ne jamais être la cible d'un membre de ce clan, ils sont très dangereux.

**Ravnos** : Leur motivation, autre que faire des plaisanteries, me sont inconnus. Ils sont maîtres des illusions alors ne prenez jamais ce qu'ils disent pour la vérité. Ils sont dangereux, un point c'est tout.

**Septie** : Ils sont des corrupteurs. Ils prennent un malin plaisir à faire souffrir les humains. La pègre est leur domaine de prédilection, accompagné d'une police corrompue.

**Lassombra** : Nous sommes maîtres dans tous les domaines. Nous trouvons une utilité à chacun des domaines d'influence.

Mais comme je vous l'ai dit plutôt, il s'agit de stéréotype et vous devez apprendre à vous adapter à chacune des situations.

### Les influences

Afin de bien comprendre le jeu des influences, imaginez-vous une partie de poker où les cartes se déplacent sur un échiquier et qu'en plus de déplacer vos propres cartes, vous pouvez déplacer celles des autres et les autres peuvent déplacer les vôtres si vous ne faites pas attention. Vous pouvez bluffer et suggérer à votre opposant son prochain coup à jouer, afin d'arriver à vos fins.

Voici les règles de base concernant les influences. Afin de bien pratiquer cet art, vous devez les connaître et les maîtriser.

*#1 Vous ne devez jamais dévoiler quels sont vos contacts que vous contrôlez à un autre vampire, sauf si vous pouvez en retirer un avantage significatif.*

Le secret est nécessaire pour bluffer.

*#2 Garder vos amis loin de vous et garder vos ennemis le plus prêt possible.*

N'utilisez pas un de vos contacts pour aider un autre de vos contacts. Cela reviendrait à révéler à vos ennemis l'ensemble de votre jeu, ce qui est contraire à la première règle, et faciliterait une attaque massive qui pourrait s'avérer fatale. Prenez en exemple les Dracolords, celui qui a attaqué les contacts de Xanaphya savait qu'ils travaillaient ensemble car elle les a reliés les uns aux autres. Si l'un de vos contacts est dans l'eau chaude, demandez à d'autre contact de l'aider en leur promettant une récompense quelconque. Ainsi, vos ennemis traqueront ce qu'ils pensent être vos contacts, ce qui sera une erreur de leur part. De plus, si vous offrez du travail ou un bonus à quelqu'un qui se situe en dessous de votre contact, vous pouvez toujours le virer s'il ne fait pas ce que vous demandez.

*#3 N'ayez pas peur de sacrifier un pion si cela vous permet de capturer une reine.*

Une attaque de pion de bas niveau contre l'un de haut niveau vous permettra d'apprendre un peu plus les relations de vos ennemis. Faites attentions toutefois puisque votre ennemi peut utiliser lui aussi une tactique tiré de la deuxième règle et ainsi vous égarer.

*#4 Jetez de la poudre aux yeux de vos adversaires et considérez toujours que vos adversaires peuvent en faire autant.*

Plus vous serez caché par des illusions et des voiles, plus il vous sera facile d'esquiver les attaques. « It's level upon level ». Prenez garde à bien percevoir les illusions de vos ennemis. Afin de bien appliquer cette règle, suivez les trois premières.

Vous voilà déjà mieux équipé afin de survivre au Jyhad.