

LE JEU DES INFLUENCES



Dans le contexte de notre univers steampunk, diplomatie, politique, intrigues, et plus généralement, les influences, constituent un enjeu majeur.

Les liens entre les peuples, entre les réseaux, toutes ces hiérarchies complexes sont des atouts comme des périls avec lesquels toute ambition doit composer.

*Seuls les **commanditaires**, qu'importe leur carrière, peuvent espérer maîtriser pareilles arcanes. Clefs d'une fortune sans nom, elles demeurent impitoyables et ne laissent que peu de place à l'échec.*

En quoi consiste le jeu des influences ?

*Le jeu des influences s'adresse à tous les joueurs qui veulent user de leur réseau à l'échelle nationale ou internationale pour réussir dans leur entreprise. Ils ne concernent donc pas seulement les diplomates, mais bien **tous ceux qui recherchent l'appui d'un Puissant**, qu'il soit chef d'État, directeur d'une corporation industrielle ou parrain d'une pègre redoutable. Car c'est là l'objectif de ce jeu, recevoir le soutien d'un puissant afin de légitimer vos actions, les voir récompenser ou encore neutraliser celles de vos adversaires.*

Comment accéder au jeu des influences ?

*Le jeu des influences repose sur les compétences de type « **Études** ». Nonobstant la matière considérée, il faut bien admettre que plus le niveau intellectuel est élevé, plus l'individu a été amené à fréquenter un réseau, à s'y complaire ou bien au contraire à s'en rendre indépendant. En définitive, il comprend comment interagir avec.*

*Toutefois, si agir dans tel ou tel réseau vous sera plus ou moins favorable selon votre profession, le jeu des influences a une **échelle universelle**. Il va de soi qu'un brillant universitaire enseignant la médecine n'aura que peu de mal à entrer en contact avec le Ministère de la santé publique, mais rien ne l'empêchera de s'adresser aussi au Ministère de la guerre, même s'il risque d'être un peu moins écouté.*

Comment jouer au jeu des influences ?

Chaque compétence de type « Études » vous apporte, outre les bénéfiques mentionnés dans les règles générales, 20 points d'influence. Ces points sont à répartir entre votre propre influence et votre réseau d'agents.



Le jeu des influences fonctionne avec des dés à dix faces, des d10. 2d10 signifient qu'un des dés représentera les dizaines, l'autre les unités, afin de donner un résultat de 01 à 100.

Votre **propre influence** correspond à votre habileté personnelle, la plus fiable et la plus sûre. Elle représente votre énergie à protéger vos proches, vos contacts et votre renommée. Somme toute, il s'agit pour votre personnage de passer du temps à entretenir des correspondances, à se rendre à des bals ou autres festivités pour s'y voir, etc, etc... l'influence représente votre intégration dans le milieu.

Alors que votre **réseau** est constitué d'individus au soutien de vos causes. Ces derniers vont faire le relai entre votre condition et le **Puissant** que vous guettez tant. Néanmoins, ils peuvent être défaillants, voire détournés de leurs missions. L'homme n'est que failles !



Schématiquement, le but de votre personnage va être de susciter une action de la part d'un individu de pouvoir. La réussite de votre **Requête**, quel que soit son objet, dépendra à la fois de votre **propre influence**, mais aussi de votre **réseau**. Après tout, un homme isolé ne compte pas en ce monde.

Sachant qu'un autre joueur pourra user de sa **propre influence** et de son **propre réseau** pour vous empêcher d'atteindre le vôtre !

Les interactions pour ce jeu seront majoritairement faites à l'écrit. Votre requête devra être rédigée selon le mode de communication (poste, télégraphe, etc...). Toutefois, il n'est pas impossible que des entretiens aient lieu, généralement pour des enjeux d'importance.

Les cartes d'influences

Chaque protagoniste au jeu des influences est présent sous la forme d'une carte, qu'il soit **commanditaire**, **agent** ou **Puissant**.

Sur cette carte, outre un portrait, vous trouverez :

- Le nom et la fonction du protagoniste.
- Sa valeur d'influence individuelle (certains Puissants ont une influence dépassant la valeur de 100).
- Son appartenance.
- Ses traits de caractères (attention, pour les agents, les traits de caractères sont soit des qualités, soit des défauts, comme expliqués plus loin). Un commanditaire n'a pas d'autres traits de caractères que ceux inscrits sur son background.



Exemple :

Antonio Ribiera est un personnage joueur envoyé par l'État d'Alganie pour assurer les intérêts de la papauté à l'occasion d'un traité international. À l'occasion des négociations, il s'aperçoit qu'il va devoir faire un compromis avec le Ryendul, compromis qui n'était pas inclus dans sa mission initiale. Il décide d'envoyer un télégraphe au **Cardinal della Puccinelli**, afin d'avoir son approbation, car ce dernier a l'attention du Saint Pontife. Il emploie pour cela les services d'un courtisan en la personne de **Josieppe Palizzi**, ami de son père.

Pour réussir, il faut qu'il obtienne 76+.

Il peut compter sur sa propre influence (33) et celle de son agent (26), soit 59.

Les dés lui donnent 11, ce qui donne un total de 70. Il manque de peu son objectif.

Antonio recevra très bientôt une réponse du Cardinal lui indiquant qu'il n'accepte pas les termes du compromis. De surcroît, il sait que son agent a fait part de son allégeance (volubile), mais qu'il ne sera pas corrompu (dévoué).

Aussi, n'oubliez pas que le jeu des influences ne vous enferme pas dans un réseau déterminé. Vous pouvez adresser vos requêtes à qui vous le souhaitez. À charge pour vous d'en assumer les conséquences auprès de vos pairs et de faire valoir la justesse de votre demande.

De surcroît, le jeu des influences n'est pas hermétique à vos actions « en jeu ». Votre personnage peut parfaitement découvrir un élément qui lui sera utile pour ce jeu, et même, le comportement qu'il aura ne manquera pas d'y avoir des répercussions. Tout se sait !

Le rôle des agents

*Le réseau est constitué de cinq types d'agents : le **courtisan**, le **soupirant**, l'**espion**, l'**assassin** et le **corrupteur**.*

*Vous ne pouvez pas avoir plus d'un agent d'une de ces cinq carrières au sein d'une seule Cour, administration ou entreprise, bref au sein de l'environnement d'un **Puissant** ; à l'exception notable des courtisans, que vous pouvez avoir à l'infini.*

Les agents peuvent se déplacer d'une Cour à l'autre, si l'ordre leur est donné.

Vous pouvez donner autant d'ordres que vous le souhaitez, tout dépendra des conditions de communication.

Le courtisan

*Vous pouvez adresser des ordres à vos courtisans. Ces ordres peuvent consister soit à vous transmettre un **Compte rendu**, soit à faire parvenir une **Requête** ou encore à se mobiliser pour un **Soutien** à l'égard du courtisan désigné pour faire parvenir une **Requête**.*

*Le **Compte rendu** consiste à vous informer de ce qui se trame à la Cour. Selon le niveau d'influence de votre agent, le rapport sera plus ou moins précis.*



*La **Requête** est le cœur du jeu des influences, comme dit plus haut. Votre agent va approcher le **Puissant** considéré, et tenter d'obtenir son approbation sur un de vos projets. Ces requêtes visent à l'octroi d'une autorisation, d'une bénédiction, ou encore de tout ce qu'un **Puissant** peut commander de sa seule volonté.*

Il existe cependant une limite. Une **Requête** ne visera jamais à ce qu'un **Puissant** en formule une à l'égard d'un autre. Au mieux, vous pourrez obtenir son avis, voir son soutien, ce qui ne manquera pas d'être un argument de poids, mais n'espérez pas qu'il se mette à votre place.



Le mécanisme de la **Requête** est assez simple.

Le **Puissant** possède, comme vous, une valeur d'influence. Vous pourrez adresser votre **Requête** en la faisant porter par un courtisan, qui additionnera sa propre valeur d'influence à la vôtre.

Vous pourrez aussi demander le **Soutien** de tous vos autres courtisans présents, qui additionneront alors la moitié de leur influence arrondie à l'inférieur.

À cela, vous pourrez encore additionner des bonus, comme le bienfait d'un cadeau, l'avantage d'un lien de sang ou le fait d'appartenir à un club ou à une loge de pensée appréciée par le **Puissant**.

D'autres données du calcul pourront venir se rajouter, comme la **Requête** d'un de vos concurrents visant à vous discréditer.

Le but est de réduire le plus possible l'écart entre votre valeur d'influence et celle du **Puissant**, afin de diminuer les dangers de l'aléa.

L'écart final ainsi obtenu sera le score qu'il vous faudra dépasser avec $2d10$.

Ce jet de dés sera réalisé en privé, par les organisateurs eux-mêmes. Vous ne serez informé du résultat que durant le jeu, ou peut-être ne serait vous pas tenu au courant de la suite des événements. Autant de circonstances que nous nous réservons.



Plus le résultat obtenu dépassera le score, plus votre **Requête** aura été acceptée. Il se pourrait même que le **Puissant** aille au-delà de vos plus folles espérances. Mais dans le même temps, plus le résultat obtenu sera éloigné du score, et plus vous sombrerez dans les abysses de la renommée.

Dans tous les cas, la réussite d'une **Requête** vous octroiera un bonus de $+1d5$ en influence pour vous et pour le courtisan qui aura été le porteur principal de votre demande.

En cas d'échec, ces bonus deviendront des malus dans les mêmes proportions.

*Un **commanditaire** ou un **agent** qui atteint 0 en score d'influence sort du jeu, même s'il existe des moyens pour pouvoir y revenir.*

Exemple :

Eüstach Denträner, homme d'affaire du Ryendul, souhaite obtenir du Ministre de l'Économie, Fërdnand Osterr, son autorisation pour engager des pourparlers sur la levée d'une taxe avec l'État d'Osgarim. Bénéficiant d'un agent auprès de lui, en la personne de son secrétaire particulier, ainsi que plusieurs autres au sein de la Cour. Informé par courrier, il sait que les Libertians ont d'ores et déjà agi afin de le discréditer.

Le Ministre possède une valeur d'influence de 77. Eüstach a une valeur d'influence de 10, son courtisan principal en a 15 et la somme totale de ses courtisans en soutien est de 40 (la moitié est donc de 20). L'action diplomatique libertiane fait subir à ses prétentions un malus de 5.

$$\Rightarrow 80 - (10 + 15 + 20 - 5) = 40.$$

Pour réussir, Eüstach doit espérer que le jet du 2d10 soit supérieur à 40. Il obtient seulement 42. C'est un succès, mais de justesse. N'en demeure pas moins que lui et le courtisan porteur de la requête gagnent +1d5 en valeur d'influence.

Le soupirant

*Le soupirant constitue la seconde catégorie des agents. Ils sont les **proches intimes** des **Puissants**. Amis, amants, ou conjoints, ils assurent une meilleure chance de succès à vos **Requêtes**. Un soupirant ne peut s'employer qu'à l'occasion d'une tentative de **Requête**.*



Selon son niveau, le soupirant va permettre de relancer le jet du 2d10 :

- Niveau 1 : il relancera le dé le plus haut (que ce soit celui des dizaines ou des unités).*
- Niveau 2 : il relancera le dé le plus bas (que ce soit celui des dizaines ou des unités).*
- Niveau 3 : il relancera les deux dés.*
- Niveau 4 : il relancera les deux dés, mais conservera le premier jet s'il a été plus élevé.*

À chaque fois que l'aide d'un soupirant permet d'augmenter la performance du courtisan, 1d10 est lancé.

Sur 5+, il obtient 1 point d'affection. Démarrant le GN avec au moins 1 point d'affection, s'il parvient à en avoir 3, il gagne un niveau.

À l'inverse, si la performance n'est pas améliorée, sur 5+, votre soupirant perdra 1 point d'affection, ce qui peut l'amener à perdre un niveau.

Un soupirant qui n'a plus aucun point d'affection sort définitivement du jeu.

Exemple :

Eüstach Denträner est bien décidé à poursuivre sur sa lancée. Sauf que cette fois-ci, il est parvenu à avoir un soupirant, et pas n'importe lequel, le propre frère du Ministre des Affaires Extérieures ! Celui-ci est un soupirant de niveau 2. Il désire cette fois-ci qu'un traité commercial soit signé.

Le Ministre possède une valeur d'influence de 87. Eüstach a désormais une valeur d'influence de 12, son courtisan en a 16 et la somme totale de ses courtisans en soutien est toujours de 40 (la moitié est donc de 20). L'action diplomatique libertiane fait subir à ses prétentions un malus de 5.

$$\Rightarrow 80 - (12 + 16 + 20 - 5) = 27.$$

Le résultat est cette fois négatif, puisqu'il obtient seulement 25. Mais, comme il a demandé à son soupirant d'intercéder, celui-ci a permis une relance. Le résultat final est de 87. Non seulement Eüstach a l'autorisation du Ministre pour signer son traité, mais en plus, il lui envoie la somme de 3 crédits d'or pour l'aider dans sa mission !



L'espion

Parvenir à ses fins au sein d'une Cour suppose aussi de **connaître ses concurrents, alliés ou rivaux**. Pour cela, rien de tel qu'un espion. Il vous permettra de déceler les agents des autres joueurs-diplomates.



Une fois par matinée et une fois par après-midi lors du GN, votre agent pourra exécuter une mission d'espionnage auprès d'un agent. Selon son niveau, il obtiendra plusieurs informations :

-Niveau 1 : Choisit 1 agent et vous indique à quel réseau il appartient.

-Niveau 2 : Choisit 1 agent, vous indique à quel réseau il appartient, et vous donne son niveau d'influence.

Par défaut, votre espion choisira de faire des recherches sur un agent désigné aléatoirement. Mais vous pourrez aussi lui donner un nom. Le nombre d'agents sur lequel votre espion pourra enquêter dépendra de son propre niveau d'influence. À chaque dizaine dépassée, il sera en mesure de rechercher des informations sur un agent supplémentaire.

Une opération d'espionnage est réussie sur un résultat de 5+ sur 1d10. Des bonus et des malus peuvent venir s'ajouter.

Le succès d'une opération octroiera un bonus de +1d5 en influence à votre espion. Un échec lui en enlèvera 1d5. Un espion n'ayant plus d'influence disparaît définitivement du jeu des influences.

Exemple :

Eüstach veut connaître l'identité de l'agent engagé par les Libertians. Son espion à la Cour, Sigmünd, lui sera bien utile à cet effet (Niveau 1). D'une influence de 13, il ne pourra enquêter que sur un seul courtisan. Eüstach lui a même envoyé une loupe, afin de l'aider dans ses recherches (bonus de +1).

=> Score de réussite (4+) = 6.

L'opération d'espionnage est un succès. Il en apprend même un peu plus que prévu. L'espion gagne +1d5 en influence et délivre à Eüstach ce qu'il a appris. Le courtisan sur lequel Sigmünd a enquêté est un officier de la garde, répondant au nom de Georges Trendle, un homme aux mœurs très légères et au passé douteux. Il prend ses ordres d'Anathep ! Eüstach est quelque peu désappointé... qui est donc la taupe libertiane ?

L'assassin

Connaître, c'est bien. Éliminer, c'est mieux ! Et c'est là qu'interviennent les assassins. Là où un espion peut choisir sa cible parmi une catégorie de personnes, là, votre agent a besoin d'un nom. Il ne va pas agir à l'aveuglette ! C'est pourquoi il œuvre si bien de pair avec un espion.

Lorsqu'il a clairement une cible désignée, votre assassin va comparer sa valeur d'influence avec celle de sa proie. L'écart ainsi obtenu devra être dépassé sur le lancer de 2d10. De la même manière que pour les autres lancers, plus le score dépassera, et plus grande sera la réussite, tandis que plus il sera faible, et plus l'échec sera manifeste. De même, il recevra un bonus ou un malus de 1d5.



Exemple :

Eüstach a enfin réussi à trouver qui était l'agent des Libertians ! Il s'agit de Thomas Carpenter, un courtisan de la pire espèce, puisqu'il est un joueur de boules ! Et tout le monde sait que le Ministre des Affaires Extérieures a une passion pour le jeu des boules ! Quoiqu'il en soit, il a acheté une fortune les services d'un assassin, répondant au nom de « Vivedague ». Son niveau d'influence est de 30, alors que sa cible n'a une influence que de 20.

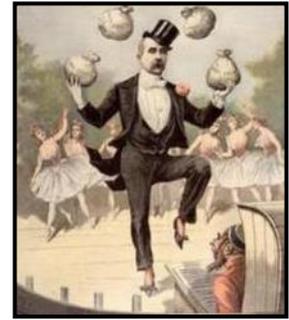
*=> $30 - 20 = 10$ => par la règle du « **20 minimum** » => 20+.*

Le résultat est tout juste réussi, puisque Eüstach obtient 23. L'agent libertian a été tué, mais son assassin n'a pas réussi à être assez discret. S'il obtient +1d5 à sa valeur d'influence, les Libertians savent désormais pour qui il travaillait ! Eüstach va devoir sacrément ruser pour se tirer de cette situation !



Le corrupteur

Un corrupteur est un atout de taille au sein d'une Cour. Il est le seul à pouvoir **détourner un agent de son allégeance à votre bénéfice**. Tout comme l'assassin, il a besoin de connaître le nom de l'agent que vous voulez voir entrer à votre service. À cet effet, le corrupteur négociera en votre nom.



De la même manière, il comparera sa valeur d'influence à celle de sa cible. L'écart obtenu devra être dépassé sur 2d10. Plus il sera dépassé, meilleure sera la corruption. Moins elle le sera, et pire ce sera. De même, le corrupteur recevra un bonus ou un malus de 1d5. En cas de réussite, vous recevrez +1d5, mais ne votre niveau d'influence ne souffrira pas d'un échec.

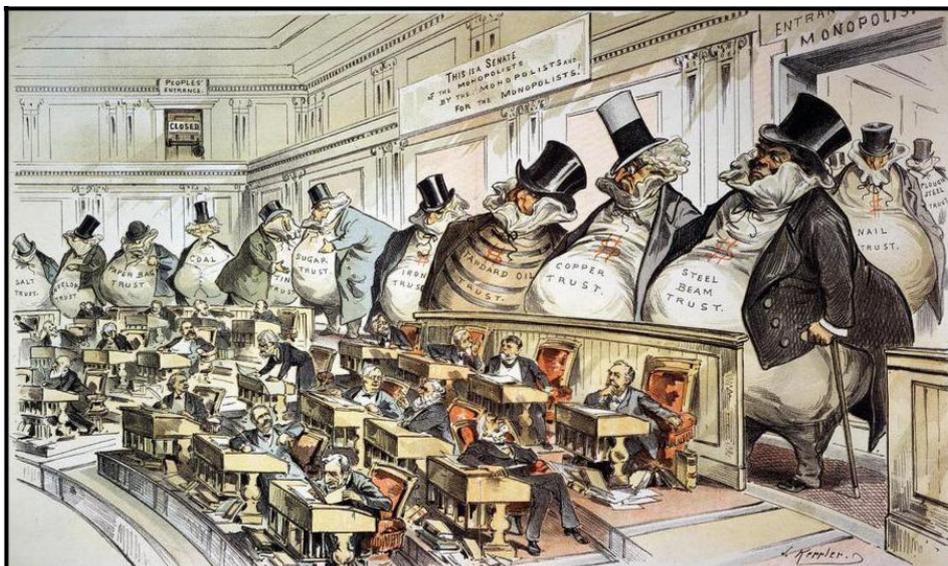
Si vous n'êtes pas en mesure de régler ce à quoi votre agent a engagé votre parole, la cible ne sera pas corrompue. De plus, vous et votre corrupteur perdrez 1d10 en influence.

Exemple :

Eüstach souhaite faire d'une des soubrettes du Ministère un de ses agents, au détriment des Libertians. Pour se faire, il emploie les services d'un corrupteur, Vincent Desmenil. Sa valeur d'influence est de 20. Celle du page est de 15.

=> $20 - 15 = -5$ par la règle du « **20 minimum** » => 20+.

Le résultat est un succès, puisque le corrupteur obtient 46 ! Eüstach l'a échappé belle, car il n'aura fallu déboursier que quelques crédits pour l'avoir, et il n'avait guère plus en banque. Eüstach et son agent gagnent +1d5 en influence.



Comment dépenser vos points d'influence ?



Comme nous l'avons vu, vous obtenez des points d'influence avec vos « Études », mais aussi en réussissant des actions dans le jeu.

Ces points peuvent être épargnés ou dépensés.

Dans le premier cas, votre **propre valeur d'influence** augmentera autant que vous aurez économisé.

Dans le second cas, vous **enrichirez votre réseau**, préférant passer vos soirées à rédiger des missives et des instructions plutôt qu'à vous faire voir au sein d'une Cour.

Vous pouvez **acquérir** un agent à l'occasion de la dépense de vos points d'influence. Mais vous pouvez également, comme vu plus haut, décider d'en **corrompre** un.

À l'acquisition d'un agent, vous aurez à définir son type, ses éventuels qualités et défauts, ainsi que la Cour à laquelle il est rattaché.

Acquérir un **courtisan** :

- Un courtisan vous coûtera le nombre de points d'influence que vous voudrez lui donner.
- Vous pourrez lui ajouter des qualités ou des défauts.

Acquérir un **soupirant** :

- Un soupirant vous coûtera le nombre de points d'influence correspondant à la dizaine de son niveau. Ainsi, un soupirant « niveau 3 » coûtera 30 points d'influence. -Vous pourrez lui ajouter des qualités ou des défauts.



Acquérir un **espion** :

-Un espion vous coûtera le nombre de points d'influence correspondant à la dizaine de son niveau, plus le niveau d'influence que vous souhaitez lui accorder.

Ainsi, un espion « niveau 2 » avec une valeur d'influence de 10 coûtera 30 points d'influence.

-Vous pourrez lui ajouter des qualités ou des défauts.

Acquérir un **assassin** :

-Un assassin vous coûtera le double du nombre de points d'influence que vous voudrez lui donner.

-Vous pourrez lui ajouter des qualités ou des défauts.

Acquérir un **corrupteur** :

-Un corrupteur vous coûtera le triple du nombre de points d'influence que vous voudrez lui donner.

-Vous pourrez lui ajouter des qualités ou des défauts.

Vos agents peuvent avoir des **qualités**, qui vous coûteront des points d'influences supplémentaires (valeur entre parenthèse); les qualités marquées d'un « * » peuvent être cumulées :

- **Zélé** (10) : votre agent peut effectuer une action de plus par jour.

- **Lien de sang** (15) : votre agent reçoit une résistance de +15 en influence face à une tentative de corruption.

- **Membre d'un club renommé** (20) : votre agent peut bénéficier pour une unique action d'un +30 en influence.

- **Dévoué** (30) : votre agent ne peut pas être corrompu.

- **Charmeur** (5) : votre agent reçoit un bonus de +2 à ses tentatives.

- **Productif** (10 – courtisan seulement) : votre agent vous fera un « Compte rendu » gratuit une fois par jour de GN.

- **Double jeu** (25) : lorsque votre agent succombe à une corruption, il ne pourra plus recevoir d'ordres de votre part, mais vous enverra un Compte rendu journalier de l'activité de celui pour qui il travaille désormais.

- **Spécialiste du milieu*** (10) : votre agent connaît les rouages d'une Cour en particulier, et ajoute +2 à ses tentatives.

- **Etude de l'entourage*** (10 – espion et assassin) : votre agent connaît un type d'agent en particulier, et ajoute +2 à ses tentatives à leur égard.



De même, vos agents peuvent avoir des **défauts**, qui vont venir baisser le coût de leur influence (valeur négative entre parenthèse) ; les défauts marqués d'un « * » peuvent être cumulés :

-**Impatient*** (-5) : votre agent reçoit un malus de -2 à ses tentatives.

-**Analphabète** (-10 – courtisan) : votre agent ne peut produire de « Compte rendu ».

-**Myope*** (-10 – espion et assassin) : votre agent reçoit un malus de -3 à ses tentatives.

-**Rancœur envers vous*** (-15) : votre agent reçoit un malus de -10 à l'occasion d'une tentative de corruption à son égard.

-**Bavard** (-20 – soupirant) : votre agent indique à l'occasion d'une tentative d'amélioration de performance pour quel groupe il travaille.

-**Volubile** (-30 – soupirant) : votre agent indique à l'occasion d'une tentative d'amélioration de performance pour qui il travaille.

-**Maladie vénérienne** (-20 – soupirant) : votre agent est retiré du jeu à la première performance améliorée.

Des objets utiles au jeu des influences

Les agents peuvent se voir doter de certains outils et autres objets afin d'accroître leurs chances de succès. Ce peut être des présents, des lettres compromettantes, des ustensiles de crochetage, etc, etc... ces objets seront à trouver en jeu et leurs effets vous seront indiqués.

Mais vous pouvez parfaitement faire preuve d'**initiative** ! En définitive, les quelques points de règles mentionnés dans ce livret sont à accompagner de vos idées innovantes et de vos atours de maîtres, au risque de ne jamais triompher.



Exemple :

Eüstach essaye de se tirer de la mauvaise affaire dans laquelle son maladroit d'assassin l'a mis. Pour convaincre les Libertians qu'il n'est en rien impliqué dans cette histoire, il envoie le témoignage, dans leur langue maternelle qui plus est, d'un membre de la faction libertiane lui étant favorable. Il ne l'a pas obtenu à l'occasion du jeu des influences, mais bien durant le GN lui-même. Les organisateurs apprécieront cet effort, et octroieront un bonus de +10 aux tentatives diplomatiques de Eüstach à la Cour libertiane.

Des actions particulières des agents

Si un agent ne peut généralement agir que pour des tâches explicitées, des cas particuliers peuvent intervenir.

Ainsi, dans vos échanges diplomatiques, peut-être serez-vous amené à procéder à un échange d'agents ? Ou bien à vous débarrasser d'un de vos propres serviteurs ? Bref, tant de points que ce jeu rend possible et qu'il serait inutile d'essayer de décrire de manière exhaustive.

C'est pour cela que vous devez garder en tête que les organisateurs se réservent le soin d'apprécier les différentes situations, selon votre niveau d'influence et celui des cibles considérées.



**On vous souhaite un excellent jeu des influences !
L'équipe organisatrice du Gn « Vapeurs de sang »**