

Cher ami,

Je viens d'apprendre la triste nouvelle d'un ami de Miami, nous aurions perdu d'avance Atlanta de la faute de ton égo, votre antagonisme n'est pas un secret mais je sais que tu es parfois un être un peu trop emporté. Prendre une ville Camariste est loin d'être aisé : si la Camarilla n'est plus aussi offensive que dans le passé, c'est une famille nombreuse composée de grands hommes. Même l'épée de Cain aura du mal à couper ces milliers de fils qui relient tous les membres de cette famille entre eux et avec leurs anciens. Trop de temps nuit gravement à une croisade, car aussi fidèles que soient nos meutes, les choses finissent pas être suées et la motivation des nôtres décroît très vite. De plus l'accueil est toujours ou presque toujours désagréable ce qui surprend nos chères têtes de pioches. Mais nos forces se reposent malheureusement en très grande partie sur des jeunes vampires qui souvent sont fidèles au Sabbat grâce au Vaulderie ou à leurs liens relationnels.

Notre but est de mettre en valeur chaque individu au travers de sa meute. Ce sont des soldats, mais en aucun cas des fanatiques, il faut les laisser avancer personnellement sur des points pas trop sensibles de notre Croisade. Les pousser à une Vaulderie par nuit pour qu'ils ne fassent plus qu'un, leur promettre les honneurs est peu risqué vu que la plupart y connaîtront la mort. Cela créera une compétition entre les meutes dans le but d'aller vers l'excellence. Il faut bien sûr garder un œil sur de possibles antagonismes qui nuiraient à nos objectifs. Il est aussi évident que nos meutes connaissent déjà bien le terrain qu'elles vont devoir conquérir, il faut donc leur laisser cette liberté d'envoyer un éclaireur ou plusieurs éclaireurs.

Affaiblir la Camarilla n'est pas le plus difficile, nos armes principales pour cela sont les bris de Mascarade, mais aussi l'infiltration de caméléon, qu'ils soient de la Main noire, Assamites comme Malkaviens, bien que pour ce dernier point il faut bien connaître l'individu. Il faut couper certaines têtes, extraire certains individus pour amasser un maximum d'informations. Il faut avoir l'air blessé et chaotique très rapidement pour que la Camarilla reste endormie sur ses lauriers et qu'elle s'étouffe avec son orgueil. Elle a aussi besoin de meutes à détruire, il faut mettre les plus agités dans les pattes de fervents Camaristes pour laisser les autres œuvrer à conquérir la ville. Certaines frappes comme celle de Miesha la Tzimisce d'étreindre plusieurs classes d'enfants et de les lâcher sur les Elysium ou sur les zones touristique ont prouvé que l'humanité de la majorité des Camaristes reste leur faiblesse. Laisser quelques têtes brûlées frapper seuls et les guider vers des points stratégiques est aussi une idée qui fait trembler les Camaristes qui voient en cela le fanatisme des Sabbat. Ces VRP font beaucoup pour notre réputation.

Je parlais des Elysium, c'est le centre informatif des Vampires, ils ne se font pas assez confiance pour se joindre plus facilement. Détruire les Elysium condamne très vite les Camaristes à fuir aveuglés et ils plongent ainsi dans des ténèbres qu'ils ne comprennent pas. Il faut aussi prévoir des meutes qui ne participeront qu'à la fin de la croisade pour éliminer les poches de résistance : il y en a toujours et nos meutes ne sont souvent plus assez en forme pour les percer et les détruire.

Les préliminaires

Pour nuire à la Camarilla, il y a bien d'autres moyens que d'agir lors des nuits fatidiques de la croisade. On ne se lance pas comme des têtes de pioches sur une cité.

1 : Informations.

1a : Infiltration, Les Lasombra arrivent à infiltrer grâce à leur maîtrise de la domination récupérant des informations non négligeables de la part de Camaristes mentalement influençables.

1b : Extraction, nous avons donc besoin d'infiltrés au sein de la Camarilla. On peut se reposer sur les membres de notre clan pour extraire et remplacer à merveille un Camariste. Un maximum de refuges, de liens entre les membres de la famille doivent être amassés.

1c : Observation, nous avons besoin d'un maximum d'informations sur les indigènes de la ville à prendre. Etreindre des Eclaireurs tel que des conducteurs de Taxi et des errants pour avoir une bonne vision de la ville et très vite reste le meilleur moyen.

2 : Obscurcir les nuits.

Les nuits sont parfois trop claires et trop belles pour les membres de la famille. Il faut nuire à leur bien être personnel avant de les attaquer physiquement, le combat est ainsi gagné d'avance.

2a : Humanité, Ils respectent un code d'honneur stéréotypé basé sur une humanité défaillante. Il faut leur montrer que l'humanité, ce sont des bestiaux assoiffés de violence et de pouvoir. Il faut faire ressortir les cotés les plus vils de l'humanité, arroser de drogue certains quartiers, pousser à la corruption et si on attrape une influence assurée d'un vampire, lui plomber.

2b : Mascarade, sacrosainte mascarade il faut aider et aiguiller les médias sur des étrangetés donnant des indications sur des lieux de rencontre et tout ce qui est possible pour affaiblir le voile de la mascarade qui éclatera lors de notre croisade.

2c : Feu, le feu assombrit nos âmes quand il brûle aux quatre coins de la ville, et la jeunesse comme une trainée de poudre fait brûler voitures et immeubles.

2d : Mst, un moyen assuré d'affaiblir nos adversaires est de plomber un grand nombre de mortels avec le Sida. On lance l'un des nôtres (que l'on détruira mission effectuée) infecté qui va se nourrir sur leurs troupeaux et l'infection passera tout doucement des uns aux autres. Mais cette technique de terre brûlée est à double sens et cela risque de nous condamner aussi, donc à manier avec précaution.

3 : Désinformation.

3a, Lieu de rencontre, il faut monter quelques lieux de rencontre facile à trouver pour nos amis Camaristes qui vont plonger dans le trou que nous aurons creusé : une bombe incendiaire ou un simple explosif, et une ou deux meutes se chargeront de réceptionner ceux qui sont encore debout. En matière d'explosif, il n'est pas difficile de trouver un agent de déminage qui travaillera pour nous de bon cœur contre une courte immortalité.

3b : Transmission, aucune transmission codée ou non ne doit passer sur des systèmes comme les téléphones portables à moins que l'on désire donner de mauvaises informations à la Camarilla, comme leur indiquant de faux emplacements ou des buts atteints alors que nous n'y sommes pas. Utiliser les meutes les moins discrètes sur des objectifs inutiles dans le but de faire douter de nos véritables plans.

4 : Recrutement.

4a : Etreinte, il faut des nuits entières pour étreindre des sangsues assoiffées de sang. Il faut agir sur une longue période, mais pas trop, en général une semaine avant l'assaut. Mettre de côté un troupeau prêt à être étreint en cas de problèmes, cela suffit parfois à couvrir nos traces et à détruire les moins malins de la Camarilla. Se reposer dans ce cas sur des gangs (Club de motards, Punk, Skinhead, clodos, etc).

4b : Alliances, Nous devons aussi compter sur nos amis Anarch qui sont toujours prêt a rester sur la ville, peu importe qui la dirige, et donc à nous aider. Les Anarch sont des moutons, il suffit d'avoir un membre des nôtres déguisé en mouton pour qu'ils suivent le mouvement. En cas de refus d'aide se montrer inflexible quand nous aurons la ville. Les garous sont aussi une possible alliance : lancer des assauts et les attirer sur des points vitaux de la secte opposée a des effets merveilleux.

J'espère que ce court rapport t'aidera pour Atlanta et que notre clan en ressortira plus fort.

Ton sire qui t'aime