

# Gestion des influences sur Lille

## Qu'est ce qu'une influence ?

Une influence représente l'emprise que les créatures surnaturelles (mais pas seulement) peuvent avoir sur la société des mortels.

Il s'agit d'un historique que peuvent acheter les personnages à la création, et/ou ensuite développer pendant le jeu.

## A quoi ca sert concrètement ?

### ***Être tenu au courant des évènements importants du monde des mortels***

Lorsque des évènements particulièrement notables ont lieu dans le monde des humains, les milieux concernés peuvent indiquer au personnage qu'il se passe quelque chose d'étrange.

### ***Discerner les rumeurs***

Chaque mois une revue de presse compilant tout ce qui peut sembler louche aux yeux des vampires est mise à disposition des joueurs et des personnages. Une action d'influence permet de découvrir si une rumeur est d'origine humaine ou d'origine surnaturelle. (Plus de détails plus loin)

### ***Effectuer des actions irréalisables autrement***

Un vampire ne peut vivre que la nuit, et les mortels vivent en général le jour. De nombreuses actions ne leur sont pas accessibles, même avec l'aide d'une goule. Il est donc nécessaire de posséder des relations dans certains milieux afin d'avoir quelqu'un capable de les réaliser.

En outre, utiliser une influence permet d'établir un certain état d'anonymat sur une action. Vous êtes bien moins repérable en vous arrangeant pour faire détruire en plein jour le havre d'un concurrent par une société de démolition, qu'en le faisant vous-même avec vos pouvoirs en pleine nuit.

## **Description d'une influence**

Chaque influence notée sur la fiche de personnage est décrite par 5 caractéristiques :

### **Domaine**

Il s'agit du domaine d'action sur lequel l'influence peut agir. Il en existe 15 :

- Bureaucratie : administration publique, sociétés de service (eau, électricité, téléphone)
- Crime : monde des mafias, du banditisme, des trafics illégaux et répréhensibles
- Éducation : institutions du savoir et de la recherche
- Finances : monde des affaires, de la bourse, des assurances
- Haute société : domaine de la Jet Set, des célébrités et du spectacle
- Industrie : univers des usines et du commerce
- Loi : tribunaux, cabinets juridiques
- Média : monde de la presse, de l'internet, de la télévision et de la radio
- Occulte : monde du surnaturel, des sectes, des groupes ésotériques
- Police : forces de l'ordre (du policier, au gardien de prison, en passant par le RAID)
- Politique : monde des partis, des institutions politiques et des lobbyistes
- Religion : univers trois grandes religions monothéistes, ou toute religion reconnue
- Rue : tout ce qui traîne dans la rue, du SDF à l'artiste nomade
- Santé : milieux médicaux et hospitaliers, morgues et laboratoires
- Transport : tous les moyens de transport (taxis, bus, avions, bateaux, trains...)

### **District**

Il s'agit de la zone géographique où l'action est domiciliée.

Dans le cadre de notre chronique, il s'agira le plus souvent de Lille/Nord-Pas-de-Calais.

Il n'est pas interdit, ni impossible, de posséder une influence située dans un autre district, mais cela demande l'approbation de l'association gérant le district concerné.

### **Niveau**

Il s'agit de l'importance de l'influence, ce qui définit non seulement la quantité de points d'action disponibles chaque mois, mais aussi sa portée, le maximum étant 7.

Au niveau 1, l'influence agit dans la ville où elle est située.

Aux niveaux 2 et 3, l'influence agit au niveau départemental.

Aux niveaux 4 et 5, l'influence agit au niveau régional.

Aux niveaux 6 et 7, l'influence agit au niveau national.

La portée définit deux choses :

- La distance entre vous et l'influence pour être utilisée. Exemple : Crime 1 à Roubaix nécessitera d'être à Roubaix, Crime 2 d'être dans le Nord, Crime 4 d'être en Nord-PdC et Crime 6 est utilisable n'importe où.  
Attention, cela ne permet pas directement d'agir HORS du district, il s'agit uniquement d'accessibilité.
- Jusqu'à où son action pourra être ressentie lorsque le domaine est observé.

### **Raison sociale**

Il s'agit de la description « réelle » de votre influence. (Les exemples seront tirés du crime)

Au niveau 1, il s'agit généralement d'une seule personne (Exemple : Marcel, un dealer de Roubaix)

Aux niveaux 2 et 3, on passe à un petit groupe (Exemple : Les Red Eyes, un gang du département)

Aux niveaux 4 et 5, il s'agit d'une structure (Exemple : L'Anneau, une branche de la mafia orientale)

Aux niveaux 6 et 7, on atteint une mégastucture (Exemple : Le Milieu, la mafia française globale)

### **Pseudo**

Il s'agit du nom sous lequel l'influence vous connaît et peut vous contacter.

Chaque influence peut vous connaître sous un nom différent.

Par défaut, s'il n'est pas précisé, votre nom utilisé lors des réunions sera employé.

## **Répartition des influences**

### ***Disponibilités au sein des domaines***

Au vu de la population dans le Nord-Pas de Calais, la société humaine dispose d'une réserve d'influence de 450 points, ce qui donne un maximum de 30 points d'influence dans chaque domaine.

Les influences de TOUS les personnages, qu'ils soient joueurs ou antagonistes, sont comptabilisées afin de vérifier le nombre de points disponibles dans un domaine, y compris les influences des sabbatiques, des loups-garous, de l'inquisition....

Par exemple, si le sabbat possède 8 points en crime, les loups-garous 4 points et l'inquisition 3 points, cela fait déjà 15 points, il n'en reste donc plus que 15 de disponibles pour la Camarilla.

### ***Saturation d'un domaine***

Quand tous les points d'un domaine sont occupés, le domaine est saturé, et les effets suivants s'appliquent :

- Les actions de « Croissance » dans le domaine échouent automatiquement, il n'est donc même pas possible d'engranger de points de croissance.
- Il est impossible de prendre l'influence dans le domaine lors d'une création de personnage
- Les personnages qui par un avantage de clan (ou autre) devraient posséder l'influence concernée lors de la création, doivent l'acheter à la création mais ne bénéficient pas de l'influence. En revanche, dès que le domaine n'est plus saturé, le personnage acquiert l'influence immédiatement et gratuitement.

Quand plusieurs actions de croissance dans un même mois feraient dépasser la disponibilité au sein d'un domaine, TOUTES ces actions de croissance échouent. Les points de croissance engrangés les mois précédents sont cependant conservés.

## **Les limitations des influences**

### ***Le coût en expérience***

Une influence coûte des points d'expérience quand on les achète. Sachant qu'une influence peut être perdue, détruite ou autre, on pourrait penser que jouer influences est un risque. Soyez rassurés, en cas de perte d'une influence, les points d'expérience lui correspondants vont dans votre réserve d'historique et pourront être dépensés dans ces historiques, et pas seulement les influences.

### ***Quantité de points d'influences possédés***

Un vampire ne passe pas uniquement son temps à gérer ses influences : il doit aller chasser pour se nourrir, effectuer les missions que lui confient ses aînés, il peut avoir des hobbies ou des habitudes... Par conséquent, il y a une limite au nombre de points d'influences qu'un personnage peut posséder.

Cette limite est égale à sa somme de ses Traits Physiques, Sociaux et Mentaux. Chaque serviteur dédié à la gestion des influences augmente ce total de 2, mais une telle goule ne peut rien faire d'autre : elle n'accompagnera pas le personnage sur le terrain, ne surveillera pas son lieu de repos, n'effectuera aucune mission...

### ***Quantité de points d'influences utilisés***

Chaque mois, un personnage ne peut utiliser qu'un total de 20 points d'influences, plus 2 par serviteur dédié à la gestion des influences.

## **Les actions d'influence**

Chaque mois (commençant au début d'une partie et se terminant juste avant le début de la partie suivant), un personnage dispose d'autant de points d'action dans un domaine que son niveau d'influence dans ce domaine plus son niveau d'étiquette dans ce même domaine.

Ces points sont ensuite dépensés pour effectuer des actions, détaillées plus loin, chaque action ne pouvant utiliser plus de points que le niveau de l'influence utilisé (sauf en cas de soutien).

Toutes les actions effectuées dans un même mois sont résolues simultanément. Donc par exemple si une influence qui effectuait une action est détruite, son action est tout de même effectuée.

Enfin une influence qui n'est pas utilisée pendant un mois est mise automatiquement en mode défense.

Afin d'éviter des saturations dans les domaines suite aux joueurs n'utilisant pas leurs influences ou aux personnages ayant disparus, au bout de 3 mois de non utilisation une influence baissera de 1 niveau chaque mois.

Les actions réalisables sont :

- Croissance
- Ecouter les rumeurs
- Observation
- Pistage
- Espionnage
- Dissimulation
- Attaque
- Défense
- Soutien
- Transfert
- Don
- Changement de raison sociale
- Actions spécifiques

### ***Croissance***

L'action de « Croissance » permet à une influence d'augmenter progressivement son niveau et obtenir ainsi des possibilités d'actions plus importantes. Il faut toutefois dépenser 1 XP pour chaque niveau d'influence gagné.

Il faut dépenser des points dans l'action « *Croissance* ». Ces points sont alors mis en réserve et s'ajoutent à ceux déjà mis en réserve pour cette influence les mois précédents. Lorsque le personnage a mis en réserve un nombre de points de croissance égal à 3 fois le niveau actuel de l'influence, celle-ci gagne un niveau.

Pour acquérir le premier niveau d'une influence, deux solutions sont possibles :

- Acquérir deux points de croissance via une action de transfert et dépenser 1 XP.
- Passer deux mois consécutif sans faire d'action de croissance et dépenser 1 XP. Mais il faut tout de même préciser que vous cherchez à entrer dans un domaine d'influence donné, en précisant la raison sociale que vous visez. Aucune influence n'apparaît « comme par magie ».

L'acquisition du premier niveau d'une influence est indétectable.

Une action de croissance est observable.

*Attention : La croissance est impossible dans un domaine saturé.*

### ***Écouter les rumeurs***

L'action « Écouter les rumeurs » est une action ne nécessitant qu'un seul point d'action. Elle permet de déterminer parmi les articles de la revue de presse touchant au domaine d'influence si les événements de l'article sont d'origine humaine (humain standard, goule sans maître, inquisition, chasseur, influence...) ou d'origine surnaturelle (vampirique, garou, fantomatique...)

Écouter les rumeurs est observable.

## **Observation**

L'action d' « Observation » permet de détecter certaines actions ayant lieu sur son domaine. On doit, pour Observer, assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Observation ; le nombre de points dépensés détermine alors le score d'observation de l'influence.

Si le score d'Observation est supérieur au score de Dissimulation d'une action d'influence du même domaine, le personnage qui observe apprend :

- L'existence de l'influence (et son domaine d'origine en cas de Transfert) ;
- Le descriptif de l'action entreprise avec le nombre de points engagés pour cette action;
- Les mois suivants, il pourra la Pister pour en apprendre plus.

Si le score d'observation est inférieur ou égal au score de Dissimulation d'une action d'influences du domaine observé, le personnage ne découvre rien.

Les actions pouvant être observées sont :

- Croissance
- Écouter les rumeurs
- Pistage (uniquement celle ciblant directement l'influence faisant l'observation)
- Espionnage (uniquement celle ciblant directement l'influence faisant l'observation)
- Combat
- Actions spécifiques

## **Pistage**

L'action de « Pistage » permet d'obtenir plus d'informations sur une influence.

L'influence pistant doit se trouver sur le même domaine que l'influence pistée et un des événements suivants doit s'être déjà produit :

- Avoir observé l'influence avec succès ;
- Avoir eu une de ses influences attaquée par cette influence.
- Avoir reçu un soutien de cette influence

On doit, pour pister, assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Pistage ; le nombre de points dépensés détermine alors le score de pistage de l'influence. De plus, lorsque l'on piste une influence d'un personnage possédant l'historique *Renommée*, on bénéficie (sans le savoir) d'un point supplémentaire en Score de Pistage par trait de *Renommée*.

**Une influence qui fait autre chose qu'une action pouvant être observée ne pourra pas être pistée avec succès.**

Si le score de pistage est supérieur au score de Dissimulation d'une action de l'influence ciblée, le personnage apprend :

- Le pseudo du personnage propriétaire de l'influence pistée
- La raison sociale de l'influence.
- Le descriptif de l'action entreprise avec le nombre de points engagés pour cette action;
- Le niveau de l'influence
- Les mois suivants, il pourra tenter un Espionnage.

Si le score de pistage est inférieur ou égal au score de Dissimulation d'une action de l'influence ciblée, le personnage ne découvre rien et il n'a plus qu'à recommencer le mois suivant.

## **Espionnage**

L'action d' « Espionnage » permet d'obtenir un rapport mensuel des activités d'une influence pistée avec succès.

On doit, pour espionner, assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Espionnage ; le nombre de points dépensés détermine alors le score d'espionnage de l'influence.

Si le score d'espionnage est supérieur au score d'Observation de l'influence ciblée, le personnage apprend chaque mois les actions entreprises par l'influence dont le niveau de dissimulation est strictement inférieur au score d'espionnage initial.

Si le score d'espionnage est inférieur ou égal au score d'Observation de l'influence ciblée, l'espionnage échoue et le propriétaire de l'influence a connaissance de la tentative d'espionnage.

Une fois l'espionnage en place, il reste actif jusqu'à ce que l'influence effectue une observation de niveau supérieure ou égal au score d'espionnage initial. Un changement de raison sociale sera remarqué (sans communiquer la nouvelle raison sociale) mais mettra fin à l'espionnage.

## **Dissimulation**

La dissimulation permet de masquer les actions d'influence d'un personnage contre toutes les actions d'Observation ciblant le domaine de l'influence utilisée. Pour dissimuler une action, il faut assigner un certain nombre de points d'influence à l'action Dissimulation et ce nombre détermine alors le score de dissimulation de l'action d'influence. On ne sait jamais si sa Dissimulation a été efficace ou pas.

La dissimulation peut être utilisée sur toutes les actions pouvant être observées.

- Si le score de dissimulation d'une action d'influence est supérieur ou égal au score d'une action de surveillance, l'action n'est pas découverte.
- Si le score de Dissimulation d'une actions d'influence est inférieur au score d'une action de surveillance, l'action est découverte.

## **Attaque**

On peut, avec une de ses influences, attaquer et détruire l'influence d'un autre personnage. Le personnage doit au préalable avoir réussi une action d'Observation sur l'influence ciblée ou avoir été directement mis en contact avec l'influence (après une attaque ou lors d'un Transfert) ou avoir obtenu de la part d'un tiers un descriptif précis de l'influence (obtenu après un pistage réussi). Enfin, une influence ne peut attaquer que dans son domaine (à moins de faire avant une action de Transfert...).

Le nombre de points mis dans l'action « Attaque » détermine alors le score d'attaque.

- Si le score d'attaque est supérieur au score de défense de l'influence ciblée, l'influence attaquée perd 1 niveau et tous ses points d'accroissement mis en banque.
- Si le score d'attaque est inférieur ou égal au score de défense de l'influence ciblée, l'influence attaquée ne perd aucun niveau et conserve ses points d'accroissement mis en banque.

Une action d'attaque est observable.

## **Défense**

Cette action permet de se protéger contre les attaques d'influence des autres personnages. Le nombre de points mis dans l'action Défense s'ajoute au niveau de l'influence et détermine alors le score de défense. Si aucun point n'est mis en Défense on utilise alors juste le niveau de l'influence pour déterminer le score de défense. Une influence non utilisée place automatiquement ses points d'action en défense.

S'il n'y a aucune attaque contre une influence, rien ne se passe mais en cas d'attaque :

- Si le score de défense est supérieur ou égal au score d'attaque de l'influence adverse, l'influence qui se défend ne perd aucun niveau et le personnage conserve tous ses points d'accroissement mis en banque).
- Si le score de défense est inférieur au score de l'attaque de l'influence adverse, l'influence qui se défend perd 1 niveau et le personnage perd en plus tous ses points d'accroissement liés à cette influence mis en banque).

## **Soutien**

L'action de « *Soutien* » permet d'aider une autre influence afin d'effectuer des actions beaucoup plus puissantes que la normale (à l'exception des actions spécifiques). L'efficacité du Soutien n'est pas la même s'il s'effectue entre influences d'un même domaine ou s'il s'effectue entre influences de domaines différents. Enfin, On ne peut soutenir qu'une influence dont on connaît le propriétaire et le descriptif précis (comme après un Pistage réussi). En revanche, plusieurs influences qui soutiennent une même influence ne se repèrent pas entre elles.

### Soutien vers une influence du même domaine

Il faut faire la somme des points d'influence mis en Soutien. Cette somme est alors divisée par **2** (arrondi par défaut). Ce résultat correspond au nombre de points dont va bénéficier l'influence soutenue. Ces points en plus peuvent être utilisés dans toutes les actions mais ne permettent pas d'effectuer des actions spécifiques d'un niveau supérieur à l'influence soutenue.

### Soutien vers une influence d'un domaine différent

Il faut faire la somme des points d'influence mis en Soutien. Cette somme est alors divisée par **4** (arrondi par défaut). Ce résultat correspond au nombre de points dont va bénéficier l'influence soutenue. Ces points en plus peuvent être utilisés dans toutes les actions mais ne permettent pas d'effectuer des actions spécifiques d'un niveau supérieur à l'influence soutenue.

## **Transfert**

Lorsque l'on veut agir personnellement sur un domaine où l'on ne dispose d'aucune influence, il faut utiliser l'action « Transfert ». Les Traits transférés peuvent être utilisés pour effectuer tous types d'actions d'influence à l'exception des actions spécifiques.

Il faut faire la somme des points d'influence mis en Transfert. Cette somme est alors divisée par 4 (arrondi par défaut). Ce résultat correspond au nombre de points d'influence utilisables sur le domaine visé.

## **Don**

Un don permet de donner, de façon permanente, des influences à un autre vampire. Ce don ne peut s'effectuer que si les deux vampires sont consentants et vivants. ***On ne peut donc pas récupérer les influences d'un vampire qui vient de mourir ou qui a disparu.***

Le don se gère de la façon suivante : L'influence disparaît et donne au nouveau propriétaire autant de points de croissance qu'il a fallu pour atteindre son dernier niveau. Ces points de croissance sont du même domaine que l'influence disparue et le nouveau propriétaire ne peut pas effectuer d'action de croissance le même mois.

## **Changement de raison sociale**

Cette action permet de redonner un certain anonymat à l'influence.

Pour effectuer un changement de raison sociale, l'influence ne doit effectuer aucune autre action durant le mois et l'ensemble des points de croissance en réserve sont perdus.

Au début du mois suivant, le joueur doit indiquer la nouvelle raison sociale de son influence. Il faut alors à nouveau observer l'influence pour pouvoir la pister, et les espionnages qui étaient dessus prennent fin.

### ***Actions spécifiques***

Les actions spécifiques correspondent aux effets décrits pour chaque domaine d'influence. Faire une action spécifique nécessite la dépense d'autant de points d'influence que le niveau de l'effet souhaité. Ainsi, faire un effet nécessitant un niveau 3 de Finance coûtera 3 points d'influence Finance.

Certains effets permettent de récupérer des points permanents en Contact, Renommée, Alliés ou Ressource. Ces points, s'ils sont permanents doivent être achetés avec de l'expérience au prix de 1 XP pour chaque point acquis. **On ne peut récupérer que le niveau 1 pour chacun de ces effets.**

Les effets précisés à la suite sont à titre informatif. Si votre action n'est pas décrite, discutez-en avec les conteurs qui estimeront la quantité de points nécessaires.

*Une action spécifique est observable.*

## ***Bureaucratie : administration publique et Services (eau, électricité, téléphone...)***

### **1 point**

Avoir accès aux factures d'eau, électricité et téléphone d'un individu ;  
Récupérer du matériel de bureau.

### **2 points**

Falsifier un acte de naissance, un permis (conduire, chasse) ou une facture ;  
Déclencher un contrôle fiscal ou une procédure de pollution ;  
Faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone d'un domicile ;  
Faire fermer une route secondaire ou un jardin public ;  
Récupérer des plans du réseau électrique, téléphone, eau et cartes IGN, 1 fusil de chasse ;  
Recevoir une aide publique de 500 €.

### **3 points**

Falsifier un certificat de décès ou un passeport ;  
Eviter un contrôle fiscal ou une procédure de pollution ;  
Faire fermer un petit commerce pendant 1 mois maximum ;  
Faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone d'un bloc d'habitations ;  
Faire stopper un petit chantier pendant 1 mois maximum ;  
Recevoir une aide publique de 1 000 €.  
Récupérer du matériel de chantier ;  
Récupérer un havre niv. 1 (algeco, château d'eau etc...) pour 1 mois maximum.

### **4 points**

Faire poser une écoute téléphonique ;  
Déclencher une enquête administrative sur un individu ;  
Récupérer un permis de port d'arme ;  
Falsifier un acte de propriété foncière ;  
Faire stopper un gros chantier pour 1 mois maximum ;  
Faire couper l'électricité, l'eau ou le téléphone dans toute une rue ;  
Récupérer un véhicule de fonction (Peugeot, Renault...) ;  
Récupérer un havre niv. 2 (immobilier de l'Etat...) pour 1 mois ;  
Recevoir une aide publique de 2 000 €.

### **5 points**

Faire publier, supprimer ou altérer un décret municipal ;  
Faire fermer un commerce important pour infraction pour 1 mois ;  
Faire modifier l'orientation économique d'une zone industrielle ;  
Couper l'approvisionnement énergétique d'un village pour 1 mois maximum ;  
Faire fermer une route nationale pour 1 mois maximum ;  
Détruire toutes les archives d'un individu à un niveau municipal et national ;  
Récupérer un engin de chantier de l'Etat ;  
Récupérer un havre niv. 3 (immobilier de l'Etat...) pour 1 mois.  
Recevoir une aide publique de 5 000 €.

### **6 points**

Modifier un audit déjà effectué sur une personne ou une entreprise ;  
Entamer de grands chantiers publics (grand parc, complexe administratif...) ;  
Couper l'approvisionnement énergétique d'une petite ville pour 1 mois maximum ;  
Récupérer un revolver ou 1 chargeur de munitions adaptées et un gilet par-balle ;  
Récupérer un havre niv. 4 (manoir de l'Etat...) pour 1 mois ;  
Recevoir une aide publique de 10 000 €.

### **7 points**

Arrêter, commencer ou altérer un programme régional ;  
Forcer une agglomération du secteur à construire comme bon vous semble ;  
Faire fermer une autoroute pour 1 mois maximum ;  
Couper l'approvisionnement énergétique d'une ville pour 1 mois maximum ;  
Récupérer un havre niv. 5 (château de l'état...) pour 1 mois ;  
Collecter 20 000 € de taxes.

## **Crime : le monde de la Mafia, du banditisme et des trafics illégaux en tous genres**

### **1 point**

Trouver les réseaux de contrebande mineure (drogues, cigarettes, marché noir...);  
Reconnaître un véhicule volé ou maquillé ;  
Faire peur à un type impressionnable ;  
Récupérer du matériel volé (hi-fi, audio, 1 fusil de chasse, etc.).

### **2 points**

Analyser des drogues ;  
Organiser de petits délits ou maquiller une voiture volée ;  
Engager des cambrioleurs sans envergure ou des brutes pour donner une leçon à quelqu'un ;  
Mettre la main sur des drogues dures, une voiture volée de base ;  
Prouver que le crime paye (500 €).

### **3 points**

Arranger un petit coup juteux ;  
Connaître quelqu'un dans la mafia ;  
Séduire un homme faible avec une prostituée ;  
Mettre la main sur un pistolet ou 1 chargeur de munitions adaptées ou une berline volée ;  
Récupérer une planque : havre niv. 1 (cave, entrepôt...) pour 1 mois.  
Prouver que le crime paye (1 000 €).

### **4 points**

Avoir des connexions avec les grandes familles ;  
Ordonner le lynchage d'un pauvre type et le tuer ;  
Pratiquer la délinquance en col blanc ;  
Réparer, blinder un véhicule (- 2 dommages sur toutes les attaques et -1 contre explosifs)  
Mettre la main sur un pistolet mitrailleur ou un fusil à pompe ou 1 chargeur adapté ;  
Mettre la main sur un gilet pare-balles et silencieux ou un bouclier balistique ;  
Prouver que le crime paye (2 000 €).

### **5 points**

Rencontrer un tueur professionnel et arranger un assassinat d'une personne importante ;  
Monter et approvisionner un réseau mineur de distribution de drogues (cité) ;  
Récupérer un fusil de guerre ou 1 chargeur de munitions adaptées ou 1 grenade ;  
Prouver que le crime paye (5 000 €).

### **6 points**

Obtenir les services d'un expert en explosif ou d'un incendiaire ;  
Mettre la main sur une veste balistique renforcée ;  
Récupérer une planque protégée : havre niv 2 (maison) pour 1 mois ;  
Prouver que le crime paye (10 000 €).

### **7 points**

Blanchir de l'argent sale ;  
Monter / approvisionner / bloquer un réseau de distribution de drogues (district) ;  
Obtenir des armes particulières (explosifs et lance flammes) ;  
Prouver que le crime paye (20 000 €).

## ***Education : les institutions du savoir et de la recherche***

### **1 point**

Connaître l'orientation éducative et pédagogique d'une école ;  
Accéder aux ressources les plus simples d'une université ;  
Faire une recherche bibliographique et obtenir une copie de publications ;  
Obtenir un dossier scolaire (avant l'université) ;  
Récupérer du matériel de bureau.

### **2 points**

Trouver une personne ayant une compétence à 3 (sauf connaissance du MdT) ;  
Accès limité aux facilités d'un établissement ;  
Falsifier une année d'un dossier scolaire (avant l'université) ;  
Obtenir un dossier universitaire, faire rentrer quelqu'un dans une école supérieure ;  
Virer un élève du secondaire ;  
Organiser une exposition à thème dans un bâtiment du primaire ou du secondaire ;

### **3 points**

Obtenir une faveur d'une université ;  
Discréditer un étudiant ou un prof du primaire ou secondaire ;  
Faire fermer une école pendant un mois maximum ;  
Décider des résultats d'un examen ;  
Faire une expertise (scientifique, juridique, historique, etc.) ;  
Obtenir les clefs et les plans d'un bâtiment du primaire.

### **4 points**

Organiser une manifestation étudiante mineure ;  
Discréditer un membre d'une université ;  
Faire fermer un collège pendant un mois ou Supprimer les crédits d'un labo ;  
Détourner du matériel informatique neuf et des produits chimiques ;  
Utiliser un local abandonné de l'éducation (havre niv 1) pour 1 mois.  
Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 500 €.

### **5 points**

Organiser une manifestation culturelle d'envergure ou une manifestation locale d'enseignants ;  
Falsifier tout un cursus scolaire (avant l'université) ;  
Faire fermer un lycée pendant un mois ;  
Obtenir les clefs et les plans d'un bâtiment du secondaire ;  
Récupérer un petit logement de fonction (havre niv 2) pour 1 mois.  
Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 1 000 €.

### **6 points**

Falsifier tout un dossier scolaire universitaire ;  
Mettre en place un projet majeur d'éducation ;  
Création totale d'un dossier dans plusieurs établissements secondaires ou primaires ;  
Faire fermer l'université pendant un mois ;  
Organiser une manifestation étudiante majeure ;  
Utilisation totale de toutes les facilités du secondaire ;  
Discréditer un directeur d'établissement primaire ou secondaire ou d'un labo universitaire ;  
Accéder à un document ancien ou protégé.  
Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 2 000 €.

### **7 points**

Falsifier un dossier de Thèse de Post-doctorat ou un CV ;  
Organiser une manifestation majeure d'enseignants ;  
Trouver une personne ayant une compétence à 4 ;  
Discréditer le doyen de l'Université ;  
Utilisation temporaire de toutes les facilités de l'Université ;  
Modifier les programmes scolaires sur un district ;  
Obtenir les clefs et les plans d'un bâtiment de l'université ;  
Détourner du matériel scientifique high-tech.  
Détourner des fonds sociaux de l'Education Nationale 5 000 €.

## **Finances : le monde des affaires, de la bourse ou des assurances.**

### **1 point**

Apprendre les réelles motivations derrière une action financière ;  
Récupérer du matériel de bureau ;  
Trouver un petit capital (500 €).

### **2 points**

Connaître le propriétaire d'un compte bancaire non sécurisé dont vous avez le N° ;  
Pister les mouvements d'argent entre comptes bancaires non sécurisés ;  
Trouver un petit capital (1 000 €).

### **3 points**

Transférer de l'argent dans un paradis fiscal et sécuriser un compte ;  
Récupérer un havre niv 1 (immobilier du secteur bancaire) pour 1 mois ;  
Trouver un petit capital (2 000 €).

### **4 points**

Manipuler une banque locale (retarder des opérations, manipuler discrètement 10% de l'argent d'un compte vampirique / surnaturel non sécurisé) ;  
Faire rechercher / suivre des billets numérotés ;  
Ruiner un petit commerce ;  
Récupérer 5 000 € par la Bourse.

### **5 points**

Contrôler un aspect bancaire d'une cité (faire fermer les distributeurs...) ;  
Ruiner un commerce important ;  
Bloquer les revenus de quelqu'un (rendre nul pendant 1 mois un historique Ressources possédant un compte non sécurisé) ;  
Lever un interdit bancaire ou en ordonner un ;  
Blanchir de l'argent sale ;  
Récupérer un havre niv 2 (immobilier du secteur bancaire) pour 1 mois ;  
Récupérer 10 000 € par la Bourse.

### **6 points**

Détruire un flux économique ;  
Trouver l'origine de licenciements massifs (ou provoquer ces derniers) ;  
Faire disparaître définitivement un point d'Historique Ressources d'un individu si son compte n'est pas sécurisé ;  
Contrôler le prix de marchandises de faible importance ;  
Récupérer un havre niv 3 (immobilier du secteur bancaire) pour 1 mois ;  
Récupérer 20 000 € en spéculant.

### **7 points**

Exercer une influence sur les prix de plusieurs marchandises mineures ou une majeure.  
Manipuler discrètement une banque d'un paradis fiscal (retarder des opérations, manipuler discrètement 10 % de l'argent d'un compte vampirique / surnaturel sécurisé) ;  
Vider un compte non sécurisé ;  
Faire démarrer quelqu'un dans la vie (Ressources Niv 1 pour une personne de façon permanente) ;  
Récupérer un havre niv 4 (immobilier du secteur bancaire) ;  
Récupérer 50 000 € en spéculant.

## **Haute Société : le gratin de la société, de la Jet-Set et de toutes les célébrités.**

### **1 point**

Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « Renommée 5 »)  
Connaître en avant-première les dates des prochains concerts, spectacles ou théâtre ;  
Faire rentrer gratuitement quelqu'un en boîte ;  
Obtenir des tickets ou des places difficiles à avoir.

### **2 points**

Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « Renommée 4 ») ;  
Faire rentrer gratuitement quelqu'un dans un club privé ;  
Etre connu au niveau local (Renommée à 1 pour 1 mois) ;  
Récupérer de la drogue douce ;  
Emprunter 500 € à un vieil ami trop riche.

### **3 points**

Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « Renommée 3 »)  
Tuer dans l'œuf une carrière prometteuse (-1 point en Renommée sur une cible pour 1 mois) ;  
Se faire passer pour plus que ce que l'on est vraiment ;  
Faire une exposition artistique locale ;  
Récupérer un havre niv 1 (local de rangement etc.) pour 1 mois.  
Emprunter 1 000 € à un vieil ami trop riche.

### **4 points**

Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « Renommée 2 ») ;  
Obtenir un statut de célébrité mineure (Renommée à 2 pour 1 mois) ;  
Ruiner une boîte de nuit ;  
Discréditer une célébrité mineure (-2 points en Renommée sur une cible pour 1 mois) ;  
Récupérer des drogues dures ;  
Récupérer une œuvre Niveau 1 ;  
Emprunter 2 000 € à un vieil ami trop riche.

### **5 points**

Trouver le domicile d'une star ou une célébrité (n'importe qui avec « Renommée 1 ») ;  
Apparaître une fois à la télévision ;  
Organiser une soirée de la Jet-Set ;  
Ruiner un nouveau club privé ou autre lieu de rencontre ;  
Récupérer une œuvre Niveau 2 ;  
Récupérer un havre niv 2 (dépendance d'une demeure...) pour 1 mois.  
Hériter miraculeusement de 5 000 €.

### **6 points**

Etre une célébrité assez connue (Renommée à 3 pour 1 mois) ;  
Offrir 15 minutes de célébrité. (+ 1 point en Renommée pour 1 mois seulement) ;  
Récupérer une œuvre de Niveau 3.  
Récupérer un havre niv 3 (une maison de vacances) pour 1 mois ;  
Hériter miraculeusement de 10 000 €.

### **7 points**

Faire venir un concert / pièce de théâtre majeur dans une ville ;  
Détruire la carrière d'une célébrité (détruit définitivement 1 point de Renommée) ;  
Récupérer une œuvre de Niveau 4 ;  
Récupérer un havre niv 4 (manoir familial) pour 1 mois.  
Hériter miraculeusement de 20 000 €.

## **Industrie : le monde des usines et du commerce où se côtoient syndicalisme et patronat**

### **1 point**

Avoir accès à n'importe quel chantier de construction ;  
Faire une analyse chimique sur n'importe quel liquide inorganique ou effectuer quelques menus travaux ;  
Récupérer des matières premières (tissus, composant électroniques, métaux etc.) ou du matériel de bureau.  
Faire disparaître les plans de sécurité niveau 1 d'un havre.  
Mettre en place une ligne de sécurité 1 dans un havre (les plans de la sécurité restent disponibles).

### **2 points**

Faire mettre en chantier des projets mineurs ou utiliser des machines-outils dans une usine ;  
Arranger un accident ou un petit sabotage ;  
Comprendre des plans de montage de matériel électronique ;  
Acquérir un ordinateur performant ou un véhicule commercial usagé (C15, etc.) ;  
Puiser dans un fond de caisse (500 €).  
Faire disparaître les plans de sécurité niveau 2 d'un havre.  
Obtenir les plans de sécurité niveau 1 d'un havre dont on connaît l'adresse.  
Mettre en place une ligne de sécurité 2 dans un havre (les plans de la sécurité restent disponibles).

### **3 points**

Organiser des grèves mineures ;  
Emprunter machines et équipement pour une nuit (engin de chantier etc.) ;  
Faire disparaître un corps dans des cuves de produits chimiques ;  
Faire des modifications sur un véhicule (blindage, détecteur de radar etc.) ;  
Faire appel à un groupe de 5 travailleurs immigrés en situation irrégulière ;  
Polluer volontairement ou avoir accès à des produits chimiques (acides, pétrole etc.) ;  
Obtenir un véhicule de marque nationale (Peugeot, Renault ou Citroën) ;  
Obtenir un havre niv 1 (entrepôt) pour 1 mois.  
Puiser dans un fond de caisse (1 000 €).  
Faire disparaître les plans de sécurité niveau 3 d'un havre.  
Obtenir les plans de sécurité niveau 2 d'un havre dont on connaît l'adresse.  
Mettre en place une ligne de sécurité 3 dans un havre (les plans de la sécurité restent disponibles).

### **4 points**

Faire fermer une petite usine ou lui faire reprendre son activité ;  
Commencer la démolition d'un bâtiment ;  
Obtenir un véhicule d'importation (BMW, Mercedes, Audi, Ford, jeep, etc.) ;  
Puiser dans un fond de caisse (2 000 €).  
Faire disparaître les plans de sécurité niveau 4 d'un havre.  
Obtenir les plans de sécurité niveau 3 d'un havre dont on connaît l'adresse.  
Mettre en place une ligne de sécurité 4 dans un havre (les plans de la sécurité restent disponibles).

### **5 points**

Manipuler de façon importante l'industrie locale ;  
Déplacer un camion citerne remplie de produit chimiques inflammables ;  
Se faire construire des aménagements particuliers dans son havre ;  
Stopper n'importe quels travaux par un incident ;  
Acquérir un véhicule de collection ;  
Obtenir un hélicoptère civil ou un havre niv 2 (entrepôt, immobilier d'entreprise) pour 1 mois.  
Puiser dans un fond de caisse (5 000 €).  
Faire disparaître les plans de sécurité niveau 5 d'un havre.  
Obtenir les plans de sécurité niveau 4 d'un havre dont on connaît l'adresse.  
Mettre en place une ligne de sécurité 5 dans un havre (les plans de la sécurité restent disponibles).

### **6 points**

Arrêter la production d'un produit dans son district ;  
Ralentir la distribution de carburant et gêner considérablement les automobilistes ;  
Attirer une industrie lourde sur le district ;  
Déverser de grandes quantités de produits toxiques sans être pris ou détruire une section de route non payante ;  
Avoir accès à de la technologie avancée ;  
Obtenir un petit avion de tourisme (Cesena, Pipers) ou un havre niv 3 (logement de fonction etc.) pour 1 mois ;  
Détourner des fonds de pension (10 000 €).  
Obtenir les plans de sécurité niveau 5 d'un havre dont on connaît l'adresse.

### **7 points**

Éliminer ou faire démarrer un syndicat dans une compagnie ;  
Obtenir un jet privé ou un havre niv 4 (une friche industrielle) pour 1 mois ;  
Siphonner les profits de société (20 000 €).

***Loi : les tribunaux, les cabinets juridiques où les juges et les avocats barbotent.***

**1 point**

Se faire représenter gratuitement au tribunal pour des délits mineurs ;  
Se tenir informé des nouvelles lois ;  
Récupérer du matériel de bureau.

**2 points**

Voir des charges mineures ou une demande de caution abandonnées contre vous ;  
Participer à une vente aux enchères ;  
Effectuer certains constats sous le sceau de la justice ;  
Récupérer les copies d'anciens jugements ;  
Obtenir une copie du casier judiciaire de quelqu'un.

**3 points**

Manipuler des procédures légales (contrats mineurs, petits testaments, etc.) ;  
Se faire représenter gratuitement au tribunal pour n'importe quel délit ;  
Connaître les pièces d'une affaire en cour ;  
Avoir accès à des fonds publics (500 €).

**4 points**

Obtenir / éviter une assignation à comparaître ;  
Faire rendre un verdict de non-lieu pour n'importe quel délit ;  
Annuler ou arranger un témoignage ;  
Obtenir une mise en liberté provisoire.  
Avoir accès à des fonds publics (1 000 €).

**5 points**

Faire cesser toutes les investigations, sauf les plus sérieuses ;  
Délivrer un mandat de dépôt, de perquisition, d'arrêt ;  
Falsifier un acte notarié (rente viagère, testament) ;  
Obtenir une action d'expulsion du territoire national.  
Avoir accès à des fonds publics (2 000 €).

**6 points**

Stopper n'importe quelle investigation (même les plus sérieuses) d'une cour d'assises ;  
Obtenir un verdict de culpabilité en truquant un procès ;  
Avoir accès à des fonds publics (5 000 €).

**7 points**

Rayer du barreau un magistrat ;  
Contrôler le travail d'un juge d'instruction ;  
Faire invalider/ valider une élection.  
Avoir accès à des fonds publics (10 000 €).

## **Média : le monde de la presse, de la télévision, de la radio et de la musique.**

### **1 point**

Faire publier un petit article pour une bonne raison ;  
Accéder aux archives des journaux locaux ;  
Récupérer du matériel de bureau ou photo.

### **2 points**

Faire supprimer un petit article / reportage avant sa parution ;  
Lancer des investigations pour un reportage ;  
Faire un appel/organiser petite manifestation (50 pers.).

### **3 points**

Bloquer un reportage d'investigation ;  
Faire un appel/organiser petite manifestation (500 pers.) ;  
Avoir accès au matériel de production d'un média ou à ses archives ;  
Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (500 €).

### **4 points**

Faire diffuser une fausse histoire dans un journal /magazine ;  
Faire publier un article diffamatoire sur une célébrité (- 1 point en *Renommée* pour 1 mois) ;  
Faire passer quelqu'un à la télévision ou dans un reportage ;  
Faire un appel/organiser petite manifestation (2000 pers.) ;  
Obtenir un havre niv 1 (local d'archive) pour 1 mois ;  
Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (1 000 €).

### **5 points**

Monter une fausse histoire à la télévision locale ;  
Discréditer à la télévision une célébrité (- 2 points en *Renommée* pour 1 mois) ;  
Tuer définitivement n'importe quel article ou reportage ;  
Faire un appel/organiser petite manifestation (5 000 pers.) ;  
Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (2 000 €).

### **6 points**

Faire paraître / disparaître n'importe quoi d'une première page ;  
Faire un appel/organiser une manifestation de moyenne ampleur (10 000 pers.) ;  
Interdire à l'ensemble des médias du district de lancer des investigations sur un sujet précis ;  
Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (5 000 €).

### **7 points**

Détruire un journal ou une station de télévision / radio ;  
Faire un appel/organiser une manifestation de grande ampleur (20 000 pers.) ;  
Ecrire des petits articles pouvant être diffusés sur le plan national ;  
Ecrire un scandale majeur (destruction définitive de 1 point de *Renommée*) ;  
Obtenir des fonds pour un projet et les gaspiller (10 000 €).

## **Occulte : le monde caché du surnaturel où œuvrent sectes, groupes ésotériques.**

### **1 point**

Contacter et utiliser les groupes occultes les plus communs ;  
Connaître les figures occultes assez connues ;  
Récupérer les composants pour un rituel basique.

### **2 points**

Connaître et pouvoir contacter les groupes les plus obscurs ;  
Récupérer les composants pour un rituel intermédiaire ;  
Avoir accès à de vieux bouquins.

### **3 points**

Localiser la proximité d'un être surnaturel et peut être pouvoir le contacter ;  
Récupérer les composants pour un rituel avancé ;  
Avoir accès à des composants rares ou à des ouvrages occultes importants ;  
Traire un type impressionnable (500 €).

### **4 points**

Squatter la cave d'un adepte (havre niv 1) pour 1 mois ;

Traire un type impressionnable (1 000 €).

### **5 points**

Localiser un objet créé par un rituel basique ;  
Squatter la maison de vacance d'un adepte (havre niv 2) pour 1 mois ;  
Détourner l'argent d'une secte (2 000 €).

### **6 points**

Apprendre de véritables connaissances sur les Lupins ou Wraith (Niv 1 max) ;  
Localiser un objet créé par un rituel intermédiaire ;  
Mettre la main sur une ferme appartenant à une secte (havre niv 3) pour 1 mois ;  
Détourner l'argent d'une secte (5 000 €).

### **7 points**

Apprendre de véritables connaissances sur les esprits, les fées ou les mages (Niv 1 max) ;  
Localiser un objet créé par un rituel avancé ;  
Créer un culte local entièrement dévoué (*Alliés* Niv1 pour une personne de façon permanente) ;  
Mettre la main sur un manoir appartenant à une secte (havre niv 4) pour 1 mois.  
Détourner l'argent d'une secte (10 000 €).

## **Police : les forces de l'ordre en passant du policier au gardien de prison jusqu'au RAID.**

### **1 point**

Connaître les procédures de la police et faire sauter les contraventions ;  
Récupérer un uniforme de police / gendarmerie/ douane et des pénitenciers etc.

### **2 points**

Faire vérifier des plaques minéralogiques ou l'identité de quelqu'un ;  
Avoir accès au fichier des personnes recherchées ou au casier judiciaire de quelqu'un ;  
Eviter les arrestations pour délit mineur ;  
Obtenir les vraies informations confidentielles ;  
Récupérer des menottes / tonfa / bombe lacrymogène ou 1 chargeur de pistolet.

### **3 points**

Faire persécuter quelqu'un par la police ;  
Découvrir les secrets d'un bureau de police (localisation des patrouilles...) ;  
Organiser une arrestation par une patrouille pour motif bidon ;  
Récupérer une arme de poing ou un gilet pare-balles ou un bouclier balistique ;  
Obtenir une copie d'un rapport de police / d'autopsie ;

### **4 points**

Faire commencer une enquête sur un individu ;  
Faire disparaître des pièces à conviction ou faire abandonner des charges sérieuses ;  
Avoir accès à des armes confisquées ou à la contrebande (arme de poing, fusil, drogue, etc.) ;  
Mettre la main sur un fusil à pompe ou 1 chargeur de munitions adaptées ;  
Obtenir un petit logement de fonction (havre niv 1) pour 1 mois ;  
Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (500 €).

### **5 points**

Faire commencer une enquête majeure (avec filature, pose de micros...) ;  
Arranger une mise en scène ;  
Organiser la localisation de patrouille ;  
Faire virer des officiers de la police ou faire effectuer une enquête par la police des polices ;  
Faire intervenir un groupe de police ou de gendarmerie (10 hommes) ;  
Mettre la main sur un pistolet mitrailleur ou 1 chargeur de munitions adaptées ;  
Mettre la main sur un véhicule blindé réformé de la police (*- 2 dommages sur toutes les attaques et -1 contre explosifs*)  
ou une veste balistique renforcée ;  
Mettre la main sur du matériel d'écoute et de surveillance ou un silencieux ;  
Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (1 000 €).

### **6 points**

Paralyser pendant un mois un département de la police (homicide, disparition, stup, etc.) ;  
Mettre fin à une enquête majeure ;  
Récupérer n'importe quelle pièce à conviction ;  
Faire intervenir une brigade de police ou de gendarmerie (20 hommes) ;  
Récupérer une arme de guerre ou 1 chargeur de munitions adaptées ou 1 grenade ;  
Récupérer un havre niv 2 (logement de fonction) pour 1 mois ;  
Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (2 000 €).

### **7 points**

Faire appel au RAID / GIGN ;  
Avoir accès à toutes les ressources de la police ;  
Faire disparaître des « preuves » ;  
Trouver de l'argent venant de pièces à conviction (5 000 €).

## **Politique : le monde des partis, des institutions politiques et des lobbyistes.**

### **1 point**

Créer un lobby mineur sur un quartier ;  
Connaître le parti d'un homme politique local ;  
Identifier ceux qui se cachent derrière un parti ou un homme politique ;  
Obtenir une carte de parti.

### **2 points**

Avoir une bonne connaissance du mécanisme électoral et des lois en général ;  
Avoir des infos précises sur un homme politique ;  
Créer un lobby mineur sur une petite ville ;  
Rencontrer de petits politiciens ;  
Savoir puiser dans une caisse noire (500 €).

### **3 points**

Altérer des petits projets (construction de parc, rénovation HLM, etc.) ;  
Empêcher / faire passer un arrêté municipal de portée mineure ;  
Faire de petits travaux gratuitement ;  
Obtenir un logement HLM (havre niv 1) pour 1 mois.  
Savoir puiser dans une caisse noire (1 000 €).

### **4 points**

Empêcher / faire passer une loi de portée mineure ;  
Créer un lobby puissant sur un quartier ou une petite ville ;  
Anéantir la carrière d'un petit politicien ;  
Donner une autorisation de travaux pour un projet mineur ;  
Savoir puiser dans une caisse noire (2 000 €).

### **5 points**

Faire passer des lois assez importantes ;  
Créer un lobby puissant sur une ville ;  
Obtenir un bel appartement (havre niv 2) pour 1 mois.  
Savoir puiser dans une caisse noire (5 000 €).

### **6 points**

Empêcher / faire passer le vote d'une proposition de loi majeure sur le district ;  
Monter un projet à l'échelle du district ;  
Obtenir une belle maison (havre niv 3) pour 1 mois ;  
Savoir puiser dans une caisse noire (10 000 €).

### **7 points**

Anéantir la carrière d'un grand politicien ;  
Mettre un pion dans un important bureau (*Alliés* niv 1 pour une personne de façon permanente)  
Créer un puissant lobby et altérer de grands projets sur tout le district (autoroute, décharge...) ;  
Obtenir un manoir d'une collectivité territoriale (havre niv 4) pour 1 mois ;  
Savoir puiser dans une caisse noire (20 000 €).

## ***Religion : les trois grandes religions monothéistes ou reconnues comme le bouddhisme.***

### **1 point**

Identifier les membres les plus importants d'une foi donnée dans le district ;  
Se faire passer pour un homme de l'Eglise ;  
Falsifier les archives de l'Eglise (baptême, mariage, enterrement etc.) ;  
Récupérer un costume religieux ou du matériel religieux (eau bénite, etc.).

### **2 points**

Identifier les chefs de file d'une religion dans un pays ;  
Se renseigner / faire suivre les membres d'une congrégation ;  
Faire suspendre un membre de l'Eglise de ses fonctions ;  
Récupérer un corps fraîchement enterré ;  
Obtenir un havre niv 1 (un caveau dans un cimetière) pour 1 mois.

### **3 points**

Faire ouvrir ou fermer une église pour 1 mois ;  
Trouver un prêtre exorciste ;  
Organiser une petite manifestation religieuse (vente de charité locale) ;  
Avoir accès à des informations privées ou aux archives secrètes de l'Eglise ;  
Obtenir un havre niv 2 (une chapelle ou une église fermée) pour 1 mois ;  
Se servir de l'argent de la quête (500 €).

### **4 points**

Discréditer ou faire suspendre un haut membre de l'Eglise ;  
Manipuler la religion dans tout le district ;  
Faire disparaître quelqu'un des archives de l'église (baptême, mariage etc.) ;  
Manipuler un groupe de 5 fanatiques religieux trop crédules.  
Se servir de l'argent de la quête (1 000 €).

### **5 points**

Faire organiser une manifestation religieuse majeure (une grande marche) ;  
Avoir accès aux connaissances anciennes et savoirs secrets de l'Eglise ;  
Trouver un vrai chasseur de sorcière expérimenté ;  
Avoir accès et emprunter des reliques et autres objets sacrés ;  
Se servir de l'argent de la quête (2 000 €).

### **6 points**

Identifier un membre de l'Eglise possédant la vraie foi ;  
Echafauder un « miracle » qui sera officieusement reconnu par l'Eglise ;  
Détourner des fonds de roulements de l'Eglise (5 000 €).

### **7 points**

Excommunier un membre de base de l'Eglise ;  
Faire annuler ou rendre nul un mariage d'Eglise important ;  
Organiser des émeutes à caractères religieuses ;  
Localiser et contacter sans risque un groupe de 5 chasseurs de sorcières expérimentés.  
Détourner des fonds de roulements de l'église (10 000 €).

## ***Rue : les taudis et les bas-fonds des villes abritent les méprisés de ce monde.***

### **1 point**

Identifier la plupart des gangs, connaître leur territoire et habitudes ;  
Avoir accès aux différentes associations d'aide aux défavorisés.

### **2 points**

Vivre dans la rue sans craindre pour sa vie ou ses possessions ;  
Faire peur à un type influençable ;  
Avoir au moins un contact parmi chaque espèce urbaine ;  
Avoir accès à de la contrebande mineure (drogue douce, 1 fusil de chasse) ;  
Trouver un havre niv 1 (un squat) pour 1 mois.

### **3 points**

Faire des actions d'Observation, de Pistage et d'Espionnage dans les autres domaines d'influence ;  
Faire suivre une personne qui n'est pas vigilante dans la rue ;  
Demander un petit service à un gang ;  
Faire déclencher un rixe / diversion en pleine rue ;  
Mettre la main sur des armes de mêlée ;  
Récupérer une voiture volée de base.

### **4 points**

Mobiliser un groupe de 10 SDF ;  
Etre respecté par les gangs, avoir son mot à dire dans leurs opérations ;  
Mettre la main sur un fusil de chasse ou un pistolet ou 1 chargeur de munitions adaptées ;  
Avoir accès à de la drogue dure ;  
Trouver un havre niv 2 (un squat) pour 1 mois ;  
Récupérer l'argent de la manche (500 €).

### **5 points**

Contrôler personnellement un gang assez important (20 membres) ;  
Arranger une protestation majeure par les gens de la rue ;  
Mettre la main sur un pistolet mitrailleur ou 1 chargeur de munitions adaptées.  
Récupérer l'argent de la manche (1 000 €).

### **6 points**

Faire suivre n'importe qui dans les rues du district ;  
Contrôler tous les aspects d'un projet de réhabilitation ou de construction d'immeubles HLM ;  
Récupérer l'argent de la manche (2 000 €).

### **7 points**

Inciter les gens de la rue à une émeute sanglante ;  
Trouver une bombe artisanale.  
Récupérer l'argent de la manche (5 000 €).

## **Santé : les milieux médicaux et hospitaliers ainsi que les morgues et les laboratoires.**

### **1 point**

Avoir accès au dossier médical de quelqu'un ;  
Utiliser les fonctions publiques des hôpitaux à votre convenance ;  
Falsifier un certificat de vaccination et autre ;  
Obtenir un point de sang humain;  
Obtenir des médicaments ou un costume d'infirmier / pompier.

### **2 points**

Avoir accès à quelques archives médicales ;  
Faire effectuer des petits travaux de laboratoire (analyse de sang, urine etc.) ;  
Mettre en place une quarantaine mineure sur une personne ;  
Avoir accès au cadavre d'un homme ;  
Avoir une copie d'un rapport d'un médecin légiste ;  
Obtenir 2 points de sang humain;  
Récupérer une camisole ou des anesthésiques.

### **3 points**

Modifier les résultats d'un test ou d'une inspection sanitaire ;  
Faire une inspection bidon ;  
Analyser un échantillon ou une substance ;  
Modifier légèrement des dossiers médicaux ou les résultats d'un rapport d'autopsie ;  
Ralentir l'arrivée d'ambulance ou des pompiers sur un sinistre ;  
Obtenir 3 points de sang humain;  
Obtenir un havre niv 1 (une chambre dans une clinique...) pour 1 mois.

### **4 points**

Faire disparaître le cadavre d'un homme ou obtenir un corps en vue d'expérimentation ;  
Modifier totalement des dossiers médicaux ou les résultats d'un rapport d'autopsie ;  
Faire effectuer des recherches médicales mineures sur quelqu'un ;  
Accéder aux ressources d'un hôpital (radiologie, etc.) ;  
Mettre en place une isolation sanitaire majeure (un bâtiment) ;  
Faire fermer/rouvrir un commerce / un havre pour des raisons sanitaires ;  
Obtenir 4 points de sang humain;  
Obtenir un havre niv 2 (un appartement déclaré insalubre) pour 1 mois ;  
Se servir de la sécurité sociale (500 €).

### **5 points**

Faire développer un projet de recherche spécial ;  
Faire interner quelqu'un ou le faire relâcher ;  
Empêcher les ambulances / pompiers d'intervenir sur un accident ou un incendie ;  
Obtenir 5 points de sang humain;  
Se servir de la sécurité sociale (1 000 €).

### **6 points**

Entraîner une pénurie de sang sur le district ;  
Faire fermer/rouvrir une usine pour des raisons sanitaires ;  
Empêcher les ambulances / pompier d'intervenir sur un désastre majeur ;  
Avoir accès à toutes les facilités d'un hôpital (matériel, transport, etc.) ;  
Obtenir 6 points de sang humain;  
Se servir de la Sécurité Sociale (2 000 €).

### **7 points**

Contaminer les réserves de sang de tout un hôpital ;  
Mettre en place une isolation sanitaire majeure (isoler un quartier ou une petite ville) ;  
Récupérer des échantillons de maladies infectieuses dangereuses ;  
Obtenir 7 points de sang humain;  
Se servir de la Sécurité Sociale (5 000 €).

***Transport : tous les moyens de transport (taxis, bus, trains, avions, bateaux etc...).***

**1 point**

Vous savez ce qui va là-bas, quand et pourquoi ;  
Voyager localement, rapidement et gratuitement.

**2 points**

Suivre une personne qui n'est pas vigilante lorsqu'elle utilise les transports en commun ;  
Arranger un voyage sûr (protection contre la lumière, vol, réveil de jour, etc.).

**3 points**

Eviter les dangers surnaturels en voyage (garous, chasseurs, etc.) ;  
Empêcher quelqu'un de voyager librement ou facilement ;  
Bloquer une route avec un camion ;  
Récupérer un camion usagé de transport de fret ;  
Obtenir un havre niv 1 mobile (camion) pour 1 mois.

**4 points**

Créer un embouteillage mineur ;  
Déplacer un camion remplis de produits chimiques inflammables ;  
Faire emprunter à de l'argent la route vers sa poche (500 €).

**5 points**

Faire de la contrebande impunément et sans risque ;  
Dérouter des moyens de transports majeurs ;  
Fermer 1 mois un moyen de transport (bus, trains, avions, etc.) sur le district ;  
Créer un embouteillage monstre ;  
Utiliser un petit avion de tourisme (Cesena, Piper) pour 1 mois ;  
Obtenir un havre niv 2 mobile (camion high-tech / péniche etc.) pour 1 mois.  
Faire emprunter à de l'argent la route vers sa poche (1 000 €).

**6 points** Empêcher une personne de sortir ou d'entrer sur le district par les transports publics ;

Attirer un grand projet de construction lié au transport sur votre secteur (aéroport etc.) ;  
Utiliser un hélicoptère civil pour 1 mois ;  
Faire emprunter à de l'argent la route vers sa poche (2 000 €).

**7 points**

Bloquer tous les types de transport vers une ville du district ;  
Obtenir un jet privé pour 1 mois ;  
Obtenir un havre niv 3 mobile (camion / avions) pour 1 mois ;  
Détourner des fonds de société de transport ( 5 000 €).

### **L'étiquette sans l'influence**

Dans le cas où un personnage dispose d'un niveau d'étiquette sans posséder l'influence correspondante, il peut utiliser une seule action : « Écouter les rumeurs ». Cependant, si cette action est observée, la personne faisant l'observation recevra la description du personnage :

Cette action est observable.

### **L'historique Contacts**

L'historique *Contact* est associé à un District et ne peut pas être utilisé en dehors de celui-ci.

Il permet d'effectuer chaque mois des actions d'Observation, via la dépense de points de *Contact*, dans n'importe quel(s) domaine(s) d'influence (sans pouvoir se combiner avec une action d'influence d'Observation).

### **Interragir directement avec une influence**

Une fois la raison sociale d'une influence déterminée (après un Pistage réussi), il est possible d'agir directement dessus : essayer de la détruire, placer une taupe (qui agira comme un Espionnage), détourner les ordres qu'elle reçoit...

Plus une influence est de niveau élevée, plus il sera difficile d'agir car le nombre de personnes impliquées augmente : ils ne se réunissent pas tous au même endroit, ne travaillent pas dans les mêmes services, ....

Ce genre d'actions est à discuter directement avec les conteurs. Pour information, les seuils de difficultés de telles actions augmentent aux niveaux 3, 5 et 7 d'influence.