

Aides de jeu Vampire Jouer Influence

Influence

Le système d'influence est un système de points pour gérer l'influence d'un personnage dans une ou plusieurs zones. Ce système est utile surtout si la campagne comporte des inters-scénarios. Tous les vampires d'une zone peuvent y participer (donc PJ comme PNJ) et cela peut créer de la narration car 10 points par domaine et par zone sont disponibles.

Le système est composé de domaines (dans le sens domaine d'influence), de niveaux (puissance de l'influence concernée), de zones (selon l'échelle de la chronique cela peut être une ou plusieurs villes/districts/etc) et d'actions, le tout en lien avec certains historiques d'un personnage. Le but est de former une base adaptable où n'importe quel groupe peut venir piocher des idées et où l'interprétation des joueurs et du Meneur est mise en avant. Et si la lecture suivante donne envie de créer son propre système, alors ça reste une réussite !

Ce système peut fonctionner dans la version Dark Ages avec quelques adaptations. Comme remplacer l'historique Renommée par Culte et supprimer les domaines modernes.

Domaine

On parle de domaines disponibles généralement dans toutes les grandes villes. Rien n'empêche d'avoir des influences dans des petites villes ou dans des secteurs non représentés dans cette liste. Tout dépend de la zone couverte par la campagne.

Cette liste de domaines n'est pas exhaustive, selon le cadre utilisé par le Meneur, retirer ou ajouter des domaines est pertinent. Un domaine Militaire est approprié dans une ville possédant une caserne (et si le Meneur le prend en compte bien entendu), alors qu'une zone rurale risque de ne pas avoir besoin de domaines comme Culture, Transport, etc.

Chaque zone (ici des villes) a un ratio, c'est un indicateur de l'importance de la zone dans un domaine, ainsi que d'indicateur de comparaison entre les zones, il entre en compte également dans le calcul de l'argent obtenu chaque mois. Plus un ratio est grand et plus la puissance et la concurrence du domaine sont grandes. À l'appréciation du Meneur de changer les ratios selon l'interprétation de ces zones. Par exemple Paris a de grandes chances d'avoir Culture x1.5. Dans le tableau exemple, Baltimore et New York ont x1.5 et x1.2 en Crime car la campagne se situe en 2004, donc au début de la baisse du Crime à New York, mais c'est mon interprétation. Le ratio est inutile si la chronique n'a qu'une seule zone.

Les accès ont 2 utilités, la première est de servir d'accès vers d'autres influences, l'autre est d'offrir un bonus lors de l'augmentation d'une influence. Les 2 cas sont soumis à l'approbation du Meneur.

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Personnellement je conseil de garder un équilibre de 0.5 à 1.5 pour les ratios et de 3 accès maximums dans un cadre comme Philadelphie/New York/Baltimore. Un cadre comme Baltimore/Allentown/Reading (villes plus modeste autour de Baltimore) pourrait avoir des ratios de 0.2 à 1 avec des domaines absents (exemple : supposons qu'il n'y ait pas d'industrie à Reading).

Bureaucratie : Toutes les instances administratives. Accès : Finance, Loi, Police.

Commerce/Tourisme : Centres commerciaux, zone de tourisme et petits commerces.
Accès : Culture, Industrie, Transport.

Crime : Trafiques de drogue, prostitutions, crimes organisés, mafia. Accès : Rue, Police.

Culture : Musées, écoles d'art, écoles de théâtre, théâtre, exposition. Accès : Éducation, Haute-Société.

Éducation : Tout le système éducatif classique, principalement l'enseignement supérieur.
Accès : Culture.

Finance : Les banques, investisseurs, courtiers, etc. Accès : Informatique.

Industrie : Les usines et autres lieux de production, ainsi que les artisanats important.
Accès : Commerce/Tourisme.

Informatique : Principalement les sociétés de service en développement informatique jusqu'au éditeurs et autres GAFA. Accès : Finance, Média.

Haute-société : Le monde des VIPs et de la mode. Accès : Culture, Politique.

Loi : Juges, avocats, cabinets d'avocats, tribunaux, etc. Accès : Police, Politique.

Média : Les journaux, les chaînes de télévision, les radios. Accès : Informatique, Politique.

Police : Toutes les forces de l'ordre et prisons, ainsi que les polices secrètes (si présentes). Accès : Crime, Politique, Rue.

Politique : Tous les représentants politiques, comme les maires, conseillers municipaux, sénateurs, etc. Accès : Finance, Média, Police.

Religion : Toutes les personnes influentes dans leur propre religion. Accès : Rue, Santé.

Rue : Sans-abris, prostitués, gangs et la petite délinquance. Accès : Crime, Religion.

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Santé : Hôpitaux, banques de sang, pharmacies. Accès : Police, Rue.

Sport : Toutes les instances sportives, y compris les écoles sportives. Accès : Éducation, Média.

Transport : Les transports terrien, aérien, maritime. Donc métro, train, avion, taxi, etc.
Accès : Industrie, Rue.

Niveau

Un niveau représente la puissance de l'influence d'un personnage pour une combinaison zone/domaine (= une influence). Donc la notation est la suivante : Personnage zone/domaine niveau, soit Simon Baltimore/Religion 2.

Toutes les combinaisons zone/domaine (= une influence) ont 10 points de disponibles, ce qui est proche d'une échelle en pourcentage. Si 3 vampires ont Philadelphie/Transport 3 et qu'un 4ème obtient Philadelphie/Transport 1, alors il n'y a plus de points disponibles, la seule solution sera de "prendre" des points auprès de ces 4 vampires ou viser une autre zone.

En plus de la limite sur une combinaison zone/domaine (= une influence), il y a une limite au nombre de points d'influence qu'un vampire peut avoir. Elle peut se calculer de 2 façons grâce aux attributs et disciplines (la plus avantageuse selon le vampire) et le personnage peut décider de changer la méthode quand ça l'arrange. La façon Manigance est la meilleure à long terme, la façon Intimidation existe pour que les vampires contrôlant par la peur puissent avoir un nombre de points décent. Les servants n'augmentent pas directement la limite, ils maintiennent simplement les points concernés en l'absence du vampire. Si tous les points d'une influence sont maintenus par des servants, alors le vampire sera limité dans ces actions sur ce domaine, vu que seuls les servants pourront l'informer.

- Manigance : Totaux des attributs Sociaux et Mentaux + Présence + Domination + Aliénation + "Servants".

- Intimidation : Totaux des attributs Physiques et Sociaux. +1 par pouvoir intimidant (ex : Présence2/Protean1/Aliénation1/Obtenebration1) + "Servants".

La 3ème et dernière limite est celle du niveau maximum, un vampire désirant avoir de l'influence Rue est supposé avoir un minimum de Connaissance de la rue et/ou Commandement, même chose pour toutes les autres influences. Si le personnage a la compétence Étiquette et que le Meneur estime que c'est adapté à l'influence concernée, alors on peut ajouter Étiquette dans le calcul. Même chose pour les compétences de Connaissances hors liste.

Augmentation

L'algo runique

Rôliste et Développeur
<http://shadowwriter.net>

Augmenter le niveau d'une influence se fait généralement entre 2 scénarios, le personnage doit tout d'abord avoir fait des actions (hors scénario ou non, seul ou non) dans le but d'améliorer son influence (ex : Dominer un chef de gang, corrompre un policier, faire chanter un directeur de banque, éliminer la goule d'un rival, etc) et il ne peut pas augmenter une influence dont tous les points sont contrôlés par ses servants. Il faut qu'un point d'influence soit accessible, soit parce que les 10 points de l'influence ne sont pas tous possédés, soit parce le Meneur estime que les actions du personnage lui permettent de voler un point à un autre vampire.

Si le Meneur estime que le personnage a agit suffisamment bien (et longtemps quand c'est nécessaire), alors le personnage peut dépenser de l'expérience pour augmenter son influence (XP = niveau suivant). Le Meneur peut accorder des -1 à l'expérience demandée pour récompenser les idées du joueur ou l'utilisation des accès (minimum de 1XP dans tous les cas).

Gain

Le niveau d'influence rapporte des avantages mensuels, comme de l'argent, des recrues et des services (notez le "et"). L'argent fonctionne un peu comme l'historique Ressources, soit une somme fixe par mois. Une recrue est un ajout d'historique soit Allié, soit Contact, soit Servant, soit Troupeau (au choix du joueur, sauf le Meneur en décide autrement). Si une recrue est perdue, une nouvelle recrue apparaît le mois prochain, le point d'historique est perdu et le joueur choisi à nouveau. Les services permettent d'utiliser les points d'influence comme une réserve de dés, par exemple utiliser Baltimore/Police 2 pour obtenir des informations sur un criminel de Baltimore, donc 2D. Rien n'empêche le Meneur d'accorder l'utilisation des points d'influence pour des services de plus petites envergures.

Un Meneur généreux pourra accorder l'ajout d'un attribut et permettre un jet comme Astuce + Influence Police. Les services se renouvellent tous les mois. La diminution du coût sur une compétence représente l'apprentissage que le personnage obtient lorsqu'il augmente son influence, ce bonus n'est utilisable qu'une fois par influence, même si le personnage perd et reprend de l'influence.

Historiques

Quelque soit le gain d'influence des historiques de départ, le prérequis doit être respecté. Les historiques suivants gardent leur fonctionnement d'origine.

Alliés : Chaque allié, si adapté à un domaine, peut donner des bonus sur les actions du domaine concerné, à la discrétion du Meneur.

Contacts : Chaque contact, si adapté à un domaine, peut donner des bonus sur les actions du domaine concerné, à la discrétion du Meneur.

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

Mentor : Selon le Meneur, il peut décider que le mentor donne accès à des points d'influence gratuits à son enfant, après tout c'est une façon indirecte d'améliorer son influence.

Servants : Chaque servant avec les compétences adéquates peut gérer jusqu'à 3 points d'influence dans un domaine pour son maître (ex : selon si il a 1/2/3 en finances pour Finance, le Meneur peut retirer 1 point si il estime que le servant est mal traité), plusieurs servants peuvent officier sur un même domaine, le vampire n'est pas obligé d'utiliser tous les points des servants (ex : pour garder un contrôle direct). Chaque point d'influence géré de cette manière est déduit du maximum possible pour le vampire.

Statut (et dérivés) : Quelque soit le statut (Camarilla, Sabbat, autres) et son niveau, un statut chez les vampires pourrait offrir ou donner un accès à un point d'influence dans un domaine choisi par le Meneur si cela s'applique à sa chronique.

Les historiques suivants ont leur fonctionnement d'origine modifié.

Ressources : Chaque point peut être converti en point d'influence gratuit dans Commerce/Tourisme, Crime, Finance ou Informatique. Les points non convertis gardent le fonctionnement d'origine, donc un personnage avec 3 en Ressources qui prends Finance 2 gardera 1 en Ressources.

Influence : Chaque point est converti en point d'influence dans Bureaucratie, Loi, Police ou Politique. L'historique disparaît car reporté dans le système d'influence. Un personnage avec Influence 3 pourra prendre Baltimore/Police 1, New York/Police 1 et Baltimore/Loi 1 par exemple et toujours avec l'accord du Meneur.

Renommée : Chaque point est converti en point d'influence dans Culture, Haute-société, Religion, Rue ou Sport. L'historique disparaît car reporté dans le système d'influence. Un personnage avec Renommée 3 pourra prendre Baltimore/Culture 2 et Baltimore/Haute-société 1 par exemple et toujours avec l'accord du Meneur.

Les Actions

Ici nous avons tout simplement la gestion des actions des joueurs dans un scénario ou hors scénario. Commençons par du concret !

Durant un scénario, les joueurs ont identifié une goule appartenant à un Toréador. Tous les joueurs n'ont pas prêté attention à cette information, sauf un ! Ce joueur m'envoie un mail après le scénario pour me dire que son personnage profite du temps libre jusqu'au

prochain scénario pour suivre la goule, je décide de lui révéler que la goule est directrice de musée (le personnage ayant les capacités de découvrir ça facilement, mais j'aurais pu faire quelques jets de dés pour corser les choses). Le joueur comprend que le Toréador doit posséder un peu d'influence en Culture, il décide donc que son personnage va passer le temps libre des prochains mois à tenter de convertir la goule à sa cause avec Domination. À moi de décider si cette action est possible et dans combien de temps j'informe mon joueur du résultat.

Dans le principe, je fais la résolution des actions des joueurs et des PNJs au début de chaque mois (en temps de jeu et hors scénario). Tout est soumis à l'interprétation du Meneur, le but est d'avoir un système fluide. Pas besoin de faire un agenda compliqué concernant les PNJs, le Meneur ne rend compte qu'à lui-même ici. Voyons un autre exemple !

Un joueur, possédant quelques trafiquants de drogue sous son contrôle, apprend que ces derniers ont été tabassés avant de commencer un scénario. Il en profite pour demander de l'aide aux autres joueurs, qui acceptent, rapidement ils trouvent que le responsable est une goule. Notre joueur reconnaît la goule et se rend compte qu'un PNJ s'attaque à son influence Crime, probablement le même PNJ qu'il a lui-même attaqué le mois dernier, mais ça, notre joueur garde l'information pour lui. En tout cas, il sait qu'il doit défendre son influence Crime, sinon il perdra un point qui ira sûrement à ce fameux PNJ.

Au final, le cœur de ce système, ce sont les tableaux d'influence, le reste étant de l'interprétation. Je considère que l'on peut grouper toutes les actions dans 3 catégories.

Attaque : consiste à attaquer un point d'influence et donc le gagner, si un point est libre alors le Meneur devrait facilement accorder le point (mais le joueur peut décider de viser un point appartenant à un personnage spécifique, même si des points sont libres). Si aucun point n'est disponible, le Meneur doit déterminer plusieurs choses : qui a été attaqué (dans le cas où l'attaquant ne sait pas que le point n'était pas libre), si l'attaqué s'en aperçoit et ce qu'apprend l'attaquant suite à cette action. Un seul point à la fois est gagné lors d'une attaque, même si le personnage se fait aidé par d'autres. Attention une attaque, ne veut pas dire un gain de point, prendre un point d'influence demande du temps. Surtout si le point n'est pas libre, en général il faut plusieurs mois.

Défense : qu'il soit ou non au courant d'une attaque, un personnage peut simplement défendre ses intérêts (par une présence physique, en masquant ses activités, en observant un point stratégique, etc), un vampire ayant atteint sa limite d'influence peu aisément passer ses nuits libres à maintenir son influence (si le Meneur considère que l'agenda du vampire le permet), ce genre de vampire n'est pas facile à déloger. En règle générale, si un défenseur est attaqué, les deux camps se neutralisent (sauf action que le Meneur

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

considère comme pouvant faire pencher la balance). Dans tous les cas, un défenseur a une chance d'obtenir des informations sur l'attaquant à chaque attaque.

Enquête : toutes les actions permettant d'obtenir des informations sur les influences (filatures, interrogatoires, investigations, vols, etc). Selon la qualité de l'action, 1 à 3 points d'influence peuvent être identifiés.

L'autre avantage de faire les résolutions à une date précise chaque mois en temps de jeu est de pouvoir gérer les cas particuliers. Si un personnage (joueur ou non) dépasse sa limite d'influence (ex : mort d'un servent), il a un mois pour rétablir le tir. Si un personnage meurt, toutes ses influences vont être libérées au rythme d'un point par mois et par influence.

Liste d'exemples

Afin de voir si le système vous convient et pour clarifier les règles, voici quelques exemples et situations.

New York Crime et limite : le PJ Lars, un Brujah, possède New York/Crime 3 et Baltimore/Crime 1, il sait qu'un PNJ Nosferatu nommé Josef possède approximativement New York/Crime 2 ou plus mais ignore totalement qu'un PNJ Lasombra possède New York/Crime 5 (et par conséquent Josef a bien 2, mais Lars ne le sait pas encore). Comment Lars va t-il faire évoluer son influence sur le Crime de New York ? S'en prendre à l'influence de Josef ? Augmenter son influence sur New York pour se rendre compte qu'un mystérieux vampire contrôle le reste ? Augmenter son influence à Baltimore où les choses semblent plus calme ? Tout ça sans compter que d'autres PNJs, voir d'autres joueurs lorgnent aussi sur le sujet.

Augmentation et bonus : Lars arrive enfin a obtenir New York/Crime 4, pour un coup de 4XP mais comme un autre joueur avec New York/Police a aidé Lars dans ses actions, le Meneur accorde un -1XP.

Niveau max et compétences : Orson Maverick Grahams, un Malkavien stable et intègre (lol diraient certains), possède Denver/Santé 4 (le Recovery Center de Denver est sous son contrôle, entre autres) et Aurora/Santé 1, il a 4 en Médecine, 1 en Finance et 1 en Étiquette (le Meneur accorde l'utilisation d'Étiquette car Orson est ancien médecin), il peut donc atteindre Denver/Santé 5 avec les bonnes actions, par contre pour atteindre 6 il va devoir augmenter une de ses compétences.

Mentor : le mentor de Lars possède Baltimore/Crime 4, comme le Meneur a estimé que le mentor avait son intérêt à aider Lars et qu'il reste de l'influence Crime à Baltimore, le Meneur accord 1 point gratuit à Lars en Baltimore/Crime.

Nombre de zone : Rien n'interdit d'avoir une seule et unique zone. On peut avoir une chronique New York By Night avec une zone par district ou une seule zone pour toute la ville. Le Meneur décide de l'échelle de sa chronique.

Équilibre des domaines : Dans tous les cas, les domaines ne sont pas fait pour être équitables sur le rapport investissement/gain. Les jeunes vampires de la ville de New York vont probablement se battre sur les premiers points d'influence de Crime et Rue avec des gains faibles, pensant qu'un peu d'intimidation et de corruption suffiront à tout contrôler sans savoir qu'un Brujah plus ancien contrôle tout le reste (mais avec des gains plutôt moyens) et monte les plus petits les uns contre les autres. Alors qu'un domaine comme Finance est plus difficilement d'accès mais rapporte beaucoup d'argent rapidement.

Accès unilatéral ? : En théorie, le domaine Santé accède parfois au domaine Rue, le contraire est plus rare, c'est pour ça que l'accès est dans un seul sens.

Ce n'est pas dans la liste des domaines : Et alors ? Un personnage qui contrôle une secte n'a pas forcément accès directement accès à un domaine. Mais il pourrait découvrir un jour (si le Meneur le souhaite) qu'un des membres de la secte travaille dans une banque et connaît l'adresse de son directeur. Contrôler une caserne de pompiers ne donne aucun point dans un domaine de cette liste. Mais le Meneur peut considérer que ça puisse offrir un accès futur dans les domaines Police, Politique ou Santé.

Résumé

Domaine = C'est un secteur du monde humain influençable par un vampire.

Zone = Un ou plusieurs des lieux de la chronique avec le système d'influence (ville/métropole/district selon l'échelle de la chronique).

Influence = Combinaison Zone/Domaine.

Limite Influence = 10 points disponibles.

Limite des points d'un vampire = Soit Totaux des attributs Sociaux et Mentaux + Présence + Domination + Aliénation + "Servants". Soit Totaux des attributs Physiques et Sociaux. +1 par pouvoir intimidant (ex : Présence2/Protean1/Aliénation1/Obtenebration1) + "Servants".

Limite du niveau max d'une influence pour un vampire = Étiquette + Connaissance adéquats + compétences du tableau.

Coût en expérience d'augmenter une influence : (Niveau suivant x 1) - 1/Bonus accordé par

le Meneur, coût minimum 1XP.

Tableau

Un tableau vierge avec la liste des domaines est disponible [ici](#).

Liste des apports recrues et services		Niv1	Niv2	Niv3	Niv4	Niv5	Niv6	Niv7	Niv8	
	Tous		+1 Recrue ou +1 Service	-1XP c ompéte nce	+1 Recrue ou +1 Service	-2XP c ompéte nce	+1 Recrue ou +1 Service	-3XP c ompéte nce	+1 Recrue ou +1 Service	
Liste des apports financiers		Niv1	Niv2	Niv3	Niv4	Niv5	Niv6	Niv7	Niv8	Niv9
Bureau cratie	100\$/mois	200\$/mois	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois
Comme rce/Tou risme	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois	200.000\$/mois	500.000\$/mois
Crime	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois	200.000\$/mois	500.000\$/mois
Culture	100\$/mois	200\$/mois	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois
Éducati on				100\$/mois	200\$/mois	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois
Financ e	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois	200.000\$/mois	500.000\$/mois
Haute- Société	100\$/mois	200\$/mois	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois
Industri e	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois	200.000\$/mois	500.000\$/mois
Informa tique	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois	200.000\$/mois	500.000\$/mois
Loi				100\$/mois	200\$/mois	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois
Média	100\$/mois	200\$/mois	500\$/mois	1.000\$/mois	2.000\$/mois	5.000\$/mois	10.000\$/mois	20.000\$/mois	50.000\$/mois	100.000\$/mois

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

	ois	ois	ois	mois	mois	mois	\$/mois	\$/mois	\$/mois
Police	100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois	10.000 \$/mois	20.000 \$/mois	50.000 \$/mois
Politique	100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois	10.000 \$/mois	20.000 \$/mois	50.000 \$/mois
Religion				100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois
Rue				100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois
Santé				100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois
Sport	100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois	10.000 \$/mois	20.000 \$/mois	50.000 \$/mois
Transport	100\$/m ois	200\$/m ois	500\$/m ois	1.000\$/ mois	2.000\$/ mois	5.000\$/ mois	10.000 \$/mois	20.000 \$/mois	50.000 \$/mois

Niveau max et ratios Baltimore/New York/Philadelphie

	Niveau max	Baltimore	New York
Bureaucratie	Érudition + Finances	x1	x1.5
Commerce/Tourisme	Empathie + Subterfuge +1/Langue	x1.2	x1.5
Crime	Connaissance rue + Commandement	x1.5	x1.2
Culture	Expression + Performance + Subterfuge	x1	x1.5
Éducation	Érudition x 2	x1.5	x1.2
Finance	Érudition + Finances	x1	x1.5
Haute-Société	Empathie + Subterfuge	x1	x1.5
Industrie	Érudition + Finances	x1.5	x1
Informatique	Finances + Informatique	x1	x1.2

L'algo runique

Rôliste et Développeur

<http://shadowwriter.net>

Loi	Érudition + Droit	x1	x1.2
Média	Érudition + Investigation	x1.2	x1.5
Police	Érudition + Droit + Investigation	x1.2	x1.5
Politique	Érudition + Droit + Politique	x1	x1.5
Religion	Érudition + Occulte + Étiquette	x1	x1
Rue	Connaissance rue + Étiquette + Commandement	x1.5	x1
Santé	Médecine + Finances	x1.2	x1
Sport	Érudition + Finances	x1.2	x1.5
Transport	Érudition + Finances	x1.2	x1.5

Exemple de tableau du joueur

		Mon niveau		
	Bureaucratie	NY 1		
	Commerce /Tourisme			
	Crime	Balt 1, NY 3	Servant Phil (NY 2)	Josef NY 2 ?
	Culture			
	Éducation			
	Finance			
	Haute-Société			
	Industrie			

Informatique

Loi

Média

Police

Politique

Religion

Rue NY 2

Santé

Sport

Transport