

REPUTACE A INFORMACE

POVĚST (STR. 232)

Zobrazuje celkovou reputaci, může být kladná i záporná. Postava začíná z 0 a získává body podle uvážení GM, příklady jsou v tabulce. Může ovlivnit modifikátory Hledanosti, když má 10+, dostává postava Hranu ve střetnutích s většinou lidí (ne s drsnými zločinci, ti naopak dostávají Hranu sami). Když má -10 a méně, je to naopak.

Akce	Změna Pověsti
Zapojení do veřejného násilí vedoucího ke smrti kolemjdoucího	-1
Zapojení do veřejného násilí vedoucího ke smrti více kolemjdoucích	-3
Spatřen při zabíjení policistou	-2
Ví se, že když je runner v nouzi, ubližuje lidem	-1
Únos nebo mučení nevinné osoby pro dosažení svých cílů	-1
Porušení dohody s Panem Johnsonem	-1
Spatřen při poskytování lékařské pomoci kolemjdoucímu	+1
Sdílení části svého bohatství s utlačovanými	+1
Práce zdarma pro slabé a bezmocné	+1
Bezplatné dodržení dlouhodobého závazku	+1
Utlumení potenciálně násilné situace	+1
Záchrana populární, slavné osoby z nebezpečí	+2

SHÁNĚNÍ INFORMACÍ (STR. 51)

GM hází test Konexe + Konexe kontaktu, počet úspěchů ukáže podle tabulky, kolik toho kontakt ví.

Úspěchů	Výsledek
0	Žádné užitečné informace.
1	Základní, široce dostupné informace o pozadí.
2	Pár střípků vyplývajících z náhodného studia.
3	Informace z předchozí práce nebo zatoulaná profesionální informace.
4	Esoteričtější znalost, některé šeptané drby.
5	Hluboká akademická znalost, silné odborné znalosti, znalost zákulisí.
6	Znalost tajemství a skrytých informací.
7	Informace na vysoké úrovni, spolehlivé porozumění historii problému.
8	Téměř encyklopedické znalosti, včetně některých hlubokých tajemství.
9	Vzácné znalosti jsou k dispozici pouze několika vybraným na světě.
10	Hluboká tajemství, která se ostatní snaží aktivně skrývat.

Když GM ví, co kontakt ví a může sdílet, je třeba zjistit, zda to je ochoten sdílet. Hází se test Vliv + charisma s Loajalitou kontaktu jako bonusovými kostkami. Počet úspěchů je počet úrovní z tabulky, které kontakt poskytne zdarma. Vyšší úrovně až do své úrovně znalosti poskytne za 100 ₴ x počet úrovní, na vyšších úrovních může být násobitel vyšší.

HLEDANOST (STR. 236)

Vyjadřuje míru, jak po postavě pátrají nepřátelé (většinou donucovací orgány). Může být celková, nebo pro jednotlivé subjekty. Na konci každého sezení GM hází 2K6, podle výsledku Hledanost roste. Hod může být i modifikován viz Modifikátory Hledanosti, str. 236. Pokud jsou modifikátory -4 a více, nehází se. Hledanost má efekty podle tabulky.

MODIFIKÁTORY HLEDANOSTI

Přítěžující okolnosti	Modifikátor hodů
Herní sezení obsahovalo intenzivní násilí	+1
Herní sezení obsahovalo vraždu	+1
Herní sezení obsahovalo nepřátelský kontakt s mocnou nebo prominentní osobou	+1
Herní sezení obsahovalo přímý kontakt s menším drakem	+1
Herní sezení obsahovalo přímý kontakt s velkým drakem	+2
Herní sezení bylo mediálně pokryto (včetně matrixového streamování)	+1
V týmu byl jeden nebo více runnerů s Pověstí nad +10, nebo pod -10	+1
Polehčující okolnosti	Modifikátor hodů
Runneři provedli nelegální akci bez přitažení pozornosti	-1
Pan Johnson zatahal za páky, aby běh zakryl	-1
Runneři rozdali dostatečné množství úplatků, aby běh zakryli	-1
Runneři využili kontaktu u vymahatelů zákona, aby je kryl	-1
Runneři vynaložili dostatečnou snahu, aby utlumili drby o jejich zapojení do ilegálních akcí	-1
Tým měl jednoho nebo více runnerů s Pověstí pod -5 a žádného s Pověstí +5 nebo více	-1

EFEKTY HLEDANOSTI

Hledanost	Efekt
0 až 3	Žádný efekt
4 až 6	Doba rychlosti nástupu vymahatelů práva se zkrátí o 25 procent
7 až 9	Doba rychlosti nástupu vymahatelů práva se zkrátí o 50 procent
10	Jakmile runneři dosáhnou této úrovně, ten z jejich SINů s nejnižším hodnocením je spálen, označen za kriminální a při použití okamžitě spustí poplach.
11 až 13	Na každé volání vymahatelům práva proti runnerům reagují další 2 policisté navíc
14 až 16	Runneři jsou na seznamu nejhledanějších osob bezpečnostních složek jedné korporace z Velké desítky nebo velkého státu, což znamená, že se pravidelně musejí vyhýbat pronásledování jejich příslušníky. Toto pronásledování může překročit státní nebo korporáční hranice v závislosti na mezinárodních/mezikorporačních dohodách.
17+	Tlak ze strany nepřátel z předchozí úrovně se ještě zesiluje, takže po runnerech jde elita (třeba Rudí samurajové nebo Sioux Wildcats). Pronásledování může překročit jakékoliv hranice, pronásledovatelé jsou v nesporném právu.