

GM, vnímání a sociální střety

Sociální střetnutí a Hrana (str. 98)

V sociálním střetnutí se používá buď opozitní test Klamání + Charisma proti Intuici + Vůli, anebo Vliv + Charisma proti Intuici + Vůli (při silně logické argumentaci se Charisma a Intuice nahrazují Logikou). Ovlivněno to bývá Hranou, pokud má jedna strana výhodu. Vliv může mít i Pověst (str. 232) a Hledanost (str. 236).

Obecně	
Hrana mluvčímu	Hrana posluchači
Mluvčí je představen důvěryhodnou osobou	Posluchač byl varován před mluvčím
Posluchač je ochoten naslouchat lidem, jako je mluvčí	Posluchač má ohledně mluvčího významné předsudky
Vzhled mluvčího dokonale odpovídá jeho roli	Vzhled mluvčího popírá jeho slova
Posluchač chová romantické city vůči mluvčímu	Posluchačovi se mluvčí silně nezamlouvá
Posluchač vidí jasný přínos v tom, co mluvčí říká	Posluchač vidí zřetelné riziko v tom, co mluvčí říká
Posluchačovy myšlenky/emoce jsou ovlivněny magií	
Klamání	
Posluchač je zoufalý	Posluchač je v bezpečí a nemusí riskovat
Mluvčí má přesvědčivé argumenty	Mluvčí už byl přichycen při jasné lži
Etiketa	
Mluvčí má v této oblasti výrazně více životních zkušeností	Posluchač má v této oblasti výrazně více životních zkušeností
Mluvčí je představen důvěryhodnou osobou	Mluvčí je spojován s lidmi, které posluchač nemá rád a nedůvěřuje jim
Zastrašování	
Mluvčí je zjevně fyzicky silnější než posluchač	Posluchač je zjevně fyzicky silnější než mluvčí
Posluchač nemá cestu k úniku	Posluchač ví, jak si pomoci
Vůdcovství	
Mluvčí je důvěryhodný pro ty, které se snaží vést	Posluchači mají dobré důvody pro nedůvěru mluvčímu
Mluvčí má vyšší hodnotu než posluchači	Posluchači mají vyšší hodnotu než mluvčí
Vyjednávání	
Posluchač je zoufalý	Mluvčí postrádá zkušenosti v oboru
Mluvčí nabízí kritické informace, které posluchač nezná	Mluvčí nabízí informace, které jsou pro posluchače buď zbytečné, anebo škodlivé

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.

Zapojení do veřejného násilí vedoucího ke smrti kolemjdoucího	-1
Zapojení do veřejného násilí vedoucího ke smrti více kolemjdoucích	-3
Postava spatřena při zabíjení policistou	-2
Ví se, že když je postava v nouzi, ubližuje lidem	-1
Únos/mučení nevinné osoby pro dosažení cílů postavy	-1
Porušení dohody s Panem Johnsonem	-1
Postava spatřena 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

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, pokud jsou modifikátory -4 a více, nehází se. Výsledná Hledanost má efekty podle spodní tabulky.

Okolnosti	Modifikátor
Došlo k intenzivnímu násilí	1
Došlo k vraždě	1
Nepřátelský kontakt s mocnou nebo prominentní osobou	1
Run obsahoval přímý kontakt s malým drakem	1
Run obsahoval přímý kontakt s velkým drakem	2
Run bylo mediálně pokryt (např. matrix, streamování)	1
V týmu byli runneři s Pověstí nad +10, nebo pod -10	1
Runneři provedli nelegální akci bez přitažení pozornosti	-1
Pan Johnson zatahal za páky, aby run zakryl	-1
Runneři rozdali dostatečné úplatky, aby run zakryli	-1
Runneři využili kontaktů u vymahatelů zákona, aby je kryli	-1
Runneři vynaložili dostatečnou snahu, aby utlumili drby o jejich zapojení do ilegálních akcí	-1
Tým měl runnery s Pověstí pod -5 a žádného s Pověstí +5	-1

Hled.	Efekt
0 až 3	Žádný efekt
4 až 6	Doba nástupu nepřátel se zkrátí o 25 %
7 až 9	Doba nástupu nepřátel se zkrátí o 50 %
10	Runneři spálí falešný SIN s nejnižším Hodnocením, při použití okamžitě spustí poplach.
11 až 13	Na volání proti runnerům reagují další 2 nepřátelé navíc
14 až 16	Runneři jsou nejhledanější osoby u mocných a musí čelit pronásledování, které jen výjimečně překročí hranice.
17+	Tlak z předchozí úrovně ještě zesiluje, takže po runnerech jde elita. Pronásledování může překročit jakékoliv hranice.

Vnímání (str. 97) a Utajení (str. 96)

Většinou se jedná o jednoduchý test Vnímání + Intuice proti prahu určenému GM pomocí tabulky. V případě odhalování vzorců a schémat se Intuice nahradí Logikou.

Předmět / akce	Práh	Příklad
Zřejmý / velký / hlasitý	1	Neonový nápis, běžící dav, řev, střelba
Normální	2	Pouliční ukazatel, chodec, konverzace, střelba s tlumičem
Zakrytý / malý / ztlumený	3	Věc spadlá pod stůl, kontaktní čočky, šeptání
Skrytý / mikro-skopický / ztišený	4	Tajné dveře, jehla v kupce sena, subvokální hovor

V případě skrývání se hází test Utajení + Obratnosti (případně Kouzlení + Magie) a poznamenají se úspěchy, které se stanou hodnocením stavu, např. „neviditelný“. Úspěchy se pak používají proti všem opozitním testům Vnímání + Intuice, dokud stav trvá.

Roli při skrývání může hrát i velikost – GM může nechat hodit jednoduchý test Utajení + Obratnost (Tělo), nebo práh za velikost zvýšit.

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.

* S vědomostmi dané úrovně se získávají vědomosti všech úrovní s méně úspěchy.

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 poskytnou za 100 ¥ x počet úrovní, na vyšších úrovních může být násobitel vyšší.

Grunti a jejich skupiny (str. 114)

Profesionální hodnocení ukazuje, jak jsou grunti (řadové NCP) drsní a cvičení. Jakmile obdrží grunt více boxů, než má Profesionální hodnocení, musí čelit testu zhroutení CH + V s prahem dle úvahy GM.

Grundy lze seskupit tak, že se vybere nejvyšší počet kostek útočného testu, iniciativa a HÚ. Za každého člena skupiny se HÚ zvyšuje o 1, za každého licheho člena dostává skupina k útoku 1 kostku. Kondiční záznamníky mají každý pouze jeden, obranu řeší každý zvlášť.