

# Rules of conduct – Tioalet som aldrig blev

Den tredje chefskursen utspelar sig under slutet av tioalet som aldrig blev. Reklamen överöser oss och kampen om gatuutrymmet hårdnar.

## **Auktoritet**

Den viktigaste grundegenskapen för varje exekutiv chef. Genom att rulla mot auktoritet (D20, högst diff) avgörs vem i gruppen som får ta beslut.

## **Executive know-how**

Avgör din förmåga att utföra praktiska saker. Något som du naturligtvis försöker delegera till någon längre ner i näringskedjan. Men om du inte kan leda, så får du arbeta med händerna. Denna egenskap används till exempel för att byta en lampa, köra bil eller utöva dödligt våld.

## **Intelligens**

Intelligens används för att till exempel förstå komplexa samband, vilket ofta är ett hinder för att utöva effektivt ledarskap. Denna grundegenskap är vanligtvis ganska onödig och bör bara användas i nödfall. Intelligens används för alla slag med datorer och IT.

## **Nätverka**

Avgör din nätverka som man säger på nittioalet - att knyta kontakter, att få någons mejladress eller mobilnummer, eller bara för att skryta på ett ödmjukt sätt.

## **Förhandla**

Din förmåga att förhandla. Kan användas för att komma överens i låsta situationer, men också för att rädda äran efter ett misslyckat auktoritetsslag.

## **Coping**

Din stresstålighet. Fungerar på samma sätt som sanity i Call of Cthulhu. Slå under ditt värde med en D100 eller förlora ett visst antal poäng, vanligtvis 1D6

## Monopol

Spelmötet avslutas med ett modifierat Monopolspel, vars regler tyvärr inte överlevt tidens tand. Det står varje spelledare fritt att utforma detta jublande antiklimax efter eget huvud. Eller att skippa det och låta AFA storma Handelshögskolan.

## Mobiltelefoner

Alla förväntas ha sina mobiler påslagna under spelmötet OCH svara med sin karaktärs namn när någon ringer. SMS:ar gör man givetvis helt fritt. Facebook var inte uppfunnet 2005 när äventyret skrevs, men bör rimligen tillåtas som en slags icke-anakronism.