

Rules of conduct - Millennieskiftet

Den andra chefskursen utspelar sig under slutet av nittioalet. Vinden har vänt, Stockholm är glödhet, och de främsta av de främsta är IT-eliten. Men vad utmärker dessa övermänniskor?

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 Chtulhu. Slå under ditt värde med en D100 eller förlora ett visst antal poäng, vanligtvis 1D6

Marknadskraft

Under spelmötet kommer spelarna att utsättas för episka utmaningar. Den enda chansen att överleva en eventuell Attac! på marknadsekonomin fundament är genom att framgångsrikt använda sina marknadskrafter.

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. Man får dock inte kolla Facebook, eftersom Mark Zuckerberg bara är 15 år vid millennieskiftet.