

Only the free have the disposition to be truthful,
Only the truthful have the interest to be just,
Only the just possess the will-power to be free.
- W.H. Auden, "In Time of War: Commentary"

Fellow agents!

Jeg har tænkt over de regler, vi har snakket om. Tanker, der udlægges her til diskussion. Desuden præsenterer jeg mit FBI-system til at sætte personlighed på Stats (men Pendragon's kunne lige så vel bruges).

VIRTUES

Beskriver livstydning, essentiel integritet og moralsk styrke. De er afhængig af tid og miljø.

Jeg synes, de skal styres af spilleren selv og af rollespils-situationer. Kikser man gentagne gange sit Integrity-rul, bestemmer man bare at gå en dot ned. Eller at have Bravery hvis man i praksis er mere modig end ens Virtue.

I Vampire har man fra starten en dot i hver og kan sætte yderligere 7. I alt 10 - det er ret mange. Jeg har givet Carl 8 i alt, men jeg synes, man selv skal bestemme, hvis man vil bruge systemet.

Systemet giver god mening, hvis man medtager udvidelsen, der blev præsenteret i Vampire-Sabbath: Hver af de tre Virtues har en modsætning. Man skal forestille sig en V-form: Står man på midten (har 0) er man neutral, men har ingen "tro"/styrke at trække på. Fra midten kan man så gå ud ad V-ets arme og få flere & flere dots. Man kan gå to veje: Til venstre (rent abstrakt) ligger "det gode" - det er dyder bygget på humanitære, menneskelige værdier (i Vampire bygger de på Humanity og er Conscience, Self-Control og Courage). Til højre er det onde, baseret på egoisme og brutalitet (Callousness, Instinct og Moral). Jo flere dots man har til den ene side, des længere væk er man fra den anden.

Det ser sådan her ud i Vampire (man kan altså stå på midten og have nul dots eller vælge side og have fra · til):

<u>Humanity</u>	<->	<u>Sabbath Path</u>
Conscience	<->	Callousness
Self-Control	<->	Instinct
Courage	<->	Moral

I FBI ser det sådan her ud (de fleste borgere trækker til venstre og samfundets tarv, men man kunne godt forestille sig en korrump embedsmand med Selfishness, ingen Bravery/Instinct og kun lidt Fidelity. Alle G-men må forventes at have fordelt mindst 6 dots på Society-siden. Public Enemy no.1 er ham, der har 5 dots i alle Virtues på den forkerte side):

<u>Society</u>	<->	<u>Public Enemy</u>
Fidelity	<->	Leadership
Bravery	<->	Instinct *
Integrity	<->	Selfishness

(*: Jeg genbruger et Sabbath-udtryk, men det har ikke helt samme betydning).

FIDELITY

Ære. Trofasthed overfor idealer, Bureau og venner. Super-ego. En stærkt troende vil kunne bytte den ud med Faith. Ses i forhold til udefrakommende krav. Mennesket er skabt er lige.

- Gør honor for flaget af pligt
- Truth, Justice and the American Way!! (Superman)

(LEADERSHIP (jeg ville gerne have et mere negativt ladet ord): Flokmentalitet - en enkelt dot typer på, at man underordner sig, medens 4-5 dots er en leder. Den stærkes lov. Stolthed og magt. Altid omgivet af konkurrenter.)

I det hele taget kan reaktioner bedømmes med C&K, hvis det er en person, der kender til Bureauet (og dets indre hierarki): Man prøver at gøre indtryk med Clout, medens han - hvis han er bare lidt fjendtlig eller usikker på én - ruller Klutz.

Det er ikke det samme som at bruge éns Social Attributes - de har med éns egne egenskaber at gøre, medens C&K som nævnt mere har karakter af en Background.

* * *

WILLPOWER

Bortset fra, at man ikke har så meget i det, ligner det den gode gamle. Man kan bruge Willpower (WP) til at lave en succes eller omstøde resultatet af en uønsket effekt af et Virtue-rul (eg. Man kikser Bravery og skal flygte - brug et WP og modstå trangen). Man skal bare passe lidt bedre på dem.

Man kommer hurtigt på 0, hvilket vi enten kan sige bare er ærgeligt (så er man træt, et nervevrag, stresset, tyndslidt eller lignende, indtil man har genvundet et point). Eller vi kan sige: Det er bare en Stat, og det har ikke anden effekt, end at man ikke har nogle WP at bruge.

Genvinde WP foregår i princippet som normalt - via Nature. Bortset fra at man ikke nødvendigvis skal bestemme sig for en sådan - det kan klares mellem spil-leder og spillere (eg. Carl opklarede mysteriet og blev forfremmet - sejt, det giver WP).

Som forsvar mod mentale angreb (eller magi???) kan det enten bare rulles med de tre dots, vi har (og så en lidt lavere sværhedsgrad). Det er den simpleste løsning. Men eftersom det er det nuværende antal WP, man normalt ruller, bliver man let meget sårbar - vi kunne selvfølgelig bare altid bruge éns maximale WP.

Eller det kan sættes sammen med en Attribute (eg. Modstå hypnose: Wits+WP; modstå tortur: Stamina+WP) - det kunne også virke. Og så ville det ikke være et problem at rulle på nuværende WP.

* * *

Man kunne godt forestille sig et samspil mellem Clout&Klutz og Willpower. Meget modgang svækker éns vilje og omvendt. Men det er muligvis at avancere tingene unødigt.

Jeg ser frem til at spille igen (og plukke nogle rødhuder), hilsen

Thomas

FIDELITY ● ●
BRAVERY ● ● ● ●
INTEGRITY ● ● (ENGANG 3 MEN FALDET GREK 45)