

Agonikk

En rollespill-plugin.

Skipet synker! Bomben vil gå av! Om vi ikke kommer oss ut herfra sulter vi ihjel!

Vi begynner spillet med en fastlåst situasjon. Gjerne en scene fra en spilling dere har spilt før. Situasjonen må være uholdbar over tid. Få med den forferdelige tingen som vil skje om situasjonen ikke løses. Bestem også hva rollene vil oppnå. Disse to tingene kaller vi utfordringen og trusselen.

Utstyr rollene med egenskaper - evner spillernes figurer har med seg på scenen, og som definerer deres rolle i spillet. Roller kan ha opptil ti egenskaper. Hver egenskap kan bare brukes en gang. Kryss av når du har brukt en egenskap.

Rollene må bruke egenskapene sine for å nå målet sitt. Det er spillelederens oppgave å hindre rollene i å nå målet. Han kan bare skade rollene på måter som tar fra dem egenskapen de akkurat har brukt (og ingen andre egenskaper), og kan ikke utsette dem for trusselen før alle egenskapene er brukt opp. Han kan ikke gå tilbake på noe han har sagt, og hvis en rolle har gjort noe som ikke krever en egenskap, kan han gjøre det om igjen så mange ganger han ønsker. Men når rollene bruker en egenskap kan spillederen enten beskrive hvorfor det er umulig, og, hvis spilleren insisterer, beskrive hvordan rollen mislykkes, og mister egenskapen.

Spillederen vinner når han får utsette rollene for konsekvensen.

Spillerne vinner når de når de lurer spillederen til å la dem løse utfordringen.

Vinnerne får lov til å danse seiersdans.