

En guide  
til  
bordroll  
espil  
Af Søren Dan  
Handest

Bord rollespil er en aktivitet der kan beskrives som en interaktiv fortælling, så som en historie fra en bog eller en film – Men hvor i stedet for at karakterernes handlinger er fastlagte, er det spillere og fortæller (også kaldet game master, herefter refereret til som GM) som bestemmer hvad der sker i spillet.

Spillerne har hver en figur som de bestemmer over, imens at GM'en er den der styrer alt andet. Ofte, bliver der brugt en slags for system til at bestemme om de forskellige handlinger lykkedes eller fejler. Disse systemer kan involvere alt fra at slå med terninger til at slå "sten, saks, papir!", hvilket jeg vil komme ind på senere, samt vise det system jeg har tilpasset til målgruppen børn og unge i fritidshjem og klub.

I dette hæfte vil jeg først skrive en hurtig guide til den som gerne vil lære at lave bord rollespil til børn og unge i alderen 10-14 år. Der vil være tips og tricks at finde, samt dybere forklaringer senere hen i bogen. Fra side 3 til 5 er de vigtigste sider, og når man har læst disse, vil man kunne starte en bord rollespilsaktivitet.

Resten af hæftet kan derpå bruges til at supplere med!

## Indhold

<b>Det rent og skær nødvendige</b>	3
Improvisere!	5
Mekanik	5
Indlevelse	6
Fokus	6
Beskrivelser	7
Stemmer	7
Musik	8
Mekanik	9
Former for rul	9
Forklaring af Skema	12
Kamp	15
Magi og evner	16

## Det rent og skær nødvendige

Og det elementært nødvendige, når man skal agere som GM i bord rollespil, er at kunne fortælle en historie, og inddrage andres beslutninger og handlinger i denne

historie. Alt der kommer bagefter, er ting vi bruger til at øge kvaliteten i vores aktivitet.

Når jeg selv skal finde på en historie, tænker jeg oftest på disse fire punkter.

- Plot.
- Konflikt.
- Forhindring.
- Hjælp.

For at uddybe disse.

**Plot:** Hvad går historien ud på? Et godt plot kan være at nogen meget gerne vil have fat i noget, men har svært ved at få fat på dette. Med et plot som dette, det den drivende kraft bag plottet være en god eller ond karakter.

*Eksempel: Den 'gode' konge søger at udvide sit lands grænser, men folk prøver at modstå ham.*

**Konflikt:** Hvad inddrager spillerne i plottet, og gør at der kommer konflikter de skal forsøge at navigere i?

*Eksempel: Den 'gode' konge bruger banditter til at hærge de forskellige områder der ligger i nærheden af hans grænser, og tilbyder da at beskytte dem hvis de vil slutte sig til hans kongerige. I dette tilfælde kan et sted spillerne har et forhold til trues (hjem, venner, familie, osv.).*

**Forhindring:** Forhindring(erne) er noget der gør at der stiller sig i vejen for spillerne eller gør tingene sværere for dem, og gør tingene sværere for spillerne (Dette kan være både narrativt og mekanisk).

### Eksempel:

Narrativ forhindring- Banditternes leder er en bror til en af spillernes karakterer, denne spiller husker broderen som værende meget beskyttende over for ham og familien (Dette kan forklares i et flashback), men som værende troende på at kongeriget ville kunne gøre livet bedre for familien. Nu kommer spillerne i et moralsk dilemma hvor de skal beslutte sig om de stadig vil bekæmpe banditterne eller om de vil forsøge at finde en fredelig løsning.

Mekanisk udfordring- kan være ting der ændre fysisk på de omgivelser der handles i, så som: Røgbomber der gør det sværere at se hinanden, en flod der gør at man bevæger sig langsomt og kan falde, eller at man kæmper på en slotsmur hvor vinden blæser osv...

**Hjælp:** Til sidst, kan det være en god ide at planlægge noget hjælp som spillerne kan vælge at tage. Ligesom med forhindringerne, kan hjælpen både være narrativ eller mekanisk.

### Eksempel:

Narrativ hjælp: Hjælp kan komme i mange former, nogle gange er det noget spillerne skal arbejde for at anskaffe, og andre gange kommer det redeligt (Mere om dette senere). Narrativt hjælp kan være nogle der giver spillerne gode råd eller ledetråde, så som venner, familie og dets lignende. Det kunne være forældrene i eksemplet med den 'gode' konge.

Mekanisk hjælp: Kan være ting så som, solen står modstanderen i øjnene, eller at man har muligheden for at opsøge et gammelt våbenlager, hvor gruppen kan finde bedre våben, måske endda magiske!

Til at starte med, kan det være en god ide at sætte sig og planlægge nogle af disse ting i forvejen, men som man får mere erfaring med dette, kan man begynde at...

### Improvisere!

Hvilket er en god evne at tilegne sig, og som man får trænet igennem det at være GM. Det sker ofte at spillerne tænker anderledes end en selv, og gør ting man ikke

forudsagde, derfor kan det være en god ide at lade der være plads til at spillerne kan udfolde sig selv (og deres karakterer!), hvilket ofte leder til at man bliver nødt til at improvisere. Dette er en af de grundstøjtler der er vigtigst for en GM!

*Eksempel: Spillernes karakterer er i gang med at snige sig ind i banditternes base. Ved indgangen er der en trolde der er lænket fast. Ideen var at spillerne skal kæmpe imod trolde, eller prøve at snige sig forbi den. Men nogle af spillerne ligger mærke til at GM'en nævnte at trolde var lænket fast, og syntes at det er synd for den. De prøver derfor at befri den og blive venner med den. Her kan det være en god ide at improvisere og bruge spillernes initiativ til at drive historien, og dette er den ting rollespil kan som computer og brætspil kan have svært ved – At forme sig alt efter hvilke handlinger der bliver taget!*

## Mekanik

Det sidste man skal bruge er det mekaniske aspekt. Det er hvad for nogle regler man bruger til at finde ud af om karaktererne fejler eller har succes! Dette kan være alt fra at man slår sten, saks, papir, til at man bruger terninger og systemer!

Der er systemer der også gør brug af karakter skemaer, disse skemaer holder styr på spillernes karakterer og er nyttige i det aspekt at det giver spillerne følelse af ejerskab når de har en fysisk repræsentation af deres karakter.

Man vil i den uddybende sektion af dette hæfte kunne finde det system jeg har tilpasset til børn i fritidshjem og klub.

## Indlevelse

Når man kan få spillerne til at leve sig ind i spillet, giver det noget helt bestemt (Se: Gul glæde, glædestrekanten). Der er visse tips og tricks man kan bruge til at opnå dette, hvilket er det jeg vil gennemgå i dette kapitel. Det skal dog siges at ingen af

disse er nødvendige for at lave et spil som spillerne stadigvæk kan nyde, og endda stadig leve sig ind i!

## Fokus

En vigtig del af indlevelsen forekommer af at der kan være fokus på aktiviteten. Dette sker bedst i områder hvor der ikke er for mange forstyrrelser, så som telefoner, folk der går igennem lokalet eller stiller spørgsmål, osv. Så hvis der er plads til det, søg endelig at få et lokale hvor gruppen kan fokusere på aktiviteten, og hvor de der ellers skulle befinde sig i lokalet, er indforstået med at aktiviteten er i centrum.

*Eksempel: På Grønløkkevej forsøgte jeg, med blandet succes, at bruge Krea rummet til at spille rollespil i, hvor jeg informerede børnene om at der var bordrollespil og at man skulle være stille, men at man også kunne finde Krea ting uden for (hvor en kollega havde lavet et Krea bord pga. det gode vejr!)*

## Beskrivelser

Det er en ting at slå en terning og få at vidde at man lige med nød og næppe formåede at klatre igennem den kolde tunnel, og tog 3 i skade pga. skarpe sten, og et helt andet at få en fortælling om hvordan ens arme bliver trætte og begynder at skælve med udmattelse og anstrengelse som man forsøger at navigere op langs tunnelen, men man presser på! Som man rækker ud efter en sten, giver den efter, og man skal lige til at falde! Et gisp undslipper spillerens karakter som denne hvirvler med armene for at finde fæste igen, og griber fast i en sten! Denne sten, viser sig

desværre at have en skarp kant, og man kan mærke hvordan ens vægt presser ned på den som man klamre sig til stenen, hvilket får ens varme blod til at pible ned langs ens arm som man langsomt for kravlet op, og kommer resten af vejen.

En skov bliver også så meget desto mere fortryllende når den beskrives som havende træer hvis kroner der svajer svagt i morgen brisen, samtidig med at der er en let morgen tåge nede langs jorden, som solen endnu ikke har fået bugt med. Som gruppen nærmer sig skoven, ser man en busk der pusler før en skræmt hare løber væk, og lyden af fuglesang erkender at skovens dagligdag så småt er ved at gå i gang... Frem for at det er en toget skov tidelit om morgenen. Alt med måde selvfølgelig! Det kan være en god at beskrive det første sted gruppen ser på denne måde, eller steder hvor det følte som om at gruppen er klar til at får sådanne fortalt.

## Stemmer

Når man spiller rollespil, kan det være en god ide at bruge anderledes stemmer til de karakterer spillerne møder. Når man skal finde på en stemme til en karakter, kan man bruge; toneleje, accent, ordforråd og endda ansigtsudtryk eller kropsholdning.

*Eksempel: Når GM'en agere som den 'gode' konge spillerne har mødt, rankes ryggen og der bruges ekstravagante ord, da kongen er blevet opdraget ved hoffet.*

*Ansigtsmimikken er streng og arrogant, og det er som om at kongen ser ned på disse bønder der er kommet ind i hans slot. Når de derimod taler med den flinke bonde, bruges simple ord, der er måske en smule accent, skuldrene er afslappet og man smiler gerne, da disse er folk der hjælper dig med dit bandit problem!*

Det skal siges at det ikke er alle der har lyst til at lave stemmer til forskellige karakterer, og imens at det kan være en ting der giver en bedre indlevelse (og kan være komisk til tider), er det ikke strengt nødvendigt for at aktiviteten kan nydes!

## Musik

Musik kan bruges til mange ting – Deriblandt at forstærke følelser. Vi ser det brugt både i film, spil og i sig selv, og kan blive brugt til at hjælpe med at skabe indlevelse i en historie. Det bedste musik man kan bruge, er noget som man selv kender godt, da det da er nemmere at tilpasse en bestemt følelse til dette. Det kan også være en god ide at undgå musik med sang i, da spillernes fokus så let kan komme hen på ordene i sangen. Til dette, kan det være en god ide at lede efter musik fra film og spil, da

musikken i disse værker ofte er komponeret til at forstærke følelser. Så hvis man har set en god film eller spillet et spil, hvor man har tænkt "Her har musikken været god", kan man oftest søge efter denne musik.

*Eksempel: Da jeg selv spiller mange forskellige computer spil, søger jeg ofte efter deres "Soundtracks" på Itunes. Derfra kan jeg så lave spillelister med musik der høre til forskellige stemninger, så som: Creepy, glad, kamp, mystik osv.*

## Mekanik

Det mekaniske aspekt omhandler ting så som regler og skemaer man bruger til at bedømme chancerne og udfald for hvordan karaktererne formår at fejle eller har succes med de forskellige ting de prøver. De fleste systemer kan godt se lidt intimiderende ud til at starte med, men når man først har vent sig til dem, ender de med næsten ikke at skulle tænkes over!

Her vil jeg vise det skema jeg har lavet, og så forklare ud fra dette. Til sidst vil jeg komme med nogle eksempler på folk man kan møde og hvad for nogle 'skemaer' de har. Til at starte med kan det være en hjælp at planlægge i forvejen hvilke fjender



spillerne møder, men som man bliver mere bekvemt med at spille, lærer man at improvisere sådanne.

Før vi kommer til skemaet, vil jeg først forklare lidt om hvad systemet er opbygget rundt om.

### Former for rul

Dette system er opbygget rundt om brugen af tre terninger med seks sider. Disse terninger er for det meste til stede da de bliver brugt til de fleste spil, hvilket gør aktiviteten mere tilgængelig. En af disse terninger vil fremover blive kaldt 1t6, to terninger 2t6, eller tre terninger 3t6 osv. Der vil også være 1t3, hvilket er en 6 sided terning hvor 1 og 2 gælder som 1. 3 og 4 gælder som 2. 5 og 6 gælder som 3. Når man ruller er det også ofte at man lægger et tal til fra en af ens **hovedevner** (disse kommer vi ind på senere).

*Eksempel: Krigeren Rudolf prøver at sparke en port op. Han er en stærk kriger med 5 i **styrke**, så når hans karakter gør noget der er styrke relateret der kræver et rul, så slår han  $3t6+5$ , da hans karakter har 5 i **styrke**.*

*Man kan også stille det op som formlen  $3t6+X$ , hvor  $3t6$  er terningerne, og  $X$  er den relevante hovedevne.*

Man bruger disse terninger til de fleste rul. De kan som regel sættes i to kategorier.

Den ene kategori er et "grad rul", her skal man rulle imod forskellige sværhedsgrader.

Min tabel for grader er:

5 = Let.

10 = Normal

15 = Svær

20 = Utroligt svær

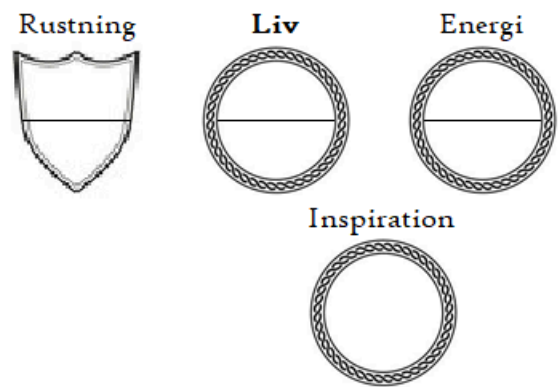
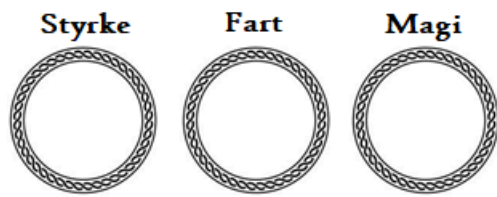
25 = Episk

30 = Legendarisk

Her ruller spilleren eller GM'en 3t6 for karakteren, og tillægger så den relevante hovedevne. Hvis det opnår eller er højere end graden, lykkedes det for karakteren. Hvis det er lavere, fejler karakteren.

Den næste kategori er konkurrence rul. Her er to karakterer imod hinanden. Her ruller de hver 3t6, plus den relevante hovedevne. Den der har højest, vinder!

Eksempel: Krigeren Rudolf og jægeren Frida lægger arm på kroen! Rudolf har 5 i styrke, og Frida har 2 (da hun fokuserer mere på fart!). Rudolf slår sine 3t6 og slår i alt 6, hvilket får ham op på 11 når han lægger sin styrke til. Frida derimod har heldet med sig, slår 3t6 og får 12. Hun lægger så sine 2 i styrke til, hvilket vil sige at hun kommer på 14 og vinder over Rudolf med 3!



Spillerens navn : \_\_\_\_\_

Karakterens navn: \_\_\_\_\_

Karakterens Race: \_\_\_\_\_

Penge: \_\_\_\_\_

Skade Bonus

Våben: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Udstyr: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

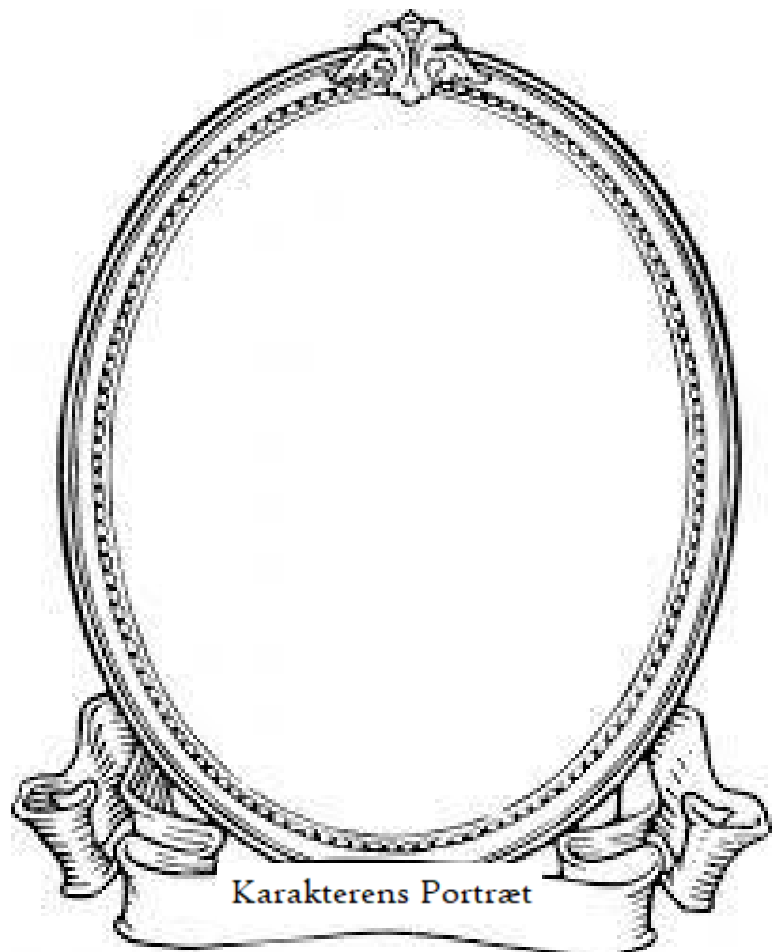
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



---

## Forklaring af Skema

**Start:** Spillerne starter med 10 points de skal fordele i deres forskellige **hovedevner, styrke, fart og magi**. De skal mindst have ét point i hver, hvilket vil sige at 3 af de 10 points allerede er brugt i hver evne. Som karakteren bliver skabt, får denne 1 inspirations point, og i starten af hver spilgang, får den et inspirations point (mere om dette senere).

**Styrke** er hvor fysisk stærk en karakter er, hvor meget de kan løfte og hvor hårdt de slår med de fleste nærkampsvåben. Eksempler på hvad man kan bruge styrke til kan være: At angribe en fjende i nærkamp, at skulle holde vejret under vand eller ved giftige dampe samt løfte tunge genstande eller bryde fri fra at være bundet. Derudover er Styrke også vigtigt i forhold til **Liv**.

**Fart** er hvor hurtig en karakter er, både til at opdage ting, men også til at bevæge sig. Fart gør sig også gældende i hvor præcis en karakter er, så denne evne bruges til at undgå en modstanders angreb men også at ramme med bue og pil eller andre afstandsvåben. Eksempler på hvad fart kan bruges til uden for kamp. Få øje på genstande, gribe noget ud af luften, undgå en hemmelig fælde eller dirke en lås op hvis man har de rigtige værktøjer.

**Magi** er både hvor meget karakteren har studeret diverse mystiske værker, men også en indfødt evne. I verdener uden magi kan dette erstattes af færdigheder med ting så som teknologi. Ting som magi kan bruges til er at kaste eller at modstå besværgelser. Forstå underlige runer og symboler eller æld gamle skrifter. I en verden uden magi kunne magi bruges til ting så som at bruge computere eller maskiner på en special måde, ting så som at hacke osv. Derudover er magi også vigtigt i forhold til **Energi**.

**Rustning** er points som karakteren får fra diverse beskyttelsesgenstande, så som rustninger, skjolde, magiske genstande eller bestemte besværgelser. Hvis en karakter tager skade udefra (Slag, de fleste besværgelser, osv.) så tager rustningen først skade. Og med mindre karakteren ikke har adgang til vedligeholdelsesgrej (Udstyr), får rustningen sine points tilbage efter at karakteren har haft lidt tid til at reparerer den.

Eksempler på ting der giver skade til liv i stedet for rustning kan være ting så som at drukne, eller at blive forgiftet.

**Liv** fungere til at vise om en karakter er ved sin besindelse eller ej. Der er en streg i livboksen, og den kan ses som når man regner med brøker. Øverst er nævneren, som er hvor meget liv man optimalt har. Dette finder man ud af ved at tage karakterens **Styrke**+10. Så en karakter med 3 i styrke, ville have 13 i liv. Nede under er tælleren så, og den viser hvor meget liv ens karakter har på nuværende tidspunkt. Den starter på det samme som det der står i nævneren, men så snart karakteren tager skade, ændres den. Så en karakter med 13 i liv, der tager 7 i skade, kommer ned på 6 i liv ( $13-7=6$ ). Når en karakter bliver helbredt af magi, ligger man dette til tælleren. Når en karakter har hvilet sig, får denne sine mistede livs point tilbage. Hvis en karakter falder ned på 0 i liv, kan denne slås ihjel hvis den ikke redes af andre! En karakter der falder ned på 0 i liv og ikke bliver behandlet i en time, forbløder med mindre de kan slå et styrke imod 15.

**Energi** bruges af magikere til at kaste mægtige besværgelser der kan angribe deres fjender, hjælpe deres venner, eller lave overnaturlige effekter, både store og små (Mere om dette i magi og evner sektionen).

**Inspiration** erhverves på tre forskellige måder, og kan bruges til to forskellige ting. For et inspirationspoint må en karakter rulle et af deres egne terningkast om, og vælge det antal terninger der skal rulles om. Hvis det samlede resultat er dårligere, beholder man det man først slog!

Eksempel: Krigeren Rudolf har 2 i fart og prøver at kravle ned i en brønd og skal slå fart imod 10. Han slår med tre terninger og får tallene 1-2-3. Resultatet her ville være at Rudolf falder og kommer slemt til skade, så han bruger straks et inspirationspoint. Nu slår han 6-1-4. Dette betyder at han kommer op på 13 og formår at kravle ned uden at tage skade! Der ses her på det samlede resultat. Hvis han nu havde slået 1-1-1, så ville han beholde 1-2-3 rullet!

Får man 3 inspirations points, kan man vælge at bruge alle tre på at gøre sin karakter 1 bedre til **styrke**, **fart** eller **magi**. Dette vil sige at som en karakter bliver spillet mere på, kan den vokse sig stærkere!

Man erhverver inspirations points i starten af hver spilgang, så man er sikker på altid at få et når man er med til aktiviteten.

Skulle det hende, at en af spillerne slår tre ens (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3... osv.) så får karakteren, og karakterens venner/allierede, et inspirations point!

Eksempel: Krigeren Rudolf er oppe at slås med en bandit. På et tidspunkt, slår Rudolfs spiller 4-4-4, hvilket gør at han (og hans venner!) alle får et inspirations point. Rudolf havde 3 inspirations points før kampen begyndte, så nu har han 4. Disse tre points vælger Rudolfs spiller at bruge på at karakteren går fra at have 2 i fart, til 3. Så nu har Rudolf 1 inspirations point tilbage.

**Spillerens navn** er hvor spilleren skriver sit navn, dette er godt til at holde styr på hvem der ejer hvilket skema.

**Karakterens navn** er navnet på karakteren, en måde at skabe indlevelse og en identitet for spilleren i legen, kan være at kalde spilleren ved karakterens navn.

**Karakterens race** er hvilken race karakteren er. I nogle spil kan det have en betydning, i andre har det ikke. For eksempel i nogle fantasi universer kan spillerne være bestemte racer der får +1 til en hovedevne, eller +2 til en ting, og -1 til en anden. Hvis dette bruges, så burde man balancere det rundt om omtrent +1 sådan at spilleren føler at det har en betydning, uden at andre føler sig snydt.

**Penge** er hvor meget valuta karakteren har på sig.

**Våben** er hvilke våben karakteren har på sig, og skade bonus er hvor meget disse våben giver ekstra når man rammer en modstander. Så et sværd kan have +3 i skade bonus, hvilket gør at når man rammer en modstander, giver man 3 ekstra i skade.

**Udstyr** er andre ting af relevans karakteren kan have på sig, så som lejr grej, klatre grej, mad, vand, osv.

**Karakterens portræt** er hvor spilleren kan tegne et billede af sin karakter.

## Kamp

### Runder

Det sker i rollespil at der opstår konflikter, der bliver løst med kamp! Til dette, er der nogle redskaber man kan gøre brug af.

En kamp består af runder, og en runde består af ture. Hver spiller har en tur, og når alle spillere har haft en tur, bliver det en ny runde.

Sådan et redskab er initiativ, der bestemmer hvem der har tur hvornår. Dette rulles for alle der deltager i kampen, ved at bruge  $3t6+Fart$ . Man nedskriver da en liste med resultaterne og bruger den til at holde styr på hvem der har tur hvornår.

*Eksempel: Rudolf, Frida og Abin (der er deres magiker ven) er oppe at slås imod den onde ridder. Rudolf og Abin har 3 i fart, imens at Frida har 5. Den onde ridder har kun 2 i fart. De ruller hver deres  $3d6$ , resultaterne er: Rudolf 12, Frida 17, Abin 14 og den onde ridder 13.*

*Det vil sige at runden starter med Frida på 17, den onde ridder på 13, Rudolf på 12 og så bliver det Abin på 10. Når Abin er færdig med sin tur, bliver det en ny runde.*

### Angreb, forsvar og skade.

Når en karakter angriber, bruger de som regel  $3t6+$  en hovedevne, hvilken hovedevne der benyttes er afhængig af hvordan der angribes. Dette bliver til et konkurrence rul imod den der forsvarer, hvilket som regel bruger fart til at forsvare sig med. Hvis angrebet er højere end forsvaret, rammer angrebet, og den ramte tager differencen plus våbenets skade bonus i skade. Hvis forsvaret er højere end angrebet, bliver der ikke taget nogen skade, og skade bonussen bliver ignoreret.

*Eksempel 1: Frida skyder en pil imod den onde ridder, så hun ruller  $3t6+5$  (fart). Hendes resultat bliver 17 i alt. Den onde ridder ruller forsvar,  $3t6+2$  (fart) og får 14 i alt. Dette vil sige at Frida kommer 3 over hans forsvar! Fridas spiller ser så på sit våbens skade bonus, der er 2, og den onde ridder tager da 5 i skade!*

*Eksempel 2: Den onde ridder angriber Rudolf med sit forgiftede tohåndssværd, med en skade bonus på 5! Han slår 15 i angreb i alt, men Rudolf formår at forsvare sig med et forsvar på 16, derfor rammer angrebet ikke, og tohåndssværdets skade indgår ikke. Så Rudolf tager 0 i skade!*

## Magi og evner

I dette system har alle adgang til at kunne bruge deres energi. Denne kan enten bruges på magier, hvis man er magiker, eller på evner, hvis man har lyst til dette!

Forskellen på dette er at en evne, er noget der bruger ens fysik. Så hvis man nu gerne vil gøre noget vildt i en kamp, og forøge ens chancer for dette, så bruger man energi! Dette kan gøres til et kraftslag, hvor man slår ekstra hårdt, eller måske til en manøvre, hvor man svinger sig fra en lysekroner for at komme hen og angribe skurken på den anden balkon!

Magi, er det hvor vi begynder at bevæge os hen i det overnaturlige. Med magi kan man få sig og sine venner til at flyve, man kan lave bly om til guld, illusioner, ildkugler og alt hvad fantasien kan finde på! Men, for at balancere dette, plejer jeg som regel at sige jo større en ting man prøver, jo mere skal man slå i magi for at det lykkes!

Tilfældes for disse, er at jo mere energi man bruger, desto større en bonus får man til sit slag!

For fysiske ting, så hvis man slår 1t3 (1t3: 1t6 hvor 1&2 = 1. 3&4 = 2. 5&6 =3) får man en bonus til slaget på +2. 1t6 i energi får man +4 og 2t6 får man +6.

For magiske ting, så hvis man slår 1t3 får man +3, 1t6 får man 6 og 2t6 får man +9.

*Eksempel: Abin har 6 i magi, og da det bliver hans tur, bruger han al sin magt på at tilkalde et lyn som han skyder på den onde ridder. Det vil sige at først slår han 2t6, resultatet trækker han så fra sin energi. Hvis han har nok energi til at kaste magien, lykkedes den! Han slår 5 på den ene terning, og 3 på den anden, så han trækker i alt 8 points fra sin energi. Nu ruller han så 3t6, hvor han får 15 på terningerne. Han får derefter +6 fra sin magi, og til sidst +9 fra sin energi. Dette vil sige at hans angreb på den onde ridder er på 30. Den onde ridder slår sit forsvar, får 14, hvilket vil sige at han tager 16 i skade!*