

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Speler	2 maanden. 5e	Beginner. Duidelijk :)	Op zoek naar regels en wat ik kon. Dat begint steeds minder te worden omdat je je character beter leert kennen	Wat ik t lastigste vond was role-playing. Ik heb een character gemaakt die op mij lijkt, om t mezelf iets makkelijker te maken, omdat ik acteren lastig vind. Maar daardoor reageer je dus ook te vaak als jezelf.	Tja, battle-mechanica denk ik	Role-playing gaat steeds beter. Door me te focussen op juist de kleine verschillen tussen mezelf en de karakter en die uit te vergroten. En te reflecteren na iedere sessie en ben er eigenlijk heel de tijd mee bezig. Heb ik goed gereageerd, in character, zou mijn karakter anders hebben kunnen gereageerd. En ook door mijn achtergrond steeds verder uit te diepen. Ik begrijp iedere sessie beter wie en hoe mijn karakter is.	Prima	Geen idee. Ben erg benieuwd wat voor ideeën je hebt voor startende DM'ers. Want ik wil dit ook graag gaan doen, maar hoe.... Ik mis flexibele, interactieve character sheets. Waarbij je bv op iedere ability check kan tappen en simpele overlay krijgt met uitleg. Je attacks en spells kan bijhouden met "autofill" om overzicht te creëren. Veel apps ervaar Ik alw onnodig stug. Al heeft de app "d&d spell 5e" wel wat geholpen om iig snel overzicht op mn spells te hebben.	
Speler	5e 3 maanden	Beginner	Hoeveelheid regels	Overzicht bewaren over stats, dice en spells	Spell stats als druid	Apps en sheets. Wil een spellbook gaan maken met een overzicht van mn opties in een oog opslag	Geen ervaring mee		het bouwen van het speelveld met miniatures, terrein, props en dungeon tiles helpt mij persoonlijk om de aandacht er bij te houden en alles te visualiseren. Ik en vele andere spelers hebben moeite om het hele verhaal te laten afspelen in alleen gedachten. Het punt is vaak dat alle fysieke componenten zoals mini's, gebouwtjes of details erg prijzig zijn en het assortiment te wensen overlaat
Speler	1 jaar 5e	gevorderd	dat het erg lastig is om met regelmaat te spelen	character maken	het is moeilijk om te zien uit je phb welke regels altijd relevant zijn en welke regels specifiek	meer ervaring, doorlezen, spelers vragen en youtube tutorials Veel spelen en uiteindelijk leer je het vanzelf. Momenteel zijn deze dingen geen problemen meer.	Die vind ik vaak te duur en kan ik net zo goed zelf maken	korte adventure modules ipv grote boeken. vergelijkbaar met de module in de starters set. Zo heb je een kwaliteitsgarantie die je niet hebt als je die van derden haalt	
Speler	3 jaar, 5e	Gevorderde	Dat het nogal veel was om in één keer in je op te nemen en te snappen	Alle abilities leren kennen van een bepaalde class	Vooraf spells waren op het begin onduidelijk		Helemaal prima. Prima, zou wel wat meer gratis aangeboden mogen worden. Jammer dat je bij D&D Beyond de boeken digitaal moet kopen om een character sheet te kunnen maken met alle PHB content	Ik zou het niet weten Een goeie Android Character Sheet app die er ook nog een beetje mooi uitziet. Een tool om makkelijk een nieuw karakter te maken voor complete noobs.	
Beide	2, 2.5 jaar. 5E	Gevorderd beginner	Agenda's van players naast elkaar leggen Combat zonder grid Sessie 0, het begrip dat alles kan. Dnd is vrij	Nieuwe spelers een karakter met race class en background laten kiezen is een boel werk De roleplay en het concept van totale vrijheid. Vaak met een spel heb je hele gestructureerde regels	Regels voor spells en spellbooks voor een wizard zijn best complex -conditions, grapple etc Regels omtrend spell conditions, hoe werkt VSM	PHB goed lezen, fora en reddit lezen Sage advice. goed, veel errata Sageadvices		Succes met afstuderen, eindelijk? Zou geen dubbele vragen met 1	

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Beide	Iets meer dan een jaar, 5e	Gevorderde	Voorbereiden op de sessie als dm	Overzicht houden over de regels	De verschillende toestanden tijdens combat en spell effects	App op de telefoon, Meer ervaring	Top	Meer officiële modules voor beginners om mee te oefenen	
Speler	Ik speel het al ongeveer 6 jaar, ken het al langer. Ik ben begonnen met D&D 3.5e	Tussen beginner en gevorderde in.	Character sheet aanmaken, deed erg lang over mijn beurt in combat	Roleplayen überhaupt, vooruit denken tijdens combat	3.5e heeft een heleboel regels, voor bijna alles was er wel een regel of moest je voor rollen, en sommige onderdelen van combat Voornamelijk de wizard spells hoe je die krijgt, want van wat ik nu weet is dat wanneer je lvl up bent en je mag spells kiezen dat je ze niet gelijk hebt maar eigenlijk moet wachten tot je de magische inkt en papier hebt en die je dan voor 50 gp de spell moet kopen.	Het is inmiddels minder een probleem. Voor character sheet en dingen snel opzoeken gebruik ik persoonlijk D&D beyond en 5e is veel beter te begrijpen dan 3.5e. enige jammere is dan je de content essentieel 2x keer aanschaft als je ook de boeken wil hebben.	Heel tof en de DM Screen vooral is een goede hulpmiddel met veel gebruikte regels snel te vinden zijn. De blanco sheets zijn mooi en leuk om te gebruiken, overzichtelijk.	Encounter calculator voor 5e, character creator met officiële phb content	Kan zo gauw even niks bedenken.
Beide	4 jaar met alleen 5e	gevorderd	Inschatting vermogen van wat wel kan en niet kan.	om al mijn speciale class abilities te onthouden		ik probeers ze gewoon te onthouden.	Als je het kent dan ken je het maar DnD is gewoon veel info die je moet weten.	Geen idee het meeste is al gedaan namelijk.	Tot op heden niet. 5th edition heeft de boel al flink versimpeld en het gamer-publiek heeft tegenwoordig al veel minder moeite om te leren spelen. Mocht je een hulpmiddel gaan ontwikkelen voor tabletop games, dan zou je kunnen overwegen om het systeem-onafhankelijk te maken zodat het ook bijvoorbeeld bij bordspellen in het algemeen gebruikt kan worden. Voor D&D en Pathfinder
Beide	Toen 3.5 uitkwam, circa 2004 30 jaar. Begonnen met classic D&D (in het Nederlands toen nog), 2de editie, 3de 3.5 en vervolgens overgeschakeld naar pathfinder	expert	Ingewikkelde character sheet met een overvloed aan informatie	Beginnen met spelen onder leiding van een onervaren DM	Afkortingen zoals AC, HP, GP, XP, verschil tussen skills/feats/class features, de term "level" zowel bij spells als bij karakter level	D&D 5th heeft de drempel verlaagd dus dat is nou minder problematisch	Niet per se nodig	Apps	op dit moment is het enige hulpmiddel een beperkte Nederlandstalige versie zodat jonge spelers kunnen starten.
Beide Dungeon Master	6 maanden, 5e Ik speel zo'n 20 jaar Dungeons and Dragons (wel ben ik er ten tijden van 4E even tussenuit geweest). Ik ben begonnen met Advanced Dungeons and Dragons.	Expert	Het lezen. Ik heb dyslexie. Je zou kunnen stellen dat ik dankzij D&D behoorlijk heb kunnen leren lezen.	Het begon vooral lastig te worden toen de Nederlandstalige adventures begonnen op te raken.	THACO !!!! En sommige regel kronkels van de makers	THACO is gelukkig afgeschaft. Met de groep regels bespreken helpt wel!	Is handig. Het is geen absolute must have om een D&D sessie te kunnen houden.	Voor D&D en Pathfinder op dit moment is het enige hulpmiddel een beperkte Nederlandstalige versie zodat jonge spelers kunnen starten.	Nederlandstalige versie zodat jonge spelers kunnen starten.
Beide		Beginner	Bijhouden van stats en levens			Kladblok, soms	Handig		
Beide			Als jonge Dungeon Master probeerde ik te veel mijn eigen avontuur te beleven, zonder voldoende aandacht te geven aan het plezier van mijn spelers.	Niets.	Het verduidelijken van de omstandigheden tijdens gevechten (als DM).	Een Battle Map.	Het DM Screen de Battle Map zijn top.	Geen idee. Mogelijkheden samenvatten voor de combo class race ipv opdelen in Class of race	Nee.
Speler	5 jaar, 3.5e	Gevorderde	Geen overzicht van alle mogelijkheden	Rollplay, levelen, spells en hun werking	Lastig om te onthouden	Ik ken het systeem nu wel uit mijn hoofd	Handig		

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Beide	2 jaar, 5th edition	Beginner	De overload aan regels en informatie	Organisatie van informatie	De vele 'conditions' die een speler kan ervaren	Een excel bestand waar alles eerst kort uitgeschreven staat met verwijzingen naar de plekken in t boek waar t staat uitgelegd	Ja een goed begin maar er is zoveel info tegelijk te managen dat het onmogelijk is dat allemaal in hulpmiddelen te vatten zonder er weer boekwerken van te maken	Digitale interactie. En dan niet D&D een computerspelletje maken maar ik heb een vrij uitgebreide toolset en setup vanuit mijn pc vanwaar ik de sessies aanstuur. Vooral het projecteren in beamer is geweldig! Ik kan battlemaps direct op tafel projecteren. Plaatjes van plekken, voorwerpen, monsters en NPCs zijn met een klik op tafel gebracht en dungeons kan ik stapje voor stapje 'revealen' waardoor de groep veel plezier heeft met dungeoneeren.	
Dungeon Master	32 jaar. D&D 1st edition (red box).	gevorderde	Is zolang geleden. Ik kan het me niet meer herinneren. Op zich ging alles wel oke!	Vroeger toen het nog erg niche was: spelers vinden. Was echt heel moeilijk!	Eerste editie was vrij simpel. Vanaf 2nd edition & AD&D werd het lastiger. Thaco vond ik altijd een wat vaag begrip.	Internet om regels op te zoeken. Verder ben ik in de loop der jaren steeds minder bezig met de regels, maar veel meer met verhaal, sfeer en leuke encounters. Mijn spelers weten de regels genoeg. :)	Niet echt nodig. Ik heb mijn eigen DM screen ivm twee ultrawidescreen monitors. Die zijn gekoppeld aan PC vanwaar ik een beamer geprojecteerd op een groot whiteboard aanstuur.	Mijn toolset werkt, maar is een samenraapsel van allerlei software (MapTool, Realmworks, Hero Lab zijn de meest voorname). Een compleet geïntegreerd systeem, met een uitgebreide marketplace maar ook veel vrijheid om dingen aan te passen en veranderen zou geweldig zijn.	Veel succes!
Speler	1 jaar, 5e	Gevorderde	Maken van een character is ingewikkeld, veel keuzes en mogelijkheden die je voor een langere periode vastlegt.	Verschillen tussen de classes. Waarom zou ik een wizard spelen ipv een sorcerer of warlock o.i.d.	Alle diverse mogelijkheden die je hebt tijdens je turn. Denk daar buiten lopen en aanvallen ook aan dogen, ready action, item interaction etc.	Dndbeyond voor character creator in combinatie met guides en info van fb groepen en fora.	Dndbeyond zijn officiële partners en hun digitale charactersheets zijn echt een ideale uitkomst tijdens speelsessies.	Digitaal.	Nvt Wees vooral duidelijk in het spelen als player maar ook als dm en omschrijf uitgebreid en duidelijk wat je wilt en wat je ziet
Beide	1 jaar, 5e	Gevorderde	het laten maken van checks, soms vergat ik die	het roleplayen en een nieuwe groep maar dat went gelukkig snel	Welke dice je gebruikt voor damage van wapens	Itemcards die ik zelf heb gemaakt	super handig	Interactieve pdf, makkelijk op laptop of telefoon zonder internet nodig is	
Beide	3 jaar 5e editie	Gevorderde	Het feit dat alles mag maar wel veel regels zijn.	Alles te leren kennen, wij zijn met onze groep met 0 ervaring begonnen	Formules van het spel	Na redelijk veel spelen krijg je er wel handigheid in	Ik gebruik vaak digital dungeonmaster en daar heb ik veel van geleerd	Nederlandse boeken, ik kan wel Engels maar dat versimpelt het wel voor de meeste Nederlanders	Een simpele online spel/tool om kennis te maken met t spel
Beide	Sinds 1995 en met AD&D	Expert	Het doorkrijgen van de regels. Welke dobbelsteen op welk moment.	Zie vraag hiervoor	onthouden.	Nee, de regels zitten er nu wel in.	Prima ervaring mee	Artifacts die je uit kunt printen en in elkaar kunt vouwen.	

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Beide	5e en 3 jaar geleden	Beginner	Het maken van een character zonder hulp van buitenaf	In het begin vooral roleplayen en de vele acties die je bij combat kan doen	Spells kiezen/bijhouden en gebruiken	Ik gebruik nu een app voor spells en dit is geen probleem meer	De DM screens zijn slecht tot niet te gebruiken. De character sheets zijn te universeel, een class specific character sheet is handiger.	Modulaire dungeon master screens, class specific character sheets en een betere uitleg om campaigns te handelen en bijhouden. Voor compleet nieuwe spelers is een step by step uitleg voor characters maken handig. Ik merk dat nieuwe spelers dit vaak alleen goed lukt als ze hulp krijgen door de vele dingen waar ze rekening mee moeten houden. Monster sheets en item sheets. Eenmalige sheets om dingen duidelijk te maken, met de mogelijkheid om homebrew toe te passen.	
Dungeon Master	2 jaar. Mijn of meer. Board game, ad&d, maar voornamelijk 4e	Beginner, ben een graantje ervaring	Regels, ik heb dyslectie dus regels vinden is een ramp voor mij.	Regels	Skill checks, saving throws	Leren van youtube series en homebrew. En ja ze zijn her nogsteeds.	Niet toepasselijk, maar we heel awesome. Character sheets zijn redelijk beperkt, en ik hou ervan om het als pdf te hebben. Er zijn gelukkig online pdf versies te vinden, die het meeste ook voor je invullen.		Succes, ik hoop dat je slaagt
Beide	Iets meer dan een jaar, met 5e	Gevorderde	Al de mogelijkheden en je vrijheid in spelen.	Een groep vinden dat met een beginner wilt spelen.	De class abilities.	Heb een samenvatting op m'n character sheet, zodat ik het kan terugzien, geen probleem meer met het hulpmiddel.	De dm screens zijn leuk, maar hebben vaak niet de informatie die je zoekt en teveel informatie die je niet gebruikt. Character sheets zijn goed maar de DM screens zijn altijd voor specifieke campaigns en dat werkt gewoon niet.	Alle character options op een rij krijgen, het is nu her en der verspreid.	Je vraagt over het eerste keer dnd spelen, maar niet over de eerste keer dmen.
Dungeon Master	net een half jaartje met de 5e	beginner	youtube	Initiative bijhouden en een goede doorgedachte stad/drop bedenken. En echt roleplayen	Initiative	Tools op het internet en gewoon doen	/		/
Beide	Jaar, 5e	Gevorderde	Het levelen van characters begreep ik in het begin niet zo goed. Had te veel random dingen waarvoor de spelers om moesten rollen waardoor de sessie te lang duurden met weinig voortgang	Level up, verwoordingen van regels in PHB - veel class guide video's op moeten zoeken van de regels	Als DM van nog steeds vrij nieuwe spelers, moet ik nog steeds veel onthouden voor ze. En alle feats onthouden in combat van 4 nieuwe spelers is best veel. Lastig te onthouden.	Ervaring I suppose	Goed maar beperkt. Ik vind voor one-shots bijvoorbeeld de sheets van DnD beyond fijner omdat die meer uitleggen, maar dan moet ik weer alles via DnD beyond doen.	Ik denk qua speler dat er genoeg tools zijn. meer qua DM meer organisatie of spel hulpmiddelen om het wat vloeiender te laten verlopen. Op papier werkt ook allemaal beetje anders. En ik run 1 real life campaign en 1 online versie dus heb dan ook al weer twee systemen die ik moet gebruiken.	
Dungeon Master	5de	Beginner		Goede tijdsverloop	Goede tijdsverloop	Weet ik niet	Geen idee		

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Beide	4 jaar, 5e editie	Gevorderde	De DM had mijn charactersheet gemaakt op basis van wat ik wilde, maar daardoor snapte ik sommige dingen niet die mijn character kon. In het begin voelt het een beetje awkward als je de mechanics nog niet echt kent. Er was weinig uitleg, ik leerde meer van filmpjes op YouTube.	In een groep onbekenden is het even zoeken naar role play, iedereen vond dat een beetje eng.	Sommige bonussen of feats die je character heeft die je dan steeds vergat en daar achteraf kwam. Bijv. Een halfling mag een 1 rerollen.	Door vaker te spelen onthoud je ze op een gegeven moment wel. Bij het maken van een character en bij levellen er even goed voor gaan zitten en lezen wat je character allemaal kan.	Prima, hoewel ik bijvoorbeeld op mijn DM screen extra spiekbriefjes heb geplakt met dingen die er niet standaard op staan.	Er is al enorm veel op de markt, maar dingen als spellcards vind ik heel handig. Misschien ook zoiets voor feats o.i.d.	Voor beginners kan alle info best veel zijn waardoor ze afhaken. Ga echter niet alles voorkauwen, door zelf te doen pikken ze het sneller op. Uiteraard wel helpen. Probeer de basis goed uit te leggen en evt wat spiekbriefjes van basis spel mechanismen te geven waar ze in het begin op terug kunnen vallen. Zo had ik als DM een blad op tafel liggen over combat met welke acties er zijn e.d. dat vond mijn groep best handig. Het gaat vooral om fun met het spel, de rest komt wel.
Beide	AD&D (2e)	expert	Ik snapte er helemaal niets van. Sterker nog ik heb het aan de kant gegooid. Kameraad ging het van mij lenen. En zijn maat ook. Die heeft een clubje opgericht. Mijn kameraad was enthousiast. Ik ben gaan kijken. Begon het te begrijpen en werd ook enthousiast...maar...	Oh hemel, wat een hoop regels. Ik snapte het gewoon niet. En nog Engels ook.	ThAC0 ... Wat moet ik gooien op mijn D20 om mijn tegenstander te raken? He?? Hoe reken je dat uit? .. Kunt je mij dat nog een keer uitleggen?	We spelen 3.5 met Paizo invloeden. En na verhuizing naar een andere provincie bij een ander clubje terecht gekomen. In de tussentijd lees ik net zo makkelijk in het Engels. Het is geen probleem meer. Het enige probleem is ...HOE leg je het spel uit aan mensen die het spel niet kennen. En HOE in twee minuten? Instuderen, character beter leren kennen. Het is nog steeds soms wel lastig, want op sommige momenten vergeet je sommige regels, extra's of dingen die je geactiveerd hebt.	DM screen is prettig. Sheets zijn online beter te vinden.	In Nederland wellicht een startersset voor de jeugd in het Nederlands. Met een aantal pregenerated karaktersheets. En een Youtube link naar hoe er met die sheets gespeeld wordt, dit per karakter. En wel door een 'vlotte' jongere.. Het moet hun wel aanspreken.	Het is wellicht handig om te vertellen welke studie je doet?
Speler	1 jaar, 5e	Gevorderde	De vele regeltjes en dingen die je kon, dus veel onthouden.	Het samenstellen van een goed character, waarbij je het meeste uit je character haalt.	De vele regeltjes van het spel & de mogelijkheden bij je character.	Oefenen. Vijfde editie is makkelijker	Voor DM screens zullen wel nice zijn. Character sheets vind ik niet zo nodig. Character sheets zijn nuttig. DM screen hebben wij nooit gedaan.	Korte versies van alles wat je als characters kan: DM screens.	Nee
Speler	20 jaar, tweede editie	Gevorderde	Ik nam het niet erg serieus. Tweede editie heeft wat verwarrende regels. Als dm, een goed kloppend verhaal neerzetten, groep spelers samen binden tot een team	Regels voor vechten	AC en thac0			Eenvoudige goedkope battle mat. Richten ook op digitale markt (en combi's aanbieden boek + pdf)	
Beide	2de editie, rond 2001/2 begonnen	gevorderd		De eerste boel regels :)	THAC0 (armour class / attack regels)	andere edities hebben andere regels :)	Sheets zijn handig		
Beide	Sinds 2007, begonnen met 3.5	Gevorderde speler, beginnende DM	Als speler: er tempo in houden en niet bij alles moeten zeggen 'ehhh', ik ga mijn spells even bekijken'. Als DM: de regels goed genoeg kennen om complexe (maar leuke!) situaties te veel stil te leggen omdat ik iets op moet zoeken.	Als speler: er tempo in houden en niet bij alles moeten zeggen 'ehhh', ik ga mijn spells even bekijken'. Als DM: de regels goed genoeg kennen om complexe (maar leuke!) situaties te veel stil te leggen omdat ik iets op moet zoeken.	Regels en de hoeveelheid aan spell/attacks die mijn character heeft	Ik speel graag spellcasters en maak nu van te voren duidelijke groeperingen aan binnen mn spells wanneer ze geschikt zijn. Als DM gebruik ik een laptop met Trello open waar ik alles in bewaar zodat ik enkel hoeft te klikken	DM screens bevatten zulke basic informatie, ik gebruik ze enkel om mijn deel af te schermen. Character sheets gebruik ik custom versies. Goed alleen jammer dat er geen klijnere screens zijn	Digitaliseren en een goede online hulp waar je met keywords kan zoeken. Geen boeken waarin je dan van pagina naar pagina wordt doorverwezen.	Succes, ik ben dol op DnD en ik hoop dat er nog vele ontwikkelingen komen.
Speler	Een jaar 5e	Gevorderde	Alles moeten opzoeken wat het doet betekent of je het mag gebruiken etc	Alles leren kennen	De vijanden wat je kan kopen in winkels etc	Niet still struggling		?	

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens. DM screens zijn handig, maar zeker niet nodig om een goeie dm te zijn. Vaak weet je wel wat er kan gebeuren in de aankomende sessie dus dan kun je ook notities maken.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Speler	2 jaar 5e	Gevorderde	Hoe de roleplay werkte en wat van je verwacht werd om te vragen	De grote hoeveelheid spells en hoe precies je de beschrijving soms moet lezen	Dat er de ene keer straal wordt gebruikt en de andere keer diameter voor spell effect ranges	Gewoon goed lezen en zelf de spells overschrijven om de fijne print te ontdekken	De speler sheet van WotC zijn niet de beste die ik heb gezien, vaak mis je een aantal elementen die je als speler moet noteren maar geen plek daarvoor hebt. De meeste mensen maken zelf sheets of zoeken op websites zoals pintrest naar goeie layouts. Het is niet genoeg. En het breekt ook een stuk van de vrijheid. Mijn meeste potjes was met een DM die heel vrijblijvend was over de verschillende creatieve oplossingen die we bedachten. De lol zat hem in dat, alles eigenlijk kon. Binnen de wereld dan. Je hard vasthouden aan een script had nooit gewerkt. sheets zijn ook nog iets te abstract. Het duurd eheel lang totdat ik in een oogopslag door had wat ik kon doen in situaties. En zelfs dan ging het wel eens fout omdat ik iets wou doen waarvan de DM en ikzelf allebei vergeten waren dat, dat niet meer mag. En moesten we dus retro actief daar een penalty op geven. Papier is tof hoor, maar een digitale oplossing zou zoveel meer overzicht geven.	Tenzij het limited edition goodies zijn die niet op andere platformen te vinden is, niet zo goed. DIGITAAL! een goeie UI kan zowel je karakter in een oogopslag weergeven, als voor een DM screen zorgen. alle keuzes blijven bij de mensen. (Dat is het leukste aan D&D tegenover een fantasy videogame). En je kan geen fouten maken zoals teveel casten op een dag etc. Je kan een ontwerp maken zodat spelers de regel voor specifiek die situatie in 1 keer kunnen krijgen. Al helemaal 100% tof als het spel op iedereen's device gesynct is. Zodat het digitale element een extra flair geeft aan het hele spel. Een gevaar ligt in: is het dan nog nuttig om samen te zitten. Ik denk dat het ontwerp het vetst is als je dat wel forceert. Ik heb ook D&D als videogame gespeelt. En dat is toch veel minder leuk dan samen zitten, elkaar in de ogen kijken, soms goed willen samen werken, andere keren elkaar erbij naaien. Samen lachen aan tafel. En	Succes
Speler	Heb het 2 jaar gespeeld. Begonnen met versie 4	Gevorderde	Tegen heel veel regels waardoor ik niet handig keuzes kon maken. Mijn 1e karakter heb ik gekozen op basis van wat ik verwacht van het karakter en niet omdat ik wist wat voor spel het karakter zou geven. Waarna ik meteen tegen de regels aanliep van de verschillende skills die je krijgt. het micromanagement is heel lastig geweest in het begin.	Wij waren bijna allemaal beginners bij onze 1e keren D&D, dus we liepen collectief tegen de game-flow aan. We waren eigenlijk binnen 2 tellen dood omdat we helemaal niks begrepen van de grenzen van het spel. Daarna liep ik heel erg tegen de regelgevingen aan, wanneer mag je iets wel of niet doen. Hoe kan je het beste samenwerken met de skills van je medespelers etc. D&D is heel erg abstract als beginner, totdat je de boeken bijna uit je hoofd kent. Dan wordt het pas echt leuk.	Al aangegeven, skills, regels, maar ook de voordelen van ras, classes etc. Er is ook geen 'journal' ofzo, het potje daarna moet iedereen weten waar we gebleven zijn. Zeker als er spelers niet bij kunnen zijn kan dat soms heel lastig zijn tenzij je een olifanten geheugen heb.	Wij deden vooral veel in ons geheugen opslaan, met het geluk dat we een groep spelers hadden met een goed geheugen/IQ Maar daardoor voelde het spel wel heel erg ontoegankelijk voor anderen. We hebben gewerkt met sheets, en notes. Maar dat sloopt ook weer de game-flow als iemand 30minuten nodig heeft om 1 magic missile te casten.		Je weet me te vinden als je wilt testen o.i.d. Gtrz, Aron (R.I.P. anonimiteit)	

ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD? Zaken als dndnext zijn leuk, maar weten spelers zodra je weer de zelfde spullen digitaal moet kopen. En de community heeft zelf veel uitgebreidere mods en sheets e.d. gratis beschikbaar. Boeken zijn niet los digitaal beschikbaar enkel hardcopy of via een abonnementskosten platform. Hulpmiddelen komen maar tot op zekere hoogte. Toevoegingen zoals playlists voor specifieke modules of 3D print modellen bieden veel meer meerwaarde voor de beleving. Misschien een initiative tracker Voor welke versie? Voor 3.0/3.5/Pathfinder? voor 4e? of voor 5e? Heb nooit 4e gespeeld en nog geen 5e, dus daar kan ik niets over zeggen. Voor 3.0/3.5/Pathfinder zijn er volgens mij al best veel hulpmiddelen. Zelf gebruik ik die niet zo, aangezien ik bijna geen D&D GM. Ik vind het ook veel te leuk om op papier een karakter te maken. De WotC karakter generator voor 3.0 (of was het 3.5?), gaf mij, mijns inziens, eigenlijk niet genoeg mogelijkheden voor personages net op de grens van de regels.	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Beide	Ca 3 jaar. Begonnen met 5e en 3.5	Gevorderd tot expert.	Gebrek aan voorbereiding anderen. Meer willen dan andere nieuwe spelers konden geven.	RP vorm geven.	Nvt	Geen. Nvt	Character sheets blijven ver achter op de community made spullen. Deze worden alleen helaas geblocked zodra de IP van wizards "geschonden" word. (Gratis interactief en constant geupdate sheet moest bv offline door cease and desist) DM screens zijn mooi en functioneel, verschilt per module. Maak zelf gebruik van dndbeyond, perfect hulpmiddel	Meerwaarde van 3rd party wordt vaak onderuitgehaalt door wizards door schending van IP op het moment dat het gratis is. Enkel op dmsguild word het geaccepteerd, maar daar zitten weer zeer veel haken en ogen aan.	
Beide	1 jaar, 5e	Gevorderde	Bijhouden van monsters stats en initiatives	Spells	Wat een spell precies deed.	Spellcards			
Beide	18 jaar ongeveer. Begonnen met versie 3.0	Beginner	De niet aanwezige relatie tussen hitpoints en realiteit. Pas nadat mij duidelijk gemaakt werd dat het een miniatuurwargame is, vernomd als rollenspel, werd het duidelijker.	Het gebrek aan Rollenspel. Erg veel (niet werkelijkheid gerelateerde) simulatie in de gevechten, maar geen, of bijna geen, regels\avonturen\situaties waarin sociale interactie ook maar enigszins werd beloond of belangrijk was. Alles was, op een of andere manier, altijd met vechten op te lossen.	De manier waarop feats, stats en skills met elkaar samenwerken (of juist niet)	Gewenning, en de layout van nieuwere charactersheets helpt ook. Tegenwoordig met veel spelen is dat geen probleem meer. De regels die niet veel worden gebruikt, zoeken we even snel op	Heb hier niet veel ervaring mee. Alleen de Character Creator van WotC, maar die was nogal beperkt, en is door henzelf ook niet echt op de markt gebracht, geloof ik. Gebruik eigenlijk nooit GM screens.	Als je een karakter generator maakt, geef dan de mogelijkheid om op meerdere manieren stats te genereren. 4d6 met laagste drop, 6 keer 3D6 rollen en dan kiezen waar je ze wilt gebruiken, punten systeem waarmee je stats koopt, etc. Maak het programma ook zodanig dat met weinig moeite de regels uit nieuwere uitgaves, of uitgaves met regels van derden, in te passen zijn.	
Beide	5e, nu bijna 3 jaar	Gevorderd	Het feit dat bijna alles mogelijk is, schaamte om role playing, het niet onder de knie hebben van de regels	Het role playen	De regels alle regels rondom het maken van een charactersheet en welke nummers waar hoorden	ik google het altijd en heb een afbeelding die alle punten uitlegt	Heel handig	Regelkaartjes, dingen om spells en concentration bij te houden.	Geen advies, maar ik wil je heel veel succes wensen met afstuderen!
Speler	1 jaar en 5th edition	tussen beginner en gevorderde	Het karakter maken met alle regels	het karaktersheet			goed	Overzichtelijk voor de Dungeon master hoeveel encounters er kunnen komen in bepaalde story gedeelte	
Beide	Sinds 2017, 5e edition	Beginner	Veel class specific regels waar ik weinig over wist	Role playing	De class specific skills	Niet meer omdat ik mijzelf beter ingelezen heb. ik vermijd full spellcasters, maar niet alleen met deze reden. het versimpelt de boel wel enorm. overigens zitten de meeste regelrijes na enkele jaren wel in je hoofd, ook als je het boek niet van voor tot	Overzichtelijk en fijn in gebruik		
			massa regels		Regels i.s.m. Combat				
				legal characters maken. er waren teveel dingetjes On indigebente houden			sheets zijn prima, maar misschien wat rommelig,	gebruiksvriendelijke karakter sheet apps en	mocht je onvoldoende respondenten hebben, probeer het dan ook in Tabletop RPG Netherlands op facebook. de overlap tussen beide groepen is

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Speler	1 keer gespeeld, 4 jaar geleden	Beginner	Goed en character blijven, en in het spel blijven	Iedereen siriuis aan het spelen houden	Sommige keuzes die je gemaakt hebt.	N.v.t. By thoroughly reading everything on the character sheet and asking the DM when unsure. Slowly I learned what the numbers/stats mean and where to find them. When Leveling I also seek help from DM or other players who can help me. They would often consult the player's handbook and explain the different elements I need to understand (for example choosing spells).	Niet bekend ermee	Als ze de speelervaring verbeteren, hoog	Nee
Player	6 months, 5th edition	Beginner	It took me a long time to understanding all the different thing that were on my character sheet.		I was often confused by the ability score and ability modifiers. Also leveling up can be confusing, since there can be so many things to consider and choices to make saving throws still confuse me a bit. spellcasting feels a bit complicated, but i don't play a caster, so i didn't have to bother so much about it, and i just learn to see the casters in my party. Managing health, math, and the rules focusing on the player classes		I have this printed sheet that i write on. It's getting pretty filled up though.	I like my character sheet and the DM screens look cool (but since I'm a beginner I haven't really tried anything else, so I wouldn't know what's good and bad :P)	
Player	3 months	beginner	big ass book. There is a feeling you need to know too many rules, but inf the end you can just start with the basics. building your first character is confusing too			Not really. I trust my DM to help us with the rules. we always have the books close by in case of doubt. and we learn along the way.	notes in a little notebook and character sheet. still need to take better notes regarding things relevant to the campaign though.	i like them.	see what is already there. there are lots of resources online. see what is missing. don't re-invent the wheel. Dmsguild is a wonderful ressource for players and DMs alike
Both	2 years. 5e	Expert	Memorizing the rules and making an enjoyable story for my players			OneNote. Yes, but to a less regard.	Writing notes in OneNote and syncing it to the cloud	They are good and high quality	D&D 5e is an amazing system that can be played as dense or light as you want. The DM is a key factor to enjoyment and I have seen countless DM's try too hard or be too dense in their approach. It's a co op story telling game. Not all NPCs have to be angry or suspicious of the players. 😊 They can be friendly as well.
Dungeon Master	1,5 year. 5th edition.	Expert.	Multitude of rules and diversity of classes. Any starting DM should really focus on basic concepts and classes before heading to spellcasters and such. Players in turn often have a hard time grasping the words and spells that get thrown at them quickly during an adventure if they're new.		In my experience of DMing for more than 80 people the last 1,5 years it's spell slots. Always spell slots.	Repeated explanation works, likening them to other concepts works. Specialized sheets work. It just takes time. still an issue, trying to work up references by playing Warhammer Fantasy Roleplaying.	OneNote app and a notebook.	Could be way better. They're barebones and overpriced.	
Player	3 years, started in 5th edition.	intermediary	trying not to meta-game too much. it was hard.		in-game food and sleep. and downtime activities.		I use DnD Beyond	Very cool, they should work on the details for digital and analog resources.	

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Player	I've been playing DnD for about 5 years. I started playing the 5th Edition.	Intermediary.	I can't think of any serious problems since the rules are fairly well written to explain situations without any shred of doubt. It would have to be practical problems like not having a huge table mat to draw maps on, or people learning new spells and suddenly realizing it's gonna take forever to calculate the damage cause they only have 1D4 and the spell requires them to throw 6.	Vision, especially if you're in a dark place, but you have both players with dark-vision, torches ect. ect. If you don't have a very exact map and clear indicators of light sources it can be very hard to keep track of what your players can and cannot see.	none, I guess you just get used to how vision works after a while. As for practical problems, that's just a matter of throwing more money down the hole. it became less of a problem as we learned the rules, DnD beyond is also really good	I use the DnD Beyond app, and I cannot recommend it enough, but it does require some basic purchases to get the full potential out of it.	Again, DnD Beyond is a god send, especially for new players since it keeps track of many things and have a very handy character creation section + it allows the DM quick and easy access to the players' sheets.	and as a DM you should always reward players using style to solve problems (The Rule of Cool - If there's a cool way to do something, and your players decide to do it the cool way, even though it's more risky, you should make up for the risk to encourage them). As an example, If a player falls off a ledge to certain death, let them figure out one last action to save themselves. "I wanna try and use my cloak as a parachute" or "I wanna use all my ice spells to see if I can make a slope to glide down gently" might be something they'd come up with - don't think of the logic behind any of this, or how it wouldn't work. Simply let them roll, and if it's 1-19 they fall flat and die looking like an idiot, but if it just so happen to be a 20, they become legends who	
Both	3 years started with 4th	intermediary	it takes a while to really know the rules, and it can get in the way of just playing	mostly how different rules worked together		DnD beyond	they seem fine, the DM screen seem at little lacking in useful knowledge		

DND is a boat
having fun.

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
beide	Ik heb twee campagnes gespeeld, verspreid over aan aantal jaar	beginner	Er waren gigantisch veel regels, en ik wist niet welke ik uit mijn hoofd moest leren en welke nooit gebruikt zouden worden (door de bomen het bos niet zien)	Vooraf de regels buiten combat waren lastig	Veel waren gebaseerd op context. Je kan alleen deze dingen meenemen als je een hufkar hebt, behalve als iemand deze skill heeft, MAAR als je maar zoveel provisiand hebt dan etc. etc. buiten spells eigenlijk weinig. 2nde was behoorlijk rechttoe-rechtaan. Al hoorde ik sommige mensen klagen dat je de ene keer met een D20 hoog diende te rollen, de andere keer laag voor een succes. Zelf heb ik dat nooit als probleem ervaren.	Als DM laat ik regels die niet zorgen voor plezier bij spelers gewoon buitenspel, behalve als de spelers die regels al goed kennen	Zelf vind ik de hulpmiddelen erg handig, zijn ook mooi ontworpen	Kansen liggen wellicht bij hulpmiddelen die automatisch de overgecompliceerde regels automatisch voor je uitrekenen. Bijvoorbeeld: hoeveel provisiand moet ik kopen bij een reis van 4 dagen.	Praat met zowel beginnende als ervaren spelers/dm's het eerste jaar dat ik het spel speelde, heb ik nauwelijks een PHB opengedaan. De ervaren speler was een vriend van me en hij had mijn karakter in elkaar gezet op basis van wat ik in mijn hoofd had zitten. Ik speelde het karakter ook op die manier, puur
Dungeon Master	bijna 25 jaar. Met 2nde.	expert	Nergens eigenlijk. We hadden een groep met 1 ervaren en 3 beginnende spelers. En een zeer ervaren DM.	hoe spells werken		vanaf 3rde is het probleem van hoog/laag gooien opgelost vanwege nieuwe game mechanics.	die zijn prima	ik ben meer van bare bones, spelen met zo min mogelijk hulpmiddelen en boeken. Maar als ik dan toch iets moet zeggen, dan denk ik aan interessante geluidseffecten die je als DM kunt gebruiken.	
Speler	Ik heb in 2005 gespeeld en in 2011. Ik begon met de normale dnd denk ik, en heb ook pathfinder gespeeld in 2011	Beginner	Het was echt een info overload en duurde ff voordat we goed konden beginnen omdat we het allemaal niet in 1 keer snapten.	Dat er geen duidelijke regels waren wat betreft character, dnd begeleider gaf me 'strafpunten' omdat ik niet een zweverige elf was	Wanneer ik moest dobbelen en wat ik moest halen	Ik speel niet meer, keek gewoon van anderen af.	Character sheets hebben voor een beginner een info overload	In stappen uitleggen en niet teveel info in 1 keer. Niet te lange beurten, misschien daar een tijd aan vastleggen.	Juiste groep om mee te spelen is belangrijk
Speler, heb wel eens geDMt en ga t probably nog wel eens doen, mostly speler.	Denk nu n jaar of 3-4? Niet echt bijgehouden. 3.5, heb 5 wel een campaign gespeeld maar 3.5 heeft de voorkeur.	Gevorderde. Ook een beetje omdat wij er als groep voor kiezen om niet de infinite combos en dat soort onging te gebruiken, en dus ook niet te leren.	Roleplaying was wel ff wennen maar ging makkelijker nadat ik interessante karakters maakte. Ik had in het begin gewoon saaie karakters die eigenlijk alleen een huid over wat abilities waren.	Dit hierboven. Het werd al snel makkelijker toen ik mijn karakters wat meer uitdacht en een goed verhaal gaf. Typetjes maken helpt ook heel veel.	Wat wel vaak genoeg gebeurde (we spelen elke campaign eens in de 2 weken, afwisselend met n andere campaign), is soms de draad van het verhaal weer oppakken na vorige sessie.	Notities maken, geheugensteuntjes. Minder problemen daardoor.	Character sheets zijn goed. Zelf gebruik ik myth-weavers.com. DM screens zijn ook wel fijn want ze geven vaak wat easy to use tabellen voor combat dingen e.d. Op de Character Sheets na gebruik k eigenlijk geen hulp verdere hulpmiddele van Wizards. Tenzij je de extra boeken mee tellt. Het halve plezier uit de hobby haal k om mijn eigen creaties op tafel te	Tools om het verhaal meer tot leven te laten komen naast alleen in mensen hun fantasie. Dingen als een grote TV als tafel die aangesloten is op een laptop die een board afbeeld, of plaatjes die de DM aan de spelers wil laten zien.	Leuk initiatief. Succes met het afstuderen!
Was een player nu Dungeon Master	Euh... 2jaar denk? Dus 5e	Kwa algehele kennis over alles zou k gevorderd zegge. Ben met het kunne nog onderweg	De enorme hoeveelheid met info die in je schoot gegooit word.	Class kiez? xD toen k ging DMe was het vooral het begin van je eigen wereld maken	Ability Scores (maar vooral waar ze allemaal mee te maken hadde) ware best een opstakel character sheet proficiency bonuses and such	Veel lezen en onderzoek doen. Rule-wise is er ondertusse weinig waar k nog door overvallen kan worde.		Op het moment? Denk k dat alles wel zoon Beetje gedaan is dankzij dingen zoals DnDBeyond, WorldAnvil en diverse map tools. Hier kan k weinig inzicht bieden benk bang	Veel succes en hou mij vooral op de hoogte van je ontwikkelingen ;) Hoop in de toekomst verder te kunne helpen
	dnd 5e	beginner	Too many rules!	damage rolls + attack calculation		play a lot	usefull	auto calculation sheets?	good luck simplifying a complicated game :p

11
 puur initiatief
 zoals het is voor je
 zie
 maak je niet druk
 om mechanics

Ik ben een:	Hoe lang speel je D&D? Met welke versie ben je begonnen?	Beginner, gevorderde of expert?	Waar liep je tijdens bij je eerste keren DnD tegenaan?	Wat vond je lastig als beginner?	Wat was onduidelijk, verwarrend of lastig om te onthouden?	om te gaan? Zijn ze nog steeds een probleem?	Wizard of the Coast? Bijv. de characters sheets en DM screens.	Waar denk jij dat kansen liggen voor nieuwe hulpmiddelen voor DnD?	of aanmerkingen die je als advies aan mij mee wilt geven?
Beide	26 jaar, begonnen met Ad&d 2nd edition	expert	TV: de tekenfilm, dan het spel (in de Lonely Mountain, Antwerpen), dan de computer game versies op amiga	Als 14 jarige waren de Engelstalige boeken nogal lastig.	Thac0, de verschillende saving throws, XP uitrekenen/opschrijven	Pen & paper, en opzoeken in de DMG Neen, Thac0 is weg sinds 3rd Ed/pathfinder, XP systeem is eenvoudiger, en saving throws ook. Plus nu kan je opzoeken in apps	DM screen : was handig om de tabellen voor 2nd Edition, Maar later meestal een kft of zo gebruikt. De officiële character sheets waren zeker niet de beste, dus meestal een online template gebruikt.	Misschien een dungeon mapper? zowel voor een dungeon te maken (of te scannen) als een manier om de map te tonen?	4th edition sukt, 3.5/pathfinder zijn erg goed. 2nd was ook erg leuk. 5th nog niet voldoende spelervaring mee, maar zeker de moeite om verder te testen. Ik hou niet van het spelbord element: geen heroquest varianten van dnd voor mij (zoals 4th) Schema's, eenvoudige kaartjes of een paar potloden, dobbelstenen en gometjes werken wel.
Speler	Ik speel nu denk ik 1 jaar D&D, we hebben nu 4? sessies gehad.	Beginner, definately	Al die uitzonderingen en geblader door het boekje en het felt dat je niet vanzelfsprekend weet wat van toepassing is op jouw character. Dus bijvoorbeeld erachter komen dat je cantrips hebt bij de derde sessie. Ook vond ik het lastig dat er door de weinige kennis ook weinig ruimte was voor spontaniteit. Dus onthouden dat je elke keer je bijl weer mee moet nemen als je hem gooit etc.			We spelen al een tijdje niet meer. Ik probeer mezelf eraan te herinneren tijdens het spel.	Character sheet is tof!	Ik denk aan een interactief ding wat al onthoud wat jouw abilities zijn en ook bijhoud hoeveel punten etc je hebt.	Ga gewoon afstuderen Jan, je kan dit!