Játék Kellékei:

* Történet
* Telefonos alkalmazás
* karakter
* csapat

Játék menete:

* A játékosok kiválasztanak maguk közül egy narrátort (ez a játékos lesz a *dm*)
* A játékosok Kiválasztják a történetet
* A *DM* felolvassa a történetnek azt a részét, ahol a játékosok tartanak
* Miután a *DM* felolvasta a szituációt a játékosok akcióba lépnek

Kockák:

* 20 oldalú kocka - játékos
  + *Skill check*-re (*SC*)
  + siker százalék
    - 0-50% -> 0-10
    - 50-75% -> 11-20
* 6 oldalú kocka – *DM*
  + random *encounter* választás
  + random Szöveg
    - Vezethet *encounter*-höz

Dungeon master (dm) feladata:

* történet narrálása
* *Encounter* felállítás
* Játék irányítása
* játék nehézségének állítása

dungeon master (dm) szerepe:

A dungeons&dragons játék nem arról szól, hogy versengenek egymással a játékosok, hanem arról, hogy mindenki jól érezze magát. kikapcsolódás a célja a játéknak.

**Dungeon Master avagy DM**

legfontosabb dolga a dm-nek csak a játék menetének irányítása semmiféleképpen nem az ellenség inkább egy barátságos útmutató, aki, mint egy istenség irányítja a játék menetét.

amellett, hogy irányítja a játékot és benne a mellékszerepeket betölti még egy fontos dolga van, a játék nehézségének változtatása és a háttér folyamatok ”befolyásolása”, ha úgy érzékeli, hogy az imént történt encounter-t éppen túlélték a játékosok akkor könnyít az ellenségeken.

Játékosok feladata:

* történet ”eljátszása”
* *Encounter* lereagálása
* Játék megnyerése
* csapat kisegítése

Játékosok szerepe:

A dungeons&dragons játékban minden játékos, mint egy csoport színész, akik egy darabban szerepelnek ez a darab a jelenlegi történet.

**Játékosok vagy színészek**

Fontos és emellett segít, ha a játékosok tudnak csapatban dolgozni, ha van egy képessége valakinek, amihez mindenkinek kell a segítsége nem hátrányos, ha ezt megbeszélik, mint egy csapat.

végül, de nem utolsó sorban a DM nem ellensége a játékosoknak, hanem egy segéd, a dm emlékezteti a játékosokat képességeikre, következményekre, lehetséges kimenetelekre és a történet folytatására.

Karakter készítés:

Minden játékosnak van egy karaktere, amelyet irányít, ezt a karaktert el kell készíteni mindenkinek, mivel nem csak egy menetre használhatja, hanem többre is.

Minden karakter saját képességekkel, erényekkel és gyengeségekkel rendelkezik.

természetesen többféle *cast* és faj van ebben a játékban, vannak az emberek, akik külön semmiben nem speciálisak, vannak a druidák tündék törpék és még sok más, minden lénynek megvan a sajátossága, így sokkal személyre szabhatóak lesznek karaktereink.

az ez utáni pár oldal a külön fajokról részletesebb leírás található

Felületesen a karakter típusokról

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| fajnév | leírás | |
| alakváltó | | Nem csak a természetet, de saját kinézetüket is tudják irányítani, mesterei a beolvadásnak és az átverésnek egyaránt |
| druida | | természet által áldott varázslók, akik a fontosabb alkotó elemeket képesek manipulálni |
| ember | | Átlagos hétköznapi emberek, akiknek ereje a csapatmunka |
| istenek | | istenek, akik már rég nem halhatatlanok, de nem is adják fel a harcot, minden istennek saját ereje és gyengesége van |
| törpe | | a föld mélyén fejlett civilizációk katonái, akik a küzdéshez és a kovácsoláshoz értenek legjobban |
| tünde | | természethez közeli helyeken élnek így erejük a természet segítségül hívása a bajban |