

bus de grãa

Introduo

E-mail: **

Aventuras Alim do Paas das Maravilha ao vivo um mesmo de role-playing game (RPG) que ocorre em /, num universo onde a magia e uma tecnologia coexistem. O objetivo da jogo est criando experincia

para alegria imersiva, como /, funciona?

E-mail: **

E-mail: **

Criao de Personagens

E-mail: **

O primeiro passo na criao de um jogo Adventures Beyond Wond

erland Live criar os /, personagens. Os jogadores podem escolher entre u

ma variedade das raas, incluindo seres humanos elfos anes (Dwarves)

ou hamidling; Cada raãa /, tem suas prãrias habilidades ú

nicas que pode ser personalizada com mais opães para as armas do mun

do todo

E-mail: **

E-mail: **

Escolha /, de Configurao

E-mail: **

O prãximo passo e escolher o cenãrio para a partida. Os

jogadores podem optar entre uma variedade de /, locais, incluindo florestas mon

tanhas e cavernas em {kO} cidades cada local tem seus prãrios desafios

50;nicos que devem ser superado /, os com objetivo avanãar no jogo

gt;

E-mail: **

E-mail: **

Jogabilidades jogo

E-mail: **

Uma vez que os personagens e a configurao foram escolhidos,

o /, jogo pode comeãar. Os jogadores se revezam para determinar as conseq

uãncias de suas aães com seus dados sendo modificados pelas /, habilidades do personagem;

O game e liderado por um Dungeon Master (DM), qu

em cria uma histãria em {kO} andamento no /, tempo da {kO} vida real ou na

realidade não est conseguindo superar todos esses desafios dos outro

s participantes!

E-mail: **

E-mail: **

Combates

E-mail: /, **

O Combate e um aspecto chave do Adventures Beyond Wonderland Live.

Os jogadores devem usar suas armas e habilidades para /, derrotar inimigos, en

quanto o DM controla os adversãrios que definem a dificuldade das batalhas;

seu sistema de combate baseia-se em /, {kO} turno com seus prãrios opone

nter fazendo ataques contra eles ou usando magia como feitião (ou mãgi) Ti T*