

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Hallo und herzlich willkommen zurück. Wir befinden uns schon mitten in unserem Abenteuer, wo unsere heldenhafte Heldentruppe sich in ernsthafte Probleme begeben hat.

Jetzt lassen wir uns noch mal schauen, was die letzten Male passiert ist. Unsere heldenhafte Heldentruppe hatte eigentlich nur vor einen mehr oder weniger, ich möchte nicht sagen wertlos, aber finanziell wertlosen und kultural sehr wertvollen Gegenstand zu stehlen. Doch sie fanden sich mitten in einem Betrug, denn es ging gar nicht um diesen Gegenstand. Sie wurden ins Gefängnis

geworfen und jetzt sucht die Wache nach einem ganz anderen deutlich wertvolleren Gegenstand. Unsere

Truppe hat sich im Interview wacker geschlagen, niemand glaubt ihnen, aber inzwischen sind sie auf dem

Gefängnishof und haben sich dort wichtige Informationen zusammen gesammelt. Aber ich möchte, bevor wir

loslegen, einmal ganz kurz den Spielerinnen und Spielern selbst noch die Möglichkeit geben, sich und ihre Charaktere kurz vorzustellen. Hi, ich bin Geraldine. Ich spiele heute wie immer die sehr kleine Halblingsmagie-Schmiedin Winifred Nickelnase, die vor einem ganzen Haufen von Problemen steht.

Sie hat ihren Traumjob verloren. Sie hat nicht Freunde gefunden auf die Art, wie sie es erwartet hat. Und außerdem hat ihr mal wieder niemand zugehört und niemand hat ihr Werkzeuge besorgt, weswegen sie absolut nichts tun kann aktuell als Magie-Schmiedin. Aber immerhin hat sie bisher in jeder Folge auf irgendeine Art Freunde gefunden, z.B. den 2 m großen Halb-Org-Hektor, der mit ihr ausgehen möchte und jetzt den 4 m großen Troll Grubb, den sie mit ihrem Leben beschützen wird. Hallo, ich heiße Fabiano und ich bin wieder Leander Löwentreu, ein menschlicher Bade, aber eigentlich eher ein ganz, ganz großer Held, der schon weit gereist ist und viel erlebt hat. Und jetzt in seinem neuen Abenteuer, ja ins Gefängnis gekommen ist auf irgendeine Art und Weise,

es ist ein bisschen schwierig für ihn, er versucht sich da zurechtzufinden, vor allem aber versucht er seine wichtigste Eigenschaft einzusetzen in diesem Gefängnis. Und zwar, obwohl er mit Waffen gut umgehen kann, er ist ja ein Held, kann er auch gut reden und das ist teilweise sogar was wert im Gefängnis, denn er kann damit Handel abschließen und viele andere Sachen machen, gut reden zu können,

ist ja immer eine schöne Sache und die hat er immer noch, da wo er jetzt ist. Aber er will auch wieder

raus, vielleicht klingt ihn das mit seiner Silberzunge. Hi, ich bin Micha und diese Welt ist krank, aber ich

bin Ksund, Ksund-Klan hat Dunkel-Elf-Kleriker und offensichtlich das Opfer der schlimmsten Familie,

die man haben kann, denn mein eigener Onkel und mein Vater haben uns überhaupt erst in diesen Schlamm-Massel gebracht. Außerhalb dieser Sache bin ich Jochen, aber jetzt bin ich Grülök, eigentlich

der großartige jetzt momentan der Grollende, denn dieses verfluchte Gefängnis werde ich niederbrennen, wenn wir hier ausbrennen. Ich habe es geschafft, dass mein Arm inzwischen nicht mehr

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

gebrochen ist und ich konnte eine Wasserfarbe mit Grub dem Troll tauschen. Das hat meinen Zorn aber

nur ganz, ganz, ganz, ganz wenig besenftigt und ich warte immer noch drauf, irgendwo ein Messer zu bekommen.

Hi, ich bin Sophia und ich spiele auch heute die, die Bineriki, die ein ganz, ganz schlechtes Gewissen hat, weil sie ihre Cousine Winnie in dieses ganze Schlamm-Massel überhaupt erst mit reingebracht hat. Ich habe sogar eine Banane geklaut. Es war eine Birne, das tut mir leid, aber die haben sie mir dann auch wieder abgenommen, als man uns festgenommen hat, weil Ksund seine Familie dann doch nicht so

gut kennt, wie man denkt. Und meine Gefängnisse hat man ja mal von außen gesehen, nicht so sehr von

innen und ich versuche, meine vielleicht vorhandene Expertise in der Richtung natürlich so gut es geht

einzubringen und vor allem mein Cousinchen hier rauszubringen, ohne dass sie noch weiteren Schaden

davon trägt. Das wäre cool. Hi, ich bin Lennart und ich spiele heute wieder den Vierbolck Halbriesen Barry Bungbüx, der letztes Mal völlig unverdient wegen einer kleinen Spuckaktion in Einzelhaft geraten

ist. Danach, als er wieder freigelassen war auf dem Gefängnishof, so furios wütend wurde, dass er erst mal ein Dance Battle mit den Dunkelelfen auf der schattigen Seite des Gefängnishofs angefangen

hat und ich hoffe, da sehen wir heute die Fortsetzung von für Barry's sick moves und mal mal schauen,

was Ksund so davon hält. Beim letzten Mal war er nicht so begeistert davon. Es wurden Bandage knüpft,

Probleme erzeugt, Dramen aufgedeckt und jetzt wollen wir mal sehen, wie es heute weiter geht, denn wir sind ready to roll. Ihr befindet euch auf dem Weg zum Mittagessen oder sagen, wenn man ihr seid jetzt gerade beim Mittagessen angekommen, ihr habt tatsächlich noch was bekommen

und sitzt jetzt an einem der Tische um euch herum. Es ist wahnsinnig viel Krach und ihr dürft essen und ihr dürft eine kurze Raste einlegen. Das heißt, man darf auch regenerieren mit Würfeln? Ja, warum selbstverständlich. Ich habe volle Lebenspunkte, ich bin Freund, ich brauche nichts.

Das ist aber schön für dich. Ja, das soll er da. Du musst nicht würfeln, wie viel ich regeneriere.

Ja, du kannst alle nutzen oder nur ein paar. Dann hast du doch deine Würfel. Was ist der Nachteil?

Ich habe genau wissen, du würfelst, ich bin wieder voll. Der darf so dreimal würfeln,

insgesamt bis zur nächsten long rest. Wenn du es also dreimal gemacht hast,

dann darfst du das nicht mehr. Wenn du dann noch mal einen reinbekommst,

noch mal Lebenspunkte verlierst, kannst du nicht noch mal würfeln, weil ihr ja schon drei verwendet hast. Richtig? Ja. Aber pro lange Rast kriegst du auch nur die Hälfte deiner Hütte. Da ist zurück.

Ja. Ich kriege auch noch einen Zauber zurück.

Ich möchte dich auch darauf hinweisen, dass du dir vielleicht noch mal genauer anguckst, was du bei einer kurzen Rast zurückbekommst. 4, weil du hast dann 4 gewürfelt.

Das ist ein guter Hinweis. Okay, weil dann hast du dann schon die Hälfte deiner Hütte.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich weiß auch genau, wo ich das nachschauen muss. Die Hütte sind die Anstelle der Hütte, die Hälfte davon wäre 1,25. Du kriegst eine halbe Hütte zurück.

Was gibt es denn zu essen?

Ja, da hätte gern Seehächt. Ja, nee, also das ist, ich weiß nicht, ob ihr das schon mal gesehen habt, aber ihr geht halt vorne, es gibt keine Bedienung oder sonst irgendwas, dann ihr geht vorne an die Theke hin. Hinter der Theke stehen weitere Gefangene mit fragwürdiger Hygiene und verteilen Essen aus

fragwürdig gereinigten Schäningdishes und auch insgesamt was genau, das sieht sehr, sehr fragwürdig aus.

Ist es grau? Es ist grau. Es sind verschiedene Farbabstufungen von grau. Es ist tatsächlich auch grün dabei. Ich glaube, du bist gut in Nature, du würdest raten, dass es eventuell mal Erbsen gewesen sein könnten. Und ja, also das Essen an sich lässt keinen Schluss darauf, ob es Fleisch hat oder ob es vegetarisch ist.

Und ja, also Barry solltest du auf die Idee kommen, ein, dein Recht darauf wirksam zu machen, dass du ein, wie

hast das nochmal, ein kulturell angepasstes Essen bekommst, also wegen, aufgrund deiner Religion. Es ist immer noch besser als Bären und Wurzeln bei den Druidenvierbock zu Hause.

Dementsprechend schlönze ich mir den

grauen Schleim genussvoll rein. Okay. Kann ich das Grüne von dir haben, Barry? Ein T-Shirt? Nein, nein, das Grüne auf deinem Teller.

Was sind das, Erbsen oder so? Du kriegst ja für meinen grauen. Ich reiche ihm so ein Blöffel Graues drüber,

weil ich ja wegen der Farbendünne halt nicht sehen kann, was Grüne lässt. Moment, ich greiche es dir zurück.

Lass mich das einfach machen, okay? Okay, ich habe dir doch schon das hier. Wird schon. Ich würde versuchen, das Grüne von

Barrys Teller auf meinen zu laden und dir dafür eine größere Menge Graue aufzulassen. Okay.

Grub bei uns am Tisch? Nein, Grub setzt einige Tische weiter alleine. Also um ihn herum, also der Tisch ist nicht leer,

weil das darf jetzt uns einfach zu viele gefangen haben, aber die Leute halten deutlich Abstand zu ihm. Warum haben wir uns

nicht zu Grub gesetzt? Da wäre jetzt nicht genügend Platz für alle von euch. Und bei uns wäre auch kein Platz für Grub?

Nee, aber du könntest dich zu Grub setzen, wenn du möchtest. Ich bin Grub zumindest mal so. Okay. Grub winkt, tschüchtern zurück.

Sind hier Wachen? Ja, den Ausgängen sind Wachen positioniert. Ich würde sagen 6 Wachen im ganzen Raum.

Also du hast insgesamt inzwischen den Eindruck gewonnen, dass es insgesamt deutlich zu wenig Wachen sind für ein so großes

Gefängnis. Aber trotzdem hast du das Gefühl, dass es hier durchaus eine Form von Ordnung gibt, die aber eventuell nicht von Wachen

durchgesetzt wird, sondern vielleicht von den Gefangenen selbst. Wie lange dauert unser Essen?

Eine Stunde. Eine Stunde.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Dann, wenn ihr euch etwas bemüht, mit mir sitzen zu bleiben, eine Stunde lang und mir ein wenig Deckung verschafft.

Ja, ich würde gerne, ich hätte gerne, dass ihr alle die Hände faltet, während ich unter dem Tisch ein Gebiet mit euch spreche,

murmelnd, da haben wir Licht.

Okay, du darfst mir ein Staff checken mit Vorteil geben. 12 und 3, also 12 plus Mathematik 1, 13.

Okay, also wie gesagt, es sind sehr, sehr viele Gefangenen, einige Gefangene merken, was du da machst, die die Wächter bekommst nicht mit.

Ich stecke etwas in meine Kutte.

Du steckst in deine Kutte.

Vom Schwein.

Was steckst du in deine Kutte?

Ein Buch.

Ein Buch.

Aha, aha, okay, interesting. Okay, gut.

Okay, wir haben uns jetzt alle was davon versprochen wahrscheinlich und haben jetzt das Gefühl, am Ende, wir haben einfach nur eine Stunde mit dir gebetet.

Ja, was essen bitte?

Ja, jeder von euch hat eine Löffel.

Darf ich mal einen Löffel einstecken?

Du kannst mir einen Staff check geben.

Sind die Sachen aus Metall?

Sind die aus Eisen?

Die sind aus Metall, ja.

Und ich würde sagen, Barry, also dadurch, dass der Löffel aus Metall ist, du würdest mit den Händen essen.

Wie ich das generell nur tue.

Aber ist es spezifisch Eisen?

Natural twenties.

Ich probiere es einfach.

Du kannst den Löffel einstecken, problemlos.

Ich habe keine Ahnung, macht man Löffel aus Eisen?

Ist irgendwas an diesem Tisch aus Eisen oder so?

Sonst probiere ich es einfach.

Ich nehme meinen Löffel und versuche von irgendeiner metallischen Oberfläche Späne abzukratzen damit.

Das ist ein großes Schild an der Wand.

Erstes eisenfreies Gefängnis der Welt.

Ja.

Also ich muss ganz ehrlich sagen, dass ich mich nicht gut genug mit Knie auskenne, um zu wissen, ob ein normalem Geschirr Eisen drin ist.

Kannst du diese traditionellen, also auf alt getrimmten Bestecke, die man auch auf Mittelaltermärkten kriegt oder so, was ich habe jetzt keine Ahnung, was du dir vorstellst, was da ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Aber das wäre Eisen.

Rosten ist unser Besteck rostig.

Dann wäre es ja eisenhaltig.

Die wichtigen Fragen.

Ich habe mir tatsächlich einfach so ganz billiges Besteck bis bei Ikea vorgestellt.

Also bei Ikea im Essensdingster nicht so ein Besteck zu kaufen.

Keine Ahnung.

Wahrscheinlich sind die aus Edelstahl oder so was.

Wahrscheinlich ist in Edelstahl Eisen drin.

Ich weiß es nicht.

Wollen wir das kurz auswürfen, ob das Eisen das Besteck ist?

Kann die Regie das kurz googeln?

Also Besteil braucht man auf jeden Fall Eisen.

Dann sagen wir, es ist ein geringer Prozentsatz Eisen.

Ich würde auf jeden Fall versuchen, davon Späne abzukurmmeln und einzustücken.

Wie viel ungefähr?

Dass ich so einen ganz kleinen Haufen auf meine Hand machen kann.

So eine Prise Salz.

Ich glaube, selbst wenn du zwei ...

Ich gehe davon aus, du benutzt vielleicht einen zweiten Löffel, um den Löffel kaputt zu machen.

Ich glaube, selbst wenn du Späne abmachen könntest, könntest du maximal so eine Spur sparen.

Wie viel brauchst du denn?

Ich denke mal, du machst das gerade mit einem Ziel.

Ja, eben eine Prise, ein Pinsch.

Okay, ich würde sagen, du kriegst eine Prise und du darfst nachher den Zauber dann vielleicht mit Nachteil würfen,

um zu sehen, ob es genügend ist.

Wir haben nur einen Löffel.

Oder haben wir auch einen Messer und eine Gabel?

Nur Löffel.

Das wäre auch so schön gewesen.

Ich würde auf jeden Fall, kann ich probieren, irgendwie beim Essen an meinem Kragen so einen Faden abzuzuffeln,

dass ich so einen Faden in der Hand habe.

Ein Stück Fließ, könnte man fast schon sagen.

Ein Faden ist kein Stück Flieh.

Ein komplettes Stoffstück, oder wie?

Nein, es ist nicht Stoff.

Fließ ist Fell, das noch am Leder ist.

Also dein Kragen hätte ich mir jetzt nach dem Flieh tragen.

Ich habe kein Fell an meinem Kragen.

Du hast auch am Mantel irgendwo Fell.

Nee, das sieht alles eher nach Seite und Stoff aus.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich habe Fell.

Okay, dann Rikki hat Fell an ihrem Kragen und ich würde sagen, dass das Fließ ist.

Kannst du mir was von diesem Fell abgehen?

Oder ich kann es versuchen?

Es ist sehr, sehr wichtig.

Ich habe auch Fell unten am...

Also so eine Weste mit einem Fellkragen und...

Entschuldigung, und auch hier unten Fell.

Und ich versuche halt einfach so ein bisschen, was da unten abzumachen.

Ich würde sagen, mit ein bisschen Mühe, ein bisschen Zeitinvest würdest du schaffen.

Also ich habe den Löcher eingesteckt und werde vor uns hinbeten.

Danke.

Danke schön.

Ich wollte dich umsehen, wenn ich dieses Stück nicht mehr Hand habe.

Und da würde ich gerne meine Illusion casten, also einfache Illusion,

und ich würde sagen, dass meine Matschpumpe, mein Essen,

aussieht wie ein zitroniger Seehelden mit Kartoffelschrauben.

Dafür habe ich meine Weste kaputt gemacht.

Ganz hart.

Du darfst mir einen Stuff-Check geben.

Ich bin jetzt echt beleidigt.

Ich würde sagen, du hast Stuff mit Nachteilen.

Also ich verstehe gar nicht, was du gehabt.

Ist das Fell?

Bist du behaart?

Ja.

Um dich herum eine ganze Menge gefangenen zu bekommen, was du machst.

Du kannst gar nicht schnell genug gucken,

hat dir jemand deinen Teller weggenommen und deine Portion gegessen.

Ich weiß aber schon, dass das immer noch ein Stampf ist.

Ich sah nur aus wie ein Seehecht.

Und jetzt ist er wütend auf dich, weil es trotzdem ekelhaft geschmeckt hat.

Es sollte doch nur für mich sein.

Das Auge ist mit.

Ich wollte auch einfach nur das Gefühl haben, was Besseres zu essen als das.

Bringe mich auf Gedanken mit Augen.

Dafür habe ich mein...

Hast du das noch?

Nein, das hat der Zauber aufgelöst.

Aber ihr habt auch mehr Fließ.

Ich hänge an der Weste.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das ist das teuerste.
Langsam wird eine Wache auf euch aufmerksam.
Und ihr merkt auch, dass diese Food-Hall,
die lädt sich jetzt langsam aber sicher.
Moment.
Vorher müsste ich noch mal mit Grülock sprechen,
bevor wir komplett die Wach...
bevor sich das alles leert.
Meister Grülock, alter Freund und Kupferstecher.
Ihr seid doch, wie ich gehört habe,
Bühnenkünstler, ein Bruder der Kunst.
Ja.
Ich bin draußen mit den Dunkelelfen
in eine Meinungsverschiedenheit geraten.
Oh Gott.
Meinungsverschiedenheit im Sinne von,
wir müssen jemanden zu brei dreschen?
Wir müssen jemanden zu brei tanzen.
Und wie ihr wisst,
verlangen die ehrenwerten Regeln des Dance-Offs,
dass immer nur 2 gegen 2 getanzt wird.
Dementsprechend bräuchte ich
eure Unterstützung,
um es den verdammten Dunkelelfen
von der Dagmau-Akademie zu zeigen.
Also,
da ich immer noch ziemlich sauer bin
auf jeden Einzelnen hier außer
Grab und euch.
Wieso nicht?
Geht denn die Chance,
dass es danach in eine Schlägerei ausartet?
Ihr habt mich noch nicht tanzen gesehen.
Da besteht immer die Chance,
dass es in eine Schlägerei ausartet.
Sollten wir vielleicht vorher noch ein Messer besorgen?
Aber ja, ich bin dabei.
Herr Vorakt, das hatte ich auch.
Da jetzt bisher nur Quatsch passiert ist,
zwei wichtige Sachen wollte ich.
Hey, ich habe einen Löffel eingesteckt.
Das ist schon wichtig.
Erstens, ich habe die Fähigkeit

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Right Tool for the Job.

Das heißt, ich habe in der Theorie die Möglichkeit, jedes Tool, das ich brauche, herzustellen.

Das heißt, dass ich dann umwandle in das Werkzeug, das ich brauche.

Hier befindet sich aber nichts, was ich umwandeln könnte.

Hier befinden sich Löffel.

Ist das für dich ein Werkzeug?

Ich würde das streng genommen als S-Werkzeug bezeichnen.

Mhm.

Also, ich könnte es damit versuchen.

Du könntest es damit versuchen, würde ich sagen.

Okay.

Ich würde es, glaube ich, nicht selber machen.

Ich würde, glaube ich, dich fragen, ob du noch einen einsteckst.

Hey, du.

Du bist doch gut in sowas.

Kannst du noch schnell noch ein Löffel einstecken?

Du hast das gesehen?

Nein, du hast gar nicht gesehen, dass sie den Löffel ergibt.

Oh, okay. Hey, du bist doch gut in sowas.

Kannst du vielleicht deinen Löffel für mich einstecken?

Ich habe schon einen eingesteckt.

Den kannst du einfach haben, wenn du das möchtest.

Oh, perfekt. Ja, den nehme ich.

Ich würde das riskieren.

Und bei zwei Fehlern fällt das eher auf, als wenn einer fehlt.

Wir haben auch schon einen angespannt.

Falls du mir eine Haarnadel zum Schlesserknacken besorgen kannst,

wäre das natürlich voll fancy.

Weil die kriege ich hier nicht wundisch.

Also, wir müssen auch langsam mal eine Reihenfolge festlegen,

eine Prioritätenliste von Dingen, die wir machen müssen.

Wir haben nur noch ein paar Stunden, bis wir gehängt werden.

Alles gut.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich würde wirklich gerne eine kleine Prioritätenliste machen.

Was genau, wie jetzt eigentlich noch machen?

Ihr werdet jetzt langsam von den Wachen auch aus dem Raum.

Verzeiht, Wachposten.

Mir wurde mein Essen gestohlen.

Ich werde morgen hingerichtet.

Ich sollte doch meine letzte Mahlzeit bekommen, oder nicht?

Tut, kommt mir nicht so.

So was kann auf den Ruf des Gefängnisses zurückfallen.

Wenn herauskommt,

dass Leander Löwentreu seine letzte Mahlzeit hier nicht genossen hat.

Und wenn ich hier rauskommen sollte, dann wird die Welt davon erfahren.

Du kannst dich ja dann nach deiner Hinrichtung beschweren, wie wir es essen.

Meine Fans werden sich beschweren.

Da könnt ihr euch aber sicher sein.

Gibt es denn hier eine offizielle Beschwerdestelle?

Ich frage die auch.

Die offizielle Beschwerdestelle

ist der Briefkasten in meinem Arsch.

Und jetzt raus hier.

Gut zu wissen.

Ihr werdet rausgeschäuert.

Das ist ja so.

Ich habe mich rausgeschäuert.

Und gesund.

Du läufst als Letztes

in dieser Reihe.

Und du fühlst etwas,

dich zurückhalten.

Du fühlst,

wie deine Titowierung ein bisschen wärmer wird.

Und

dann fühlst du

lange kalte Finger an deinem Hals.

Wie dich zärtlich streicheln.

Als würde dich ein Geschöpf von hinten umarmen.

Nicht jetzt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Bitte.
Wir müssen erst mal hier rauf.
Gefällt dir das neue Buch, das ich dir besorgt habe?
Es ist ein wunderschönes Buch.
Es ist immer ein wunderschönes Buch.
Vielen Dank für das Buch.
Das Buch bedeutet mir alles.
Bitte lass mich einfach gehen.
Wir sehen uns wieder, mein kleiner Schatz.
Wir sehen uns immer.
Wir sehen uns immer.
Nur viel passt,
als würde ein Hauch eines Kurses
auf deiner Wange lachen.
Es ist immer ein Schirm.
Das ist immer als Mutter.
Und du läufst den anderen.
Entschuldigung,
ich musste kurz an was denken.
Du schaffst sie nicht, ne?
Ich kann überhaupt irgendwas.
Ich wurde noch nicht mehr eure Zellen gezahlt.
Ich habe sie nicht mal für euch vorgesehen,
weil ihr werdet so viel so errichtet.
Ich habe mich nach der Toilette erkundigt.
Brüder und Schwestern.
Und?
Diese ist die Toilette.
Wunderbar.
Kriegen wir das mit, was mit gesund passiert ist?
Nein, also von euch gerigt es niemand mit,
wie die Fried bekommt es mit.
Die hört, also sie sieht, wie gesund sich definitiv
unangenehm brüht fühlt.
Und sie hört auch, wie gesund mit jemandem spricht.
Ich will nicht zu persönlich werden, aber was war das?
Mir ist nur eine Geschichte eingefallen,
eine Familien-Sache.
Weißt du, wie es mit meiner Familie ausschaut,
das geht mir alles nahe, ein Bequender.
Eine eklige Familiengeschichte?
Ja, da kenne ich auch einige.
Wunderbar.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Erzählt.

Also es gab es in der Eier.

Als ich in ein abgelegendes Dorf reiste.

Okay, ihr geht wieder raus.

Ich glaube, ich möchte nicht noch mehr

Funktionsfamilie kennenlernen.

Und tatsächlich neigt sich der Tag dem Abend entgegen.

Denn ihr müsst wissen, es ist tiefe Winter,

deswegen geht die Sonne früh runter.

Spürt ihr das Grülock?

Das Tanzbettel steht kurz bevor.

Ich spüre es.

Zum Glück knackt mein Arm kaum noch.

Können wir jetzt kurz über was anderes reden?

Was gibt es wichtigeres zu sprechen als den Tanz?

Alles.

Ich wollte von euch wissen, was ihr jetzt nichts macht.

Ihr habt ja noch ein paar Ziele.

Ja, exakt.

Darum würde ich mich gerade kümmern.

Gibt es, ich würde wirklich gerne eine Liste anlegen.

Gibt es irgendein Stein auf diesem Hof,

der so ein bisschen schreiben kann auf dem Boden?

Also das ist ein Sandhof.

Das heißt, du kannst theoretischen Stöckchen benutzen.

Gut.

Ich such mehr als Stöckchen.

Es wäre vielleicht gut, wenn wir keine Hinweise hinterlassen.

Vor allem nicht, wenn die da oben stehen

und die da unten stehen.

Ich wisch das wieder weg.

Ich brauche das, um zu denken.

Ich mache jetzt eine Liste.

Das ist die Toilette hier.

Pass auf, wo du schreibst.

Ich möchte jetzt aufhören.

Ich möchte jetzt aufhören, über Tanzbettels zu reden.

Und über zitronigen Fisch.

Und über all den anderen Kram.

Und eure ekligen Familiengeschichten.

Es geht hier um unser aller Leben.

Ich würde jetzt gerne eine Liste machen.

Ich würde jetzt aufhören.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich schreibe ein Messer auf.
Ich schreibe nicht Messer auf.
Folgende Dinge können wir tun.
Ruck dazu bringen.
Und zu dem König das Gefängnis zu machen.
Und du meinst, dafür haben wir die Zeit.
Lass uns doch einfach kurz ...
Wir haben ein Timer.
Wir müssen bis zum Morgengraum hier raus sein,
weil wir uns alle hingerichtet werden.
Hat jemand etwas dagegen,
dass wir das tun?
Das ist natürlich der allgemeine Plan.
Ich möchte noch von euch einmal hören.
Ja, ich gebe meinen Konsent hier auszubrechen.
Ja.
So sei es wohl gesprochen.
Natürlich.
Auch wenn mich der Tanz, die jederzeit umtreibt,
habe ich das ja nicht einfach nur so angefangen.
Natürlich will ich den Tumult nutzen,
den mein famoser Tanzstil auslösen wird.
Grab möchte nicht ausbrechen.
Grab möchte nicht ausbrechen.
Okay, pass auf.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Ich schreibe oben auf die Liste.
Jetzt soll ich die Liste entlassen helfen.
Das steht oben auf der Liste.
Wir brauchen die Karte.
Das müssen wir heute noch erledigen,
bevor wir nicht mehr an die anderen Gefangenen rankommen.
Drittens.
Wir brauchen möglichst ein Werkzeug,
damit ich euch unterstützen kann, wenn wir ausbrechen.
Viertens.
Perfekt. Ich streiche drittens, neues drittens, wir könnten...
Wir stehen übrigens alle im Kreis um diese Liste, damit die Nierer im Amtbrot sehen kann.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Du schreibst relativ... also du weißt genau, was du schreibst, weil vielen ist einfach nur der Prozess des Schreiben.

Für euch alle anderen sind es einfach nur Schnörkel im Sand, die sofort wieder von einem anderen Schnörkel kaputt gemacht werden.

Also das ist absolut unlesbar.

Ich habe eine sehr kleine Schrift.

Neues drittens?

Messer. Er erinnert mich an Schrittfolgen.

Neues drittens.

Als dieser ekelhafte Wächter auf mich zukam, habe ich festgestellt, dass er Schlüssel hat. Schlüssel könnten extrem relevant für unseren Ausbruch sein.

Die kriegen wir, wenn wir ihn mit einem Messer umlegen.

Habe ich verstanden, wenn ich ihn sehe, ist die Gehirn.

Gut, dann sprechen wir jetzt zuerst, wenn wir ihn finden, mit diesem Zwerg-Bortil.

Weil der bringt uns die Karte, für die wir schon bezahlt haben.

Und der will auch ausbrechen.

Das hat uns auch dieser widerweite Gnomen.

Ich fand ihn gar nicht so widerwärtig, obwohl...

Ich glaube auch, dass man den Weg schon als widerwärtig bezahlt.

Ja, das ist ein gutes Adjektiv für ihn.

Gut, damit verwische ich jetzt, was ich vermeintlich geschrieben habe und stehe energisch auf.

Grab.

Hallo, Ricky.

Du musst nicht mit uns mit ausbrechen.

Du darfst hier bleiben und du hast damit auch nichts zu tun.

Besucht, Ricky, Grab im Fängnis, wenn sie ausgebrochen ist.

Wenn es sich irgendwie einrichten lässt, dann ja.

Mit wie nie sogar vielleicht.

Mal gucken.

Natürlich besuchen wir dich.

Das Einzige ist, wir brechen hier aus, weil wir morgen sonst tot sind.

Wir brechen nicht aus, weil wir nicht auch wegen guter Führung entlassen werden wollen würden.

Daher wäre es toll, wenn du das keinem erzählst.

Vielleicht können wir Nio und Ricky Grab besuchen, wenn Grab entlassen wurde wegen guter Führung.

Ja, das wäre toll.

Grab hat ein Geschäft für Teppichreinigung.

Grab, ich würde so gerne meinen Teppich gereinigt bekommen.

Machst du deine Buchhaltung selber, Grab?

Ja.

Vinnie sucht noch einen neuen Tag, glaube ich.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Grab, weißt du, wie man hier wegen guter Führung entlassen wird?

Nicht prügeln, nicht stehlen, nicht mit Bartil reden.

Und nicht mit Yolanda reden.

Könntest du uns dann zeigen, wo wir Bartil finden und einfach ein bisschen hierbleiben?

Du musst nicht mit ihm reden.

Grab kann euch zeigen, wo Bartil ist.

Dankeschön.

Brauchtest du nicht noch Farbe aus dem Tuschkasten?

Die haben wir doch schon getauscht.

Du kannst auch sagen, dass ich dir die geklaut habe, Grab.

Aber grüler ist Grab's Freund.

Ja, aber das ist besser für die gute Führung.

Wenn grüler gemein ist und Grab nicht.

Wenn aufkommt, dann soll das nicht an dir hängen bleiben.

Okay.

Grüler hat Grab's Farbe gestohlen.

Aber sagt das erst, nachdem wir schon weg sind?

Ja.

Freund heißt übrigens Amkush, Grab.

Amkush.

Amkush, das heißt Herz und Verwandter.

Auf Troll, Freund heißt Irkes.

Irkes.

Irkes.

Irkes.

Irkes.

Auf Elch heißt es.

Während das Gespräch läuft, pfeift Rikki noch mal an ihrer Westering und gibt Leander noch mal ein Stück von ihrem Fließ.

Ein Geschicklichkeitswurf, bitte.

Ein Geschicklichkeitswurf.

Oh Gott, was ist denn das auf Englisch?

Ich würde sagen Slay-of-Hands.

Geschicklichkeit ist immer eine Dexerity, aber Slay-of-Hands ist auch Dex.

Ich würde sagen, du kannst Slay-of-Hands nehmen, weil du versuchst hier gerade mit deinen Händen was zu machen.

Gut.

Ich versuch's mal.

Ah, das ist noch eine Net-20.

Das freut mich jetzt sehr.

Dann sind wir bei 25.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Okay, dann schaffst du es tatsächlich.

Weil es eine Net-20 ist, schaffst du es tatsächlich noch mal ein Stück vom Fließ abzureißen, statt einfach nur den ganzen Rest.

Also du musst dir halt vorstellen, das ist halt so ein Pelzbesatz.

Ja.

Und du hast vorhin ein Stück davon abgerissen, du bist zu naht und jetzt schaffst du es aber, das Teil quasi in der Mitte durchzureißen.

Vielleicht, weil die Weste schon sehr alt ist und das Leder an der Stelle bräuchig ist.

Das war meine teuerste Besessenheit, aber es ist halt wichtig.

Ich hab die halt jeden Tag an, auch in der Kanalisation und seit Jahren.

Oh, und weil du vorhin, weil du vorhin den Armin Barry gefragt hast, ob das Fell ist in seinem Graf.

Ja.

Aber Fließ ist tot.

Du musst den Barry die Haut abziehen und daraus Fließ zu gärmen.

Okay.

So morbid bin ich da doch nicht.

Aber ich dachte, ich frage einfach mal nach.

Okay.

Ich werde gerne gefragt, ob ich es kapiert werden möchte.

Diesmal?

Bitte für irgendwas.

Was sonst das Leben retten könnte?

Mein Lieber Ricki.

Ja?

Du hast mein Ehrenwort als Held, dass ich dieses Stück Fließ ehren werde und das mit vollem Verantwortungsbewusstsein einsetze, um uns das Leben zu retten.

Solltest du das nicht tun, was du morgen ohne bestimmte Dinge auf, bevor du hingerichtet wirst?

Diese Drohung ist nicht notwendig.

Ich gebe euch mein Ehrenwort.

Ich vertraue dir.

Danke.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Jeder weiß, wenn man eine Geschichte kennt.

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Wohin?

Ich□ będzie das Stück Fließ sein.

I Frank Issif♥

Okay.

Der Löffel hat den Besitzer gewechselt.

Schreib dabei in den Inventaren.

Du hast eine Brise eventuell möglicherweise einschmögľad.

Du hast noch ein Fleece übrig.

Du hast Wasserfarbe,

die auf Basis von Gomearavikum ist.

Und Du hast ein neues Tome.

Gut, wo ist euer nächster Schritt hin? Wir müssen mit dem Zwerg reden und wir haben ein Dance Battle, das zu laufen hat. Ich geh zum Zwerg an dieser Stelle.

Welchen wir das Buch eigentlich angucken, weil du hast es vorher nämlich nur weggesteckt.

Ist das... ich weiß was darin steht, denn es ist wie das letzte Buch.

Glaube ich. Im Moment nicht. Aber ich würde gerne mit dem Zwerg sprechen, ohne bestimmten Grund, liebe Brüder und Schwestern und Söhne und Töchter und...

Unabhängig von Ksunz, widerwärtiger Tanzmuffilligkeit, die ist schon auffällig.

Ja, will ich nur kurz einmal erklären, auch wenn meine Leidenschaft für das

Tanzen groß ist, hatte auch ich einen Plan dahinter. Entweder hatte ich

gehofft, je nachdem, wo das Dance Battle stattfinden würde, dass wir den

Tumult nutzen, um während, um euch eine Möglichkeit zu geben, irgendwas zu

klauen oder auszubrechen, oder aber, dass wir das Musikinstrument, dass sie

garantiert nutzen werden, um irgendeine Musik für das Tanzen zu machen, an unseren Baden Lerander weitergeben können. Außerdem haben die Messer, wurde mir gesagt.

Kein Tanzelfel tanzt jemals ohne Messer. Können wir jemanden mit einer

Hirnzelle mit den beiden mitschicken? Das ist absolut beleidigend.

Okay, okay, okay, aber ich habe auch richtig, ich habe richtig Lust auf dieses

Dance Battle. Also ich habe Lust auf das Dance Battle, ich habe nur auch Lust,

nicht zu sterben. Entschuldigung, das sollte nicht fieslingern.

Mein Lieb ist für den Tanz. Es wäre schon echt cool, wenn du bei dem

Dance Battle dabei wärst. Dann Reni, pass du auf. Und ich klöpfe ihn so an die

Oberschenke, weil ich komme nicht. Passt du auf die zwei auf und... Vorsicht

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

mit meinem Tanzbein. Verzeihung. Sie kann uns gern begleiten, aber niemand passt auf Grüloch den Großartigen auf. Reni, ich zähle auf dich.

Aber ich hatte auch mal einen Goldfisch, auf den ich sehr gut aufgepasst habe. Das ist schön, aber auf mich müsste ich ja nicht aufpassen. Und auch richtig groß. Goldfische sind Kappen. Leider hat Ricky den zweiten Tag die Sette runtergespült. Das war mein großer Bruder. Ich bin nicht für alles verantwortlich, was ihr passiert ist. Geht im Licht, aber geht.

Also sehe ich das richtig, das ist Jerry, Grüloch und Winnie jetzt in Richtung Sonnenuntergang zum Dance Battle gehen. Grubb begleitet euch und... Ach nee, Grubb muss natürlich euch begleiten. Genau, möchte du zu Bartil zu bringen? Aber nicht zu weit. Nicht so, dass er mit ihm gesehen wird. Also ich wollte eigentlich zu Melinda gehen.

Wie hieß sie mit Melinda? Die, die euch Dinge besorgen kann.

Genau, die wollte doch, dass ich für sie und ihre Freunde eine schlüpfrige Geschichte erzähle. Du musst auch eine schlüpfrige Geschichte erzählen. Das heißt, dann ist auf jeden Fall zurück zu Melinda.

Gesund. Wo dann? Wir bringen dich zu Melinda und machen uns dann weiter auf den Weg.

Sehr gut, ich komme allein zu Recht. Kommen wir uns beim Dance Battle wieder.

Klingt nach einem guten Ort. Passt bitte gut auf die kleine Auf-Gsund.

Gut. Dankeschön. Immer gern. Wer auf dem Pferde der Göttin wandelt, wandelt niemals alleine.

Gesund. Und ich streck dir mit meiner kleinen Patsche Hand die Zigaretten entgegen.

Du musst die Karte doch bezahlen. Oh, vielen Dank.

Es sind noch drei drin. Was ist das? Rauchwerken, ich sehe.

Wenn du das rauchst, dann kannst du mit deiner Göttin so richtig in Person erreden.

Ja, aber du rauchst das bitte nicht. Wir müssen die Karte bezahlen.

Keine harten Hosen. Ja, ja, aber das weiß er nicht.

Mit der Göttin spreche ich auch so. Meine Tochter.

Außerdem ist es sehr schwer aufzuhören. Hab ich gehört.

Mit der Göttin zu sprechen, ja.

Es ist wie eine so... Very give me, bitte, einen...

Ich würde sagen, straight wisdom check.

Das ist einfach du Wisdom, okay.

Netflix 20. Netflix 20, okay.

Du hast den Zauber jetzt nicht vorbereitet.

Du weißt, dass Good Berries, die du machst, also normalerweise haben Good Berries temporäre Hitpoints zu. Ja, genau, habe ich gelesen.

Genau, deine Good Berries, weil du absolut unfähig bist in allem, was du tust, haben außerdem den Effekt von relativ starkem Mario Anna.

Kann ich noch mal kurz ein Zauber, Frau Breit?

Ich fände das so cool, wenn du jetzt Good Berries machen würdest und wir das als Währung nehmen könnten. Das wäre so cool.

Leider erst nach einer langen Rastut, mir leid.

Hatten wir nicht gerade erst eine langen Rastut? Nein, wir hatten eine kurze.

Verdammt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ksund, denk daran, bezahl die Karte, wir wollen die gute Karte.
Uns wurde gesagt, es gibt zwei Qualitätsstufen von Karten.
Wir wollen die gute Karte. Ja.
Und frag nach Informationen, irgendeinen Zeitplan, den wir ausnutzen können,
irgendeinen Plan, den Bortil vielleicht selbst schon erarbeitet hat,
weil er auch ausbrechen möchte.
Und dann sagen wir ihm, wir machen das jetzt heute.
Erinnert euch, dass ich mich nicht mal daran erinnern konnte,
welchen von drei Schaltern ich drücken musste,
wenn ich versuche, das im Kopf zu behalten.
Auch gerade daran denken.
Kann ich versuchen, ihm eine lustige Eselsbrücke zu bauen.
Liana kann zu uns einen Limerik machen, damit wir es uns merken können.
Selbstverständlich.
Oh ja, hier ist ja so ein lustiger Limerik.
Liana, du bist ein Treu.
Du wirst dein Ruf wirklich gerissen.
Okie Dokie.
Dann?
Dann am...
Wer möchte anfangen?
Wir fangen mit Liana an, weil das wahrscheinlich am schnellsten geht.
Tschüss Liana, viel Spaß.
Go Team!
Ja.
Gesegnete Zeit hier.
3, 2, 1, ja!
Schon in Ordnung.
Liana?
Ja, ich schlende darüber zu Melinda und ihren Gefährten.
Ja, sie ist wieder da, wo sie vorher auch war,
und sie rutschen so auseinander und tappen so neben sich auf dem Boden,
wo sie wieder einen besonderen Platz reingehen.
Schönen Abend, ihr Hübschen.
Ich bin hier und habe eine Geschichte dabei.
Oder besser gesagt, sogar zwei Geschichten.
Heute bin ich besonders großmütig,
und ihr könnt euch eine von beiden aussuchen.
Die beiden anderen Frauen, Küche bein sich hinein, Melinda.
Setz dich doch zu,
und zu lernen, da lömen, trauen.
Sehr gerne.
Das ist gemütlich hier.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Wir haben selbstverständlich den besten Plastik.
Aber ich muss euch warnen.
Manchmal werde ich ein wenig emotional bei meinen eigenen Geschichten
um zu unterstreichen,
was eigentlich passiert ist.
Okay, es kann sein, dass sie dann auch nicht geschießen,
weil sie denken, dass du zaubern möchtest,
aber sonst, okay.
Das Risiko muss ich eingehen.
Mein Künstler ist bereit, für seine Kunst zu sterben.
Ah, das ist für die Kunst.
Gut.
Ihr habt die Wahl aus zwei Geschichten.
Entweder wie angedeutet,
Sturm der Volust,
eine schlüpfe Geschichte um einen Inkubus
in den Niederhölln
oder die Trachen der Sturmknackinsel.
Eine Geschichte über einen Mann,
eine Trachen
und sehr viel Mut.
Die Damen beratschlagen sich,
welche Geschichte sie hören wollen
und entscheiden sich denn für eine der Geschichten.
Ich möchte offenhalten,
dass du die Geschichten vielleicht
tatsächlich noch vergämst am Plus schreibst.
Die vielen Geschichten bleiben entscheidend.
Würfel auf den Rotik.
Ich habe dir jetzt gefordert.
Ich würde sagen,
du kannst mit Vorteil würfeln,
weil du das Actor feed hast.
Das Actor ist dafür da,
wenn ich mich als jemand anderes aussehe.
Dann darfst du jetzt auf jeden Fall,
weil sie sind freudig und freuen sich auf die Geschichte,
und sie hängen an deinen Lippen.
Du kannst trotzdem mit Vorteil sein.
Komm, komm, komm.
21.
Sie sind beiggeistert von da.
Während du erzählst,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

kommen auch immer mehr Frauen
zwischen 40 und 60.
Nein, mehr.
Um dich zu hören.
Ich gehe sehr ins Detail.
Ist es so,
das vielen Stück zu diesem Schundroman,
die man irgendwie an den Bahnhof
geht,
die man an den Bahnhof
kiosken kaufen kann.
Der Bergdokter.
Die auch so in extra großer Schrift sind,
damit sie für ältere Daten gut lesbar sind.
Ich dachte,
jetzt eher so ein 50 Shades of Leander Löwentrol.
Es gibt beide Richtungen.
Ich habe so ein bisschen mit Bridgeten gerechnet.
Kommt sehr oft das Wort Speer darin vor.
Speer, Wienern.
Ja, diese Geschichten.
Okay, gut.
Vielen Dank.
Vielen Dank.
Vielen Dank.
Danke für die Frage.
Es ist schön.
Grop kommt mit euch mit.
Begleitet euch.
Schluft zwischen den Gefangenen durch.
Ich halte wieder seinen Finger.
Er deutet in der Entfernung
auf einen Zwerg
mit rotem Haar und rotem Bart,
der auch im Sand sitzt
und um ihn herum sitzen
noch 2, 3 weitere Zwerge.
Sie scheinen in angeregter Gespräche zu sein.
Führt ihr die Verhandlungen, Schwester?
Ich habe schlechte Erfahrungen gemacht
mit den anderen Insassen dieses Gefängnisses.
Ich kann meinen Bestes geben.
Grop, danke schön.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Oh ja.

Danke.

Wir sehen uns
beim Dance-Off.

Wir sehen uns beim Dance-Off.

Er schlendert zu den dummen Elfen
und seinen Schritt
ist so ein bisschen federig,
als würde er selber nicht erwarten,
aber er hat das Gefühl.

Gut.

Na dann, wünsche mir Glück.

Ich trete mit

ich nehme an, gesund,
leicht hinter mir stehend,
an Botti heran.

Deutlich hinter dir stehend.

Halt.

Sie sind kein Team.

Ich mache das, aber es sind...

Bitte kümmert euch.

Guten Abend.

Oh Gott.

Weitergute.

Riecht dir der Name?

Seid ihr Botti?

Botti?

Botti?

Botti nenn mich

nicht mal meine besten Freunde-Spezien.

Ich glaube, Bottil

ist der Name.

Bottil dann?

Danke.

Das war ja schon mal ein richtig guter Anfang.

Was will

die Kleine

von Bottil?

Sitz der?

Er sitzt am Boden, ja.

Aber wie groß bist du noch mal?

115 cm.

Du bist nicht nennenswert größer

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

als er sitzen.

Okay.

Ihr müsst euch vorstellen, also
Zwerge, wenn wir an Zwerge denken,
wir denken nicht an
die Zwerge von Schneewittchen,
sondern an die Zwerge aus
Herderingern zum Beispiel.

Der, wenn er steht, ist wahrscheinlich
Gude 160 groß
und halt auch Gude 160
breit.

Nein, er ist sehr...

Ich wollte nicht sagen, dass er dick ist,
er ist sehr, sehr muskulös.

Aber er hat eine Zipfelmütze.

Nein, keine Zipfelmütze.

Und sein Bart ist sehr
kunstvoll geworden.

Ich gehe trotzdem
und verzeiht.

Ich habe euren Namen nur
bei unserem

trolligen Freund gehört
und das tut mir leid.

Ich habe scheinbar falsch gehört.

Name ist Rikki.

Und das hier ist
euer Kollege Xund.

Sie hat begrüßt.

Er

hat ein bisschen einen Stock am Arsch, aber er ist ein Guter.

Keiner sich deswegen nicht hinsetzen.

Ich setz mich dazu.

Ihr habt vollkommen Rechtenmeister zwar,
wir wollen keine Aufmerksamkeit erregen,
ich weiß wie die Insassen dieses Gefängnisses
sein können.

Ja.

Ähm...

Hier gibt es
keine Races, hier gibt es nur
Sozial

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Diskriminierung.

Ja, mit jeder eurer Schicht.

Keine Beleidigung.

Das ist nur eine Feststellung.

Ich weiß ja wie Leute wie ihr sein können.

Priminelle.

Ich bin ein Mann des Glaubens,

ich führe hier nicht her,

aber ich beuge mich den Umstand.

Er redet auch mit seiner Güttern.

Intensivst.

Ähm...

Wir sind

frisch hier

und haben aber festgestellt,

dass wir unseren

Aufenthalt hier

eigentlich

möglichst kurz halten

wollen.

Und

haben gehört,

dass euch potenziell

ähnlich geht, eine

vorzeitige Entlassung benötigt auch selbst
zu erwirken.

Ihr machst so eine Handbewegung

und die anderen Zwerge stehen auf den Genmark.

Okay.

Er lehnt sich so zu dir.

Also den Ellenbogen

auf den Knien aufgestützt.

Kürzelein.

Glaubst du,

das funktioniert einfach so?

Du kommst hier rein und sagst,

ich komme aus gutem Hause,

ich habe eine teure Lederweste an.

Bietet ihm

das Rauchwerk, Schwester.

Ich zieh die Zigaretten und halte sie,

aber möglichst unauffällig.

Ich nehme sie.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Kannst du die Lederweste haben,
wenn du möchtest?

Nein.

Aber ich habe auch was Besseres
und ich zeig ihm so.

Ich habe auch gehört,
ihr arbeitet

an einer Karte des
Gefängnisses.

Bortil arbeitet
nicht an einer Karte des
Gefängnisses.

Bortil arbeitet seit Jahren
am perfekten Aufbruchsknan.

Ich habe die
Mauer

studiert.

Ich kenne sie wie meine Westentasche.

Ich weiß genau,

wo man hin muss,

wen man sprechen muss,

wen man bestechen muss.

Wir würden gerne unterstützen.

Heute?

Idealerweise.

Wir wollten am Wochenende
den Geburtstag von Grubb nachfeiern.

Wir haben Grubb schon versprochen,
dass wir ihn besuchen können.

Wenn es sich irgendwie einrichten ist.

Wir könnten ja
eine gemeinsame Geburtstagskarte unterschreiben
und vorbeibringen.

Es kommt jetzt schon ein bisschen plötzlich,
muss ich sagen.

Kennt ihr, dass man bereitet sich jahrelang
auf was vor und plötzlich...

Das kenne ich gut.

Jahrelange Vorbereitung
für den Geburtstag.

So geht es euch auch,

Meister Zwerg.

Wir sind die Stimme der Götter.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Was habt ihr denn?
Nur ihr zwei?
Nein.
Ich habe klebrige Hände.
Bleibt gerne mal was hängen,
wenn es sein muss.
Vielleicht hätte ich das schon mal probiert.
Das hilft tatsächlich nur bedingt was.
In dem Moment, in dem ich das Haus verlasse,
hat sich das dann...
...auf ein.
Wenn ich es bei der Konkurrenz mache, ist das in Ordnung.
Punkt ist,
wir haben eine recht schlagfertige Truppe,
die wir gerade wieder
mit Ausrüstung versorgen.
Wir haben auch gleich
ein Dance-Battle
mit den Dunkelelfen
um potenziell...
Die Dunkelelfen haben Messer?
Genau.
Aber die sind wirklich gute Tänzer.
Unser Kandidat
hat das wohl studiert.
Mir war nicht klar, dass man das studieren kann.
Einige von den Dunkelelfen
waren auch auf
einer wichtigen
Schule.
Da sind wir jetzt unterwegs.
Meine Cousine ist mit dabei,
die
sehr schlau ist
und mit dem richtigen Werkzeug
geföhlt alles anstellen kann.
Natürlich haben wir gesund hier.
Zeit begrüßt.
Entschuldigung, ich rede zu viel.
Ich habe das schon gesagt.
Wir haben
einen
auf die Wachen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

minimal wütenden
Hauptgoblin dabei
und Lerner Löwentreu,
der noch jeder Wache die Ohren abgequatscht hat.
Ihr seht,
wer konzentriert in den Sand guckt
und ihr müsst euch vorstellen
und ihr seht,
dass die Leute
in den Kopf gerade
schieben sich Bilder zusammen
und es ist
so Musik
und er sieht
die einzelnen Personen
mit ihren Fähigkeiten
und dann kommt das nächste Bild rein.
Ich erzähle etwas über
wer bei uns dabei ist
und dass sie alles können.
Die besten
Video damit etwas anfangen.
Das klingt nach einer guten Truppe.
Das klingt nach einer Truppe.
Er sieht
sich um, um zu sehen, ob die Wachen was beobachten
oder sonst was.
Er sieht
aus wie eine Packung Taschentücher
oder so.
Aber du merkst dann,
dass das eigentlich nur ein sehr klein
zusammengefaltetes Papier,
ein sehr großes Blatt Papier ist,
dass es sehr klein zusammengefoldet wurde.
Während ihr das anseht,
merkt ihr auch,
ihr erhascht einen Blick
auf die Rückseite dieses Papiers
und es ist offensichtlich ein Poster
von einem Model
in Bikini oder sonst irgendwas.
Also einer Zwergen selbstverständlich

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

und
auf der Rückseite von diesem Poster
hat er
eine sehr detaillierte Karte
des Kängnisses gemalt,
wo, wie du siehst,
da sind auch Gänge wieder rausgestrichen
und es sind Türen eingezeichnet
und wieder rausgestrichen
oder es sind Gefahren markiert
in irgendeiner Form
und ja, ihr seht
eine sehr detaillierte Karte.
Bemerkenswert, Meister Zwang.
Wie viel?
Zwei.
Es waren drei Vereinbart, glaub ich.
Drei.
Melinda hat eine abgezweigt,
deswegen waren es drei.
Zwei sollten an euch gehen.
Drei.
Ich habe nicht mitgezählt.
Ich werfe gleich was, Becher.
Das ist gar nicht mit auf deiner Seite.
Ich krieg das sehr wohl mit.
Meister Zwang.
Mord am Tisch aus Mieter Gaming.
Zahlen waren niemals meine Stärke.
Ich gebe es zu, aber das sind Schwarzkraut-Zigaretten.
Behalte dies im Hinterkopf.
Ich dachte, es sei normale Zigaretten,
denn normale Zigaretten der Wert drei
wäre euer Karte angemessen.
Zwei an meine Weste.
Zichern, sonst würde deine Weste mir passen.
Das war einfach so wert.
Drei.
Und eine bekommst du zurück,
wenn wir ihr im Boot sitzen.
Deal.
Ich wusste,
dass ihr mit solchen Leuten

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

gut umgehen könnt.
Es tut mir Leid ab.
Jetzt versuche ich nicht mehr zu rechnen.
Solche Leute.
Bitte nehmt ihn nicht zu ernst.
Er steht auf.
Es ist ein ziemlich großer Zwerg.
Er ist guter ein Zipp.
Er baut sich vor dir auf.
Er hat zwar nur,
wie die meisten Gefangenen hier,
trägt er ein komisches Tunica
und er hat eine große Tage gesehen.
Aber dafür siehst du
massive Arme aus
dieser Tunica heraus,
die über und übertitubiert sind.
Ich schrumpfe ein wenig im Sitzen.
Wir versuchen,
ihm schon die ganze Zeit beizubringen,
normal zu sein.
Aber mein Volk
hängt
eine lange Freundschaft
mit den Dunkelelfen.
Das ist wahr.
Wir respektieren
alle Zwerge
für ihre
Freundschaft.
Es tut mir leid.
Ich wusste,
dass ihr wieder vergesst,
was ich euch gesagt habe.
Deswegen habe ich extra den Limerick in Auftrag geben lassen.
Wäre jetzt vielleicht der Moment,
wo sie sich an den lustigen Limerick erinnern können.
Gehen wir beide in den straight intelligence checken.
Es scheitert nicht an den Charakter.
Das war aber den Mensch.
14.
Auch 14.
Ihr erinnert euch,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

ihr fangt an euch an den Limerick zu erinnern.

Ja.

Was war noch mal der Limerick?

Ja.

Und das liebe Story
wenn sich die Spieler
so gut wie keine Notizen machen.

Ja.

Den Limerick packen wir in der Prostproduktion
schon noch mal drüber.

Ja.

Ich habe euch gesagt,
dass in diesem Preis, den ihr bezahlen werdet,
da übrigens 2 Zigaretten fährt.
Möglichst enthalten sein sollte,
deswegen die eine als Bonus,
dass ihr nach Infos und einem Zeitplan fragt.
Zeitplan für die Wachen.

Ja, damit wir wissen, wann wir ausbrechen.

Als hätte ich Winnie's Stimme gehört.

Kommt es mir wieder.

Meister Zwerg.

Verzeiht nochmals.

Meine Frau

Verzeiht nochmals.

Meine Worte.

Ich weiß,

ich respektiere euer Erfolg
und möchte euch allerergerndst fragen,
wann

gedenkt ihr

diesen Plan

in die Tat umzusetzen,

so er denn noch heute Nacht stattfinden solle

und wer kann uns dabei helfen,

außer uns sieben?

Mach mir

einen Persuasion-Check, bitte.

Ja, 6.

Ja, bereite

dich vor.

Biete doch mal die Wester an.

Aktuell nicht so gut auf dich zu sprechen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Okay.

Ich rufe noch ein bisschen mehr im Sitzen.

Ja.

Jetzt schaue du wieder zur Regie.

Kann ich sonst noch was für dich tun, Blondie?

Ich glaube, er steht auf dich.

Ach, du bist gar nicht Blond.

Du bist doch klarig.

Ich glaube, er sieht schlecht.

Gibt es irgendwie

Infos zu den Wachen, die in der Haltung könnten?

Ganz bescheuert.

Wachen, die Schlüssel haben

oder gibt es einen bestimmten Wachzeitplan?

Dann pauschen wir einfach damit,

wir schon mal Ausschau halten können.

Was ist das?

Oh Gott, nein!

Ich rufe mich schon so an.

Also...

Versprechen.

13.

Okay.

Ich weiß echt nicht, ob ich euch trauen kann.

Nami, ne, lass die mich sitzen.

Nein, das nicht.

Okay.

Ich werde euch nicht den ganzen Plan sein.

Der Plan ist hier drin.

Da müsst ihr euch darauf verlassen,

der Plan ist hier drin.

Natürlich.

Aber...

die dunkelblauen Schatten,

wir haben Messer.

Mhm.

Und wir brauchen eine Ablenkung,

damit die Wachen

abgelenkt sind.

Mhm.

Am besten,

ihr bringt Yolanda dazu

einen Aufstand anzuzetteln.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Mhm.

Der gibt uns ungefähr
wenn sie euch mag,
vielleicht 10 Minuten.

Yolanda.

Und dann treffen wir uns am hinteren Tor.

Und ich erzähle euch den Rest vom Plan.

Könntet ihr das vielleicht noch mal
als Nimmerigform?

Nein, okay, vergesst es nicht.

Nein, nein, Rikki, Rikki,

hat sich das jetzt...

Okay, ich merke mir das.

Wie ist noch mal diese Krankheit,
mit der man

auf die Haut schrägelt, nicht auf die Haut hat?

Hat sie nicht, aber mit ihrer Fingernage
versucht sie so...

hat so die Anfangsbuchstaben,

aber ja, gut.

Jot?

Das hintere Tor ist auf dem Plan verzeichnet, oder?

Der Plan hebe ich nicht mit.

Er packt ihn wieder zusammen
und faltert und faltert.

Ich dachte, den hat er mir übergeben,
sonst hätte ich ihm die Kippen nicht gegeben.

Ich habe ein fotografisches Gedächtnis, Schwester.

Eben wir ziehen müssen.

Das hat ja auch mit Fotografie nichts.

Ich möchte kurz wissen,
dass du ein fotografisches Gedächtnis in die,
in die ein Feed ist und den hast du dir nicht ausgewählt.

Ich habe fast ein fotografisches Gedächtnis.

Das Kin meint?

Er erinnert sich daran,
dass ihr getauscht habt
und gibt dir die Karte.

Ja, der rückwärtige Ask.

Wenn ihr nicht da seid,
macht Bortil

euch das Leben zur Hölle.

Geht Bortil dann nicht alleine?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Wie bitte?
Ob Bortil dann nicht alleine geht?
Ich habe so oft versucht,
ihr auszubrechen.
Ihr müsst wissen, ursprünglich
war ich nur
für vier Jahre eingelocht
und jetzt sitze ich hier seit 72.
Na dann wird es Zeit.
Was ist unser Zeichen?
Dass wir loslegen
mit dem Aufstand
ist das,
dass der Aufstand loslägt.
Okay, und dann
dann
ich würde grad so gern mit euch reden,
ihr macht mich fertig.
Ich sehe deine stechenden Blicke
über den ganzen Gefängnis.
Ich würde mich so gern Dinge sagen.
Ich finde die Aufteile
auf wie ihr gegangen seid.
Wahnsinnig interessant,
dass die ausgerechnet,
diejenige mit höchstem Intelligenz
mit hohem Kares macht.
Okay, ich meine, er hätte was überzeugen können.
Ja, das hat nicht so gut geklappt.
Er wollte er nicht.
Er hätte ja gedürft.
Ich habe es ja versucht.
Ich komme einfach nicht ran an diese Leute.
Ich meine an Meisterswerk, an Bortil,
an unseren Freund, an unseren Verbündeten.
Gehen nicht mein Sohn.
Okay, also Bortil lernt durch,
jetzt lasst mir durch jetzt auch zum Dansfertil gehen.
Und da blicken wir jetzt auch hin,
denn ihr wartet eigentlich nur noch
darauf, dass die Sonne
hinter dem Gemäuer
den letzten

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Lichtstrahl hinter dem Gemäuer verlässt.
Hast du jetzt eigentlich schon
irgendwelche Infos gekriegt?
Oder hast du einfach nur deine Geschichte erzählt?
Die dauert halt eine Weile.
Ich habe doch gesagt,
dass ich diese Detail gehe
und die Leute richtig gut unterhalten.
Außerdem ist das ja die Bezahlung.
Du wolltest doch noch...
Nein, die habe ich noch nicht bekommen.
Die wollten mir sagen,
wie die Wachen erkennen, ob
Magie gewinnt wird.
Und noch irgendwas, was ich vergessen habe.
Okay, bevor wir zum Dansfertil gehen,
gehen wir zurück zur Leander,
der jetzt seine Geschichte
ferniger gesehen hat.
Ich finde nicht auch,
was du wissen wolltest.
Ich nehme mich auch nicht.
Album.
Vielleicht sind wir zu Recht im Gefängnis.
Ich bin nur zu diesem
Dance Battle gegangen, weil Leander Löwentreu
gesagt hat, das wäre echt cool,
wenn du zu diesem Dance Battle gehst.
Und dann ist er nicht mal selber mitgekommen.
Warte, warte, mir liegt es auf der Zunge.
Sie wollte mir sagen,
wer was weiß.
Aber ich weiß nicht mehr,
was wer wie weiß.
Aber das wissen wir doch inzwischen sowieso.
Ja, wahrscheinlich wissen wir sowieso.
Wir wissen, wer was weiß.
Ich glaube, es gingen wahrscheinlich Informationen,
ich glaube, das wollte sie mir auch noch sagen.
Aber das hatte sie uns doch schon gesagt.
Ich glaube, das war schon die Information,
für die wir deren Ursprünglich mal losgeschickt hatten
in den letzten Runden.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Auf jeden Fall musstest du sie mit einer schmutzigen Geschichte bezahlen.

Ja.

Und deswegen wollte ich eine Prioritätenliste machen.

Fahrt fort.

Na ja, auf dem Fall mit der Magie bekomme ich ja auf jeden Fall.

Ja, okay.

Dann kommen wir zu dir.

Ja.

Also in dem Moment, in dem du die Geschichte fertig gezählt hast.

Ich mache eine Pose am Ende.

Laufen die einige der Damen aufeinander, um zu ihren Zellen zu gelangen.

Und

ja, du sitzt mit Melinda alleine da.

Und sie erklärt dir,

dass

vor vielen Jahren

dieses Gefängnis eigentlich mal ein anti-magisches Schild hatte

und zwar ein Sparmaßnahmen,

das aber ersetzt wurde,

weil das billiger ist,

eben zwei Dutzend

Wunschschützen bzw.

Ambrussschützen zu bezahlen.

Und die erkennen Magie tatsächlich

einfach nur daran,

dass sie verbale

und symptomatische Komponenten erkennen.

Aha, das heißt, wenn niemand hinschaut,

dann merkt das gar nicht.

Wenn niemand hinschaut

und wenn du z.B. nur eine verbale Komponente hättest

die ich gewisserweise auch schon hatte.

Vielleicht könnt ihr mir ja

noch eine andere Information geben.

Okay.

Die hat euch meine Geschichte gefallen.

Das war eine fantastische Geschichte.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Wer hat dir bereit,
diese Geschichte weiterzutragen
innerhalb dieses Gefängnisses?
Sie wird knallrot.
Ich weiß nicht, ob ich das erzählen kann.
Aber ihr könnt doch von Leander Löwendreue
erzählen.
Ja.
Ein erzählt von ihr und erzählt,
was ich hier getan habe.
Was ich dieses Gefängnis geleistet habe.
Okay.
Ich möchte, dass das ganze Gefängnis
meinen Namen kennt.
Okay.
Okay.
Kann noch irgendwas?
Fraguni.
Die ist überhaupt nicht da.
Ich darf dir nichts sagen.
Da gibt es noch eine Sache,
die ich noch nie gesehen habe.
Aber...
Die bekommt man
Werkzeug.
Ja, was?
Der Werkzeug hat sie doch schon.
Sie hat ein Löffel.
Aber vielleicht gibt es noch besseres Werkzeug,
als ein Löffel.
Ich dachte, das ist damit abgeholt.
Und?
Noch was?
Gibt es einen guten Weg,
wie Sie das sagen?
Melinda kann euch...
Das Ding ist,
Melinda ist die Beschafferin.
Über einen Zeitraum hinweg
könnte sie euch ihre Sachen wahrscheinlich beschaffen.
Aber du weißt ja,
dass die anderen eine Map
besorgen wollten, eine Karte

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

vom Gefängnis besorgen wollten.
Und es ist wahrscheinlich
eher auf der Karte des Gefängnisses
ein paar eingezeichnet, wo die Besuchstümer
aufbewahrt werden.
Sie hatte euch das letzte Mal schon gesagt,
dass sie dafür Zeit braucht.
Und ihr habt keine Zeit.
Sie hat aber doch irgendwo eine Haarnadel versprochen,
die in kürzerer Zeit zu besorgen war, oder nicht?
Das ist korrekt, aber die habt ihr nicht mehr...
Ihr habt ihr nichts mehr zu bezahlen.
Aber ich meine, vielleicht...
Du kannst mir...
Ich würde sagen, gib mir mal ein Überzeug.
Ich habe gerade eine fantastische Geschichte.
Ja, du hast 21 Gewürfel für die Geschichte.
Also, wenn du höher gewürfelt hättest,
dann vielleicht.
Aber du kannst mir nochmal überzeugen,
wenn du davon überzeugen willst,
ob die Geschichte genug wert war,
um noch eine Haarnadel zu organisieren.
Das probiere ich.
Auf Perception, ja?
Nein, Perception.
Genau, passt selber.
Dann habe ich 24.
Okay, sie schaut dich lange an.
Und dann lächelt sie
und zieht aus ihrem Haarnest
eine Haarnadel und gibt sie dir.
Vielen Dank.
Es war mir eine Ehre.
Ihr wart eine sehr gute Zuhörerschaft
und ich bin sehr froh,
dass ich hier gewesen bin.
Das war es auf jeden Fall wert.
Gut.
Ich wäre immer bereit, wiederzukommen
und mit einer weiteren Geschichte zu erzählen.
Und jetzt tragt ihr ein Kind von mir.
Okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Wunderbar.

Dann ist Leander jetzt auch auf dem Weg zum Dance-Off.

Ja.

Okay.

Winifred.

Ja.

Ihr seid jetzt alle beim Dance-Off.

Es steht wenige Minuten bevor.

Sind wir beim Dance-Off?

Oder sind wir bei Yolanda?

Wir gehen zum Dance-Off, weil wir müssen dem Rest noch erklären, dass wir mit Winnie und Leander aber eher mit Winnie.

Das überzeugt mich.

Ich habe so große Hoffnungen an dich.

Und dann fällt mich jedes Mal ein.

Was fällt dir ein?

Das können wir mit dir reden.

Es ist dreimal so lange dauert wie mit Winnie.

Stimmt.

Vielleicht hättest du deine Hoffnung einfach in die falschen Personen.

Also.

Winifred, tanzt du euch jetzt erst mal, oder?

So gut.

Da passiert jetzt ein Dance-Off.

Und

ein Dance-Off könnte gegebenenfalls ablenkend wirken?

Korrekt.

Das war das, was ich den beiden gern gesagt hätte.

Dass sie sich das mit Yolanda sparen können.

Aber nun.

Ja, okay.

Du hattest vorhin noch was anderes vor, was du tun möchtest.

Ich wollte ein Werkzeug bauen.

Noch was anderes.

Wir wollten die Schlüssel klauen.

Ja.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ist denn irgendwo in der Nähe
dieser

Pferdegesicht?

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Pferdegesicht

Also ich sehe ihn jetzt aber noch nicht.

Jetzt gerade aktuell kannst du ihn nicht sehen.

Ich bin halt nicht besonders sneaky.

Ricky ist noch nicht zurück.

Der Ricky, würde ich sagen, kommt jetzt dann auch an.

Also ihr seid jetzt, es ist ganz kurz vor Sonnenuntergang und ihr seid jetzt alle da.

Okay.

Ricky.

Ja.

Was habt ihr rausgefunden?

Wir haben eine Karte.

Wir haben einen Ausbruchsplan.

Mhm.

Wir haben einen Verbündeten.

Und ich zeige ihr kurz die Karte.

Ja.

Das klingt ja, als wäre es ausgezeichnet gelaufen bei euch.

Wir haben uns dank des Limmericks sogar an alles erinnert.

Ich freue mich so.

Ich hatte auch nachgefragt wegen dem Wachen, aber ich glaube, da hat er uns dann nicht mehr was sagen können.

Ha, komisch, wenn es so gut gelaufen ist.

Ja.

Na gut, ich brauche was von dir.

Ja.

Ich habe doch erwähnt, dass dieser Furwin Schlüssel hat.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja.

Wenn wir ihn hier überprüft finden, ich brauche, wir alle brauchen diese Schlüssel.

Okay.

Als Gemeinschaftsprojekt.

Dann lass uns noch eine Sache machen und ist gesund da in der Nähe?

Ja.

Mit ein bisschen Abstand.

Dann drehe ich mich um, gesund.

Ja.

Ich gehe jetzt wieder Sachen machen.

Meister, bandet im Licht.

Kann ich dir die Map geben?

Ja.

Ich werde sie gut verwahren.

Übergebe ich ihm die Map, weil die Chance, dass er von Wachen durchsucht wird.

In dieser Truppe geringsten das aktuell.

Okay.

Ja.

Möchte einer von euch jetzt noch zu Yolanda gehen, während das Dance Battle stattfindet?

Ich würde gern vorher zu Ricky gehen.

Okay.

Ricky, die Leichtfüßige, ich bin zurück vor meiner Queste und habe den Damen, die Geschichte erzählt, die sie noch den Rest ihres Lebens in ihren Herzen tragen werden.

Ich habe meine Seele offenbart und ihnen sie dazu gebracht, uns Dinge zu sagen und zu überreichen.

Es ging nichts anderes offenbart, was ich denke, das nach war der guten Geschichte.

Auf jeden Fall möchte ich jetzt dir, Ricky, die Leichtfüßige, ein Präsent übergeben, das aufgrund dieser Queste in meine Hände geraten ist.

Ah.

Habt ihr sonst noch was Nützliches rausgefunden?

Perfekt.

Dankeschön.

Danke dir.

Das war die Yolanda Löwen-Troll-Garantie.

Und sie ist hier umarmt zu deinen Oberschenkeln.

Dankeschön.

Reicht eine Haarnadel aus oder braucht man zwei Haarnadeln?

Also, ich bin kein Deep in real life, ich glaube, man braucht halt immer was, um irgendwie so machen zu können.

Und ich dachte jetzt halt an so eine gebogene Haarnadel, die auch so zwei Enden hat.

Ich weiß nicht, ob das funktioniert.

Also, okay, ich würde dir erlauben, das ist ein großer Bobbypin.

Ein dünnes Messer zum Beispiel, kann man dafür auch benutzen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja.
Eine Tiermesser.
Und Winifred hat zwei Tanzdünger.
Ich habe also wirklich nahezu nadeldünne Finger.
Ja, ich habe eine kleine Linger-Nägel.
Sehr kurz.
Tschüss.
Danke schön.
Dann holen wir die Schlüssel drauf.
Warte, warte, aber was ist denn der Plan?
Ich habe gesagt, es gibt einen Plan.
Genau.
Ja, was ist der Plan?
Stehen wir in der Nähe eigentlich?
Ich stehe alle bei Sammeln.
Schon noch an.
Du blitzst nur die ganze Zeit böseartig zu denen.
Also, der Plan sieht die Folgt aus.
Der Bortil wird uns unterstützen.
Er hat uns nicht den ganzen Plan verraten aus Sicherheitsgründen,
aber wir haben die Quadrat genommen.
Sie hat ihn zuerst Borti genannt,
aber ich konnte die Situation entschärfen und retten.
Am besten sagt es gar nichts mehr,
weil ansonsten reißt sie die noch die Zunge rauswenden.
Fahrt fort Schwestern.
Wir müssen zuerst die Wächter, die Dunkelelfen,
alle miteinander ablenken.
Das ist ein Problem.
Dafür hat er vorgeschlagen,
dass wir mit Yolanda sprechen
und sie davon überzeugen, dass sie einen Aufstand anzettelt.
Haben wir diese Zeit noch brauchen wir das?
Entschuldigung, wer muss einen Aufstand anzetteln,
wenn sowieso alle Augen auf meinem Tanz gerichtet sein werden?
Aber Barry, du hast doch versprochen,
dass es immer einen Aufstand gibt, wenn du tanzt.
Vielleicht können wir das hier verknüpfen, Barry.
Ich mache es mir auch aus.
Ich bin sicher, dass auch so oben in der Hofstelle stehen wird.
Einfach nur weil die Menge mitgerissen sein wird.
Für den Rest, der nicht diskutiert.
Dieser Aufstand soll uns circa 10 Minuten geben.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Dann sollen wir uns am hinteren Tor treffen.
Das ist auf der Karte eingezeichnet.
Dort treffen wir Borti.
Dann geht es weiter.
Ich sehe zwei Punkte, die wir potenziell abhaken müssen.
Ich gehe nicht davon aus, dass Bortel damit rechnet,
dass wir unsere Sachen noch holen wollen.
Auch da habe ich schon einen famosen Plan gefasst.
Und Nummer drei, abgeschlossene Türen
müssten durch Schlüssel geöffnet werden.
Aber du hast gesagt,
wir können mit dem Todeswunsch.
Okay.
Außerdem könnte ich,
während du dein vermutlich grandioses Tanzbettel schlägst,
versuchen, ein Werkzeug zu bauen
aus diesem Löffel, den du mir gebracht hast
und dann kommen wir schon wesentlich weiter.
Gut.
Und du, Leander,
siehst du einfach grandios aus.
Nein, Leander wird bei uns gebraucht.
Und zwar, weil ich folgenden Plan gefasst habe.
Sie werden irgendein Konzertmeister heranstappen,
irgendein Humpel in den Halbträumen
mit gebrochenen Fingern, der Gitarre spielt
oder Geige oder was immer,
sich hier überhaupt ein Instrument zusammenkriegen.
Nichts gegen Trolli Grubb, wenn der in der Nähe ist.
Wo ist Grubb?
Grubb ist in eurer Mittelbahn.
Trolli sind am Kuschier.
Also, wie gesagt, irgendein unfähigen Halbtroll.
Und dementsprechend
werde ich bestehen,
dass wir den einzig wahren größten Konzertmeister
des ganzen Landes organisieren.
Nämlich...
mich.
Ich bin eher Geschichtenerzähler als Musiker,
aber ich bin schon in der Lage,
das eine oder andere musikalische Meisterwerk zu produzieren.
Ich habe da mal eine Geschichte erlebt, die wird euch...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Kannst du singen.
Und in dem Moment
findet die Sonne
hinter der Mauer.
Ich sehe wieder was.
Nein, gute, wie seht ihr denn aus?
Das ist euch dann passiert.
Die dunkel Elfen,
die die vorhin zu dem Dance aufgefordert hat,
tritt nach vorne.
Ich baue mich ebenfalls bedrohlich vor ihr auf.
Ich beginne langsam wieder zu schnipsen.
Um Sie herum
sind ein paar weitere dunkel Elfen,
die mit ihren Händen
auf dem Boden und auf ihren oberen Schenkeln trommeln,
in der die Zeit und Breit
niemand mit einem Instrument.
Ich schnappe mir Winnie.
Winnie, wo ist der Sack?
Ich habe ihn noch nicht gesehen, aber...
Dann lass ihn uns suchen gehen, du längst ihn ab.
In dem Moment
bemerkest du Bewegungen in Alkhofen,
weil du hörst
dieses rhythmische Trommeln
der dunkel Elfen,
das natürlich auch die Wächter aufmerksam macht.
Und tatsächlich taucht
in einem der Alkhofen einer
aus einem der Alkhofen läuft
eine weibliche Wächterin
und hinter ihr
erscheint
Ferber, der
wütend seine Hose zu macht.
Das ist der hellige Typ.
Okay.
Kriegen wir ihn abgelenkt?
Müssen wir ihn ablenken?
Ich hoffe,
dass für genug Ablenkung gesorgt ist.
Das ist ein Werkzeug zu bauen,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

weil sich niemand darum gekümmert hat.
Damit bekomme ich den ersten Performance-Check
für das Dance Battle von dir.
Sie beginnt.
Kann ich in der Zeit schon mal anfangen,
mein Werkzeug zu bauen,
weil ich ein bisschen dafür brauche.
Willst du dein Werkzeug bauen
oder willst du die Schlüssel übersagen?
Ich mache die Schlüssel.
Ich mache das Werkzeug.
Wie lange dauert es dein Werkzeug zu bauen?
Eine Stunde.
Das ist sicher.
Wie ich schon angekündigt habe,
um einen brutalen Tanz handelt.
Einen Tanz auf Leben und Tod.
Halt ich das Asstribut für Survival
hier für weitaus angemessen?
Nein, das ist Autor.
Es ist definitiv.
Aber gut argumentiert.
Ich würde probieren,
Barry zu inspirieren.
Wie möchtest du das machen?
Möchtest du auch mit tanzen?
Du kannst dir das Dance auf jeder Zeit einsteigen.
Ich habe kein Instrument.
Ich würde mit Klopfgeräuschen.
Stopp.
Und ein bisschen Musik machen.
Bitte keine urheberätliche Schützung.
Ich dachte mir,
dass es auf den Tisch klopfen ist.
Das ist tatsächlich das größere Problem.
Okay.
Ich verstehe es, weil ich tue.
Du trommelst eine freie Musik.
Und
macht dann noch
eine Badeginspiration.
Du bekommst eine Badeginspiration.
Ich würde noch etwas singen dazu.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Jetzt habe ich Angst.
Weil ich singen wollte,
vielleicht auch.
Okay.
Sag das Zauberwort.
Halt den Tote fest.
Du hast die Kraft.
Vielen Dank.
Du bist inspiriert.
Ihr erster Start
ist nicht optimal.
Aber sie liegt auf jeden Fall schon mal vor.
Du sagst, wenn ich einsteigen soll, Barry.
Für euch habe ich noch eine besondere Aufgabe vorbereitet.
Du musst jetzt tanzen.
Du kannst jetzt nicht mehr reden.
Das klingt doch schon mal gut.
16.
Plus 0 leider.
Aber nur wenn du ihn anwenden möchtest.
Du hast die nächsten 10 Minuten Zeit.
Die Inspiration.
Kannst du ihn dir auch aufheben?
Die 16 ist ja hoch genug.
Dann nehmen wir das hoffentlich.
Okay.
Hinter der Drow
steigen zwei weitere
dunkle Elfen in den Tanz ein.
Aber weiterhin,
sie ist die einzige, die die Distanzbattle macht.
Okay.
Sie hatten 25.
Das erste, was sie gemacht hat,
war eher ein bisschen schrächlich.
Du hast stärker eingestiegen
und jetzt hat sie definitiv
einen Move hingelegt,
bei dem du schwerst beeindruckt bist.
Also ich würde sagen,
der macht dir einen psychischen Schaden.
Muss ich dem auch ein psychischen Schaden?
Ja, einen Schaden.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Lass uns mal einen Schaden geben.
Das war echt gut.
Verdammt, ja, diese Dagmauf.
Vorrenzen.
Lass los, Barry.
Lass alles los.
Steht ihr auch hinter ihm schnipsend?
Ja.
Ich würde gerne
versuchen,
einen akrobatischen
Backflip hinzulegen
und dementsprechend
den Acrobatics würfeln.
Tut euch nicht weh.
19 plus 1
Dreckige 20.
Es war auf jeden Fall schon
definitiv beeindruckend.
Schauen wir doch mal,
was sie nach der Gegend halten kann.
Aber bevor wir da weiter gucken,
wir schauen mal,
was sie machen.
Eriki.
Wenn du weißt,
dass ein Werkzeug bauen,
jetzt gerade nicht hin haut,
kommst du mit und hilfst ablenken?
Ja, das überlege ich auch gerade.
Ich bin so frustriert,
dass ich kein Werkzeug bekomme.
Ja.
Ich merke gerade,
dass das alles zu lang dauert.
Ich kann doch nicht aus einem Löffel
in der Hand schieben.
Ich schiebe mir meine grüne Kapuze rüber.
Dunkles Grün sieht man im Dunkeln
nämlich viel weniger als irgendein Schwarz.
Jemals.
Und versuch,
so unerfällig wie möglich mich in Richtung

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

von dem Färben zu bewegen
und möglichst an seiner Seite
und dann im Rücken zu bleiben.
Ich,
Nikke, bin hier nochmal zu.
Ablenken, wenn nötig.
Ihr seht jetzt auch mehrere Wachen
unter anderem Färben,
der allerdings ein paar Schritte weiter hinten ist,
weil das ist nicht so der Frontline Camper.
Und da ist definitiv
angestauter Wut.
Ist immer noch
die weibliche Wächterin
vor ihm unmittelbar?
Die ist weiter weggelaufen.
Die ist quasi auf der anderen Seite
um Druck zu machen bei dem Dance-Off.
Gut.
Also, gut.
Wenn ihr mir beide mal
einen Stuff-Check werft,
um zu versuchen, zu ihm hinzukommen
ohne von den anderen Wachen.
Komm schon, komm schon, komm schon.
Die 12.
Oh, Gott.
5.
Ja.
Okay, also
er
sieht euch sofort.
Ja, super.
Und
die anderen Wachen
halten sich nicht mit euch auf,
sondern laufen weiter zu den Bands,
aber er hat euch sofort beide gesehen.
Gut, ich fressen wir das?
Also, sehen wir das?
Erkennen wir, dass er uns gesehen hat?
Ihr wisst beide,
dass ihr gerade nicht besonders vorsichtig wart.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ihr hättet euch vielleicht vorher darauf vorbereiten müssen
dass ihr euch entschleichen wollt oder sonst irgendwas.

Ich hab ja gesagt, kaputt suchen, dann...

Ja, ja, ja, ja.

Du warst ja auch ein bisschen besser.

Ich hab gesagt, ich bin nicht besonders der Stacey.

Deswegen solltest du dich lesen.

Gut, dann mach ich jetzt volle Konfrontation.

Vinny macht einfach Panic-Reaktion

und ruft ihm irgendwie

entgegen

Na?

Du ekliger Typ!

Ich hatte gehofft, du vielleicht um Hilfe
oder so was.

Ich denke nicht genau das, was Ricky von Vinny wollte.

Er ist total verwirrt,

weil er gedacht hat,

du läufst vielleicht in Panik auf und zu

und willst seine Heldenhafte Schulter

um beschützt zu werden.

Und jetzt ist er ziemlich

angepisst von dir.

Ich bleib da stehen, wo ich bin.

Wartet, dass er auf mich zukommt.

Er bremst nicht ab,

sondern läuft weiter auf dich zu

und sein Gesicht kommt

zu nahe zu dir.

Das ist du, du kleine,

stinkende Halbling.

Mädchen eines

von fragwürdiger Natur.

Kann ich in der Zeit,

woher sie konfrontiert versuchen,

hinter ihnen zu kommen

und dann...

Ich würde sagen, da versuchen wir jetzt mal,

ich überlege mal, was ist der beste

Ablenkungswurf.

Ich würde sagen,

wenn Vinny

einen guten Deception-Check macht,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

darfst du noch mal einen weiteren
Staff-Check würfeln.

Du darfst einmal auf Deception
würfeln.

Oder ich meine, wenn du willst, kannst du auch
auf Intimidation würfeln, aber ich glaube,
das ist gar nicht für dich.

Ja, ich bin gleichermaßen
in Intimidating, wie ich Leute auch
täuschen kann.

Es ist nur 15.

Okay, das reicht aus, du darfst noch mal
einen Staff-Check würfeln.

Oh Gott, bitte, jetzt kommt schon
der Fall.

19.

19, das reicht aus,
dass er das Interesse an dir verliert
oder dass er nicht mehr weiß, dass du da bist.

Und er ist jetzt
bereit mit dir.

Was ist denn schief gelaufen
mit deiner Wächterfreundin?

Hatte sie keine Lust auf
deine ekligen Ernährungsversuche?

Er ist super perplex
davon, was du gerade gesagt hast.

Du darfst

noch mal

ich meine, theoretisch sagst du die Wahrheit.

Ich würde sagen, du darfst dir aussuchen,
ob du Deception, Intimidation

oder Persuasion
mit Vorteil würfeln.

Ich habe gerade so Herzklopfen.

Alles das gleiche, aber ich sag einfach mal Persuasion.

Okay.

For the Records.

14.

Vorteil? Du kannst gucken, ob das besser ist.

Nee, 14.

Okay, 14.

Das

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

damit würde Ricky ihren nächsten Staffchec mit nicht direkt mit Nachteil, aber mit minus 4 Würfeln, weil du den DC nicht ganz geschafft hast. Aber er ist definitiv irritiert davon, was du zu ihm sagst und er ist sehr wütend auf dich. Was geht denn dich das an? Ich hatte mich, mich, mich, mich geht das was an? Wenn du hier die jetzt tatsächlich knackgreifen, Eikversichtlich, das war übrigens grad meine Impression einer 14. Okay. Ich hatte tatsächlich einfach einen Slay of Handshake gemacht aus deinen Schliessen. Genau, du darfst den Slak of Handshake machen, aber du musst 4 abziehen. Oh. Es ist kein Nachteil. Sagen wir 3 abziehen. Das ist ungefähr im Schnitt minus fünf, also würd ich sagen, du musst minus drei rechnen auf deinen Slide of Headcheck. Oh mein Gott. No pressure. Natural 20. Okay, du geleitest an ihm vorbei. Du geleitest an ihm vorbei und ziehst den Schlüsselbund und du sofort super geschickt mit deinem Ärmel packst den Schlüsselbund, dass er nicht raschelt und schaffst du sogar, wenn ihr noch einen ein Zeichen zu geben, dass du es jetzt geschafft hast und bist direkt wieder auf der anderen Seite von ihm vorbei und verschwindest in der Masse von immer mehr Gefangenen, die auf dieses Dance Battle zu laufen. Okay, einen Augenblick. Wir müssen gucken, ob eurer Ablenkung anhält. Damit darfst du, nein darf ich den nächsten Wurf machen. Das ist eine Natural 20.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Was bedeutet, dass du deinen nächsten Wurf bitte mit Nachteil machst.
Das heißt zweimal das Schlechtere, ne?
Kann ich zwischenzeitlich, wir hatten ja schon geklärt, dass die Dunkelelfen vom bösen Darkmove College, das sind sehr Tänzer, die als Tänzer des Bösen ausgebildet werden.
Deswegen sind sie überhaupt erst im Gefängnis gelandet, ergibt Sinn.
Und dass sie nur mit Messer tanzen, fällt mir bei meinem Tanz gegenüber ein Messer auf. Also ich möchte deine, deine Kreativität in allen Ehren.
Aber du kannst dich einfach anfangen, hier Dinge und Lohr zu finden, die dann so fest sind.
Nein, sie tanzen nicht mit Messern.
Schade, schade.
Kann ich mit einem Messer tanzen?
Ich könnte versuchen, mir eins zu besorgen.
Okay, dann rufe ich in diesem Moment, weil ich beeindruckt bin für den Tanzmaß nach meines Gegenübers.
Grüder, verdammt, steig ein.
Gut, du kannst einsteigen.
Damit würdest du jetzt, also du musst nicht selbst wüffeln.
Also du darfst auch selbst wüffeln, wenn du willst, alternativ könnte, aber würde halt der Nachteil für Lennart verschwinden.
Ja, aber ich bin schon gut im Tanz.
Ich berühre dich an der Schulter und gebe dir göttliche Führung.
Was auch immer du tust, mein Sohn.
Du darfst mir einmal in den W20-Hürfen, wie schnell du das schaffst.
Wie bitte? Auf was?
Wie schnell du das schaffst. Du darfst Geschicklichkeit darauf rechnen.
Ach so, 13 plus, nicht viel.
13 plus eins, 14.
Sie ist nicht besonders schnell, die Wache schießt auf dich, aber sie hat nicht besonders gut gezielt und sie schießt an dir vorbei und du schaffst den, also der Guidance kommt an.
Okay, dann kriegen wir vier drauf.
Ja, dann darfst du mit Nachteilen, du darfst normal wüffeln.
Den Pfeil habe ich schon, den Luftzug des Pfeils habe ich gespürt, macht etwas raus.
Okay, dann sind wir bei 23 insgesamt.
3Locks, leidet hinter Berlin.
Göttlich, Porn.
Kann ich versuchen mit einer Pirouette, meinem Gegenüber ins Gesicht zu treten?
Das wäre unbewaffneter Angriff.
Was okay wäre.
Das wäre ja Schaden von du auch gut okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das geht vielleicht nicht in die Schade, sondern um die Demidigung in diesem Fall.

Das ist ja eine Performance.

Okay, dann machst du einen Angriffswurf.

Das müsste ich ja kurz schauen,
dieses Unbewaffnete Angriff, wie man den würfelt.

Der ist in deinem Fall plus 0.

Oder hast du, wie viel hast du?

Stärke plus, also 0 oder minus 1?

Strenkelchen ist 1.

Dann machst du wie 20 minus 1.

Okay.

Mit Nachteil auch noch, ne?

Wie ja.

Ich habe theoretisch auch noch den...

Du hast die Badik Inspiration.

Und das war was noch drauf?

Ein wie sechs.

Na dann gönn' dir.

Vier.

Und sechs.

Okay.

Willst du die Badik Inspiration draufsetzen?

Ich glaube, es wird dadurch nicht viel besser,
weil es ja maximal nur zwölf werden kann, ne?

In zehn sogar nur.

Dann versuchen wir das ohne.

Ich beginne meine Pirouette

und stäubere

und versuche mich noch zu fangen.

Kann ich da einfach so werden?

Du hast jetzt keinen Wurf mehr,
aber du kannst am Anfang deiner nächsten Runde
einen Geschicklichkeitsrettungswurf machen.

Aber Dank Grülock

ist die...

besteht die Ablenkung aktuell noch.

Dank Grülock und der Göttin.

Dank Grülock und der Göttin

und dem Legionstanz, den Grülock beherrscht,

das ist ein bisschen Squaredance

mit eigenen Moves.

Okay, Ricky kehrt zur Gruppe zurück.

Vinnie.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich stehe ihm ja noch genau gegenüber
und er ist sehr wütend.
Wenn ich morgen sterbe,
dann will ich dir vorher
wenigstens gesagt haben,
dass du ein widerlicher,
schleimiger,
arschgesichtiger,
vollidiot bist,
damit ich wenigstens in Frieden
in den Tod gehen kann.
Und damit
drehe ich mich um und versuche zu gehen.
Und ich kann zügig gehen
und ich kann als Halbling
sowohl mich unter Leuten durchbewegen
als auch mich hinter Leuten verstecken.
Also ich würde versuchen,
so ein bisschen durch die Menge zu verschwinden.
Okay, ich würde sagen,
er versucht definitiv,
dir eine zu schmieren
und du darfst den Geschicklichkeitsrettungswurf
machen, ob du da rauskommst.
Oh,
ich glaube, mit seiner Backhand
erwischt er dich noch.
Das ist eine 15.
12.
Also er nimmt...
Ist ein Rettungswurf.
Also sein Angriffswurf ist eine 15.
Dein Armour-Klasse ist aber, glaube ich, weniger.
Ne, mein Armour-Klasse
ist 13, ja.
Ähm...
Zu viele Zahlen gerade.
Ich würde auch gerade verwürzen.
Ich muss gerade überlegen,
mit was ich in einem Armoured-Attack
bin.
Ein Armoured-Attack ist ein W4, ne?
Das sind fünf Schaden, die du nimmst.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Aber dafür gibt er dir noch Schwung mit.
Es kommt darauf an, ob er es kann.
Normalerweise ist es 1 plus seine Stärke,
wenn er nicht da drin geübt ist.
Also wenn er keinen besonders viel hat.
1 plus Stärke, okay, dann sind es sogar nur 3.
Der Mann ist Geschenknesmärtler,
der macht nichts anderes als Backpfeifen verteilen den ganzen Tag.
Der ist ja nicht so.
Ach so, der hat andere...
Sag doch, die ganze Zeit an Armoured.
An Armoured.
Aber der hat kein Arm mehr.
Okay.
Schatz, nicht dich besonders schnell wegzuwünseln,
aber du kannst zwischen den Beinen
der Leute durchgehen.
Deswegen würde ich dir den Vorteil auf den
Geschicklichkeitsrettungswurf geben.
Du hast noch eine Chance, ob er dich noch erwischt
oder was muss ich schaffen?
Normalerweise sagt man die Decies.
17, dann hast du es geschafft.
Du schaffst es ihm zu entkommen.
Lernder und Sund,
wie sieht es bei euch aus?
Wollt ihr jetzt noch zu Yolanda gehen
oder wollt ihr selbst einfach einen Riot
anzetteln?
Weil ihr habt mehrere Möglichkeiten.
Ist das eine Option?
Also ist gerade die Stimmung so aufgeheizt
dass ein Mann mit einer Faust
einen Aufstand relativ leicht
mit Zaun brechen könnte.
Das ist euer Metis.
Ich würde trotzdem was dazu sagen.
Bist du euch für jemanden in die Fresse schlage?
Okay.
Übrigens für Yolanda,
für Yolanda,
für Yolanda,
für Yolanda,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

für Yolanda,
für Yolanda,
für Yolanda,
um Brewing.
UnSubund,
die errors.
Übrigens,
wenn ich gleich dran bin,
auf dem Hobby, wenn ich weg laufe.
Okay.
Wie viele Leute stehen da gerade.
Ich würde es sagen
8 oder 9 wachen
und 25 oder 20insassen
1200.
Und es kommen auch immer mehr.
Jetzt kommen auch immer mehr Wachen.
Ich möchte mich umsehen und mich aufbauen
und meine Stimme versuchen zu erheben,
dass sie auf dem ganzen Hof zu hören ist
und sagen, Gefangenen und Gefangene,
dieses Gefängnis ist hier.
Ich sage euch, seht euch an, was hier vor sich geht.
Tanzbettel werden ausgetragen.
Schmierige, schleimige, ekelhafte Rattenbeutel
sind als Wachen eingesetzt.
Und während ich das sage,
nutze ich British Mercury, um diesen ekelhaften Wächter
eine mitzugeben.
Kannst du das wieder?
British Mercury ist einfach nur verbal.
Da brauche ich keine Komponenten für gehässiger Spott.
Würde ich den Wachkosten entgegenschleudern
und ihm Schaden damit machen, einen W4.
Dann mache einen W4
und ich schaue mal, ob der...
Er kann weiß, ein Drettungswurf machen.
Er muss 14 schaffen.
Der hat es nicht geschafft.
Und der Bolzen verfieht
deine Hand knapp.
Er ist üben treu.
Er bekommt einen physischen Schaden

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

durch meine Beleidigung.
Ein physischen Schaden?
Ja.
An dem wird er sein Lieben nackt.
Es ist ein dauerhafter Schaden.
Er hat mich schleideneutig gemacht.
Aber nachhaltig.
Warte, das ging an Ferben?
Ja.
Mein Held.
Und dann will ich weiter fortsetzen.
Dann sage ich euch hier und heute.
Lasst uns das nicht länger auf uns sitzen bleiben.
Sondern wir werden uns bewaffnen.
Und wir werden aufstehen.
Und wir werden allen zeigen,
woraus wir gemacht sind.
Vor allem der Typ hier links von mir.
Er fängt an.
Dann schlage ich ihn ins Gesicht.
Keine Ahnung, wer das ist.
Ich stand links von dir.
Dann schlage ich ihn ins Gesicht.
Auf!
War das notwendig?
Warum sagt ihr mir das nicht?
Die darfst mir einen Personal-Check
mit Vorteil machen.
Okay.
Mein Gesicht.
Mein schönes Gesicht.
Auf!
Das wird jetzt großartig.
Ich glaube auch.
Um euch herum.
Es geht ab.
Mit dem ersten Faustheatling.
Und um dich herum.
Die Fäuste fliegen.
Das ist eure Chance.
Den Weg zum Ende des Saals.
Zum verabredeten Traktors.
Es gibt noch eine Möglichkeit.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Mit Slade of Hands.
Dass sich ein Messer ergattern.
Ich würde sagen, nein.
Normalerweise.
Eigentlich war das die Belohnung.
Für den Dance Battle.
Aber jetzt.
Das hat sich ein bisschen geändert.
Auf geht es.
Ich kann nicht versuchen.
Wache, das Messer abzunehmen.
Aus dem Holster ziehen.
Er hat euch gesagt.
Ihr habt 10 Minuten.
Maximal.
Nicht 10 Minuten.
Bis ihr an der Tür ankommt.
Sondern 10 Minuten.
Für den Ausbruch.
Okay.
Dann würde ich versuchen.
Da hinzulassen, wo wir hin sollen.
An Fervent vorbeizukommen.
Weil dann ja niemand auf Zauber achten kann.
Oder ich zumindest das hoffe.
Dann klatsche ich ihm einfach so meine Hand an die Flanke.
Und haue ihm Säure an die Flanke.
Brauchst du dafür?
Er muss ein Geschicklichkeits.
Aber brauchst du dafür den Komponenten?
Nein.
Ich muss es nur sagen.
Und das Werfen.
Er muss gegen 13.
Geschicklichkeit 13.
Während ich schon weiterlaufe,
frisst sich wohl Säure durch seine Uniform.
Wie viel Schaden nimmt er?
1,6.
Schauen wir mal.
6 Schaden.
Okay.
Gut, auf geht's.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Dann laufst du zu dem Ding hin.
Und ihr dürft mir alle gemeinsam einen...
Das ist jetzt ein Gruppencheck.
Ein Geschicklichkeitsrettungswurf.
Das heißt, jeder von euch macht ein Geschicklichkeitsrettungswurf.
Und je mehr von euch es schaffen,
desto höher ist die Wahrscheinlichkeit,
dass ihr es alle gemeinsam schafft.
Geschicklichkeitsrettung.
Okay, 12.
6.
Dreckige 20.
15.
Okay, noch mal.
6.
Nicht geschafft.
15. Geschafft.
12. Nicht geschafft.
9. Nicht geschafft.
23. Geschafft.
Dreckige 20. Geschafft.
E shooting.
23. Geschafft.
B- Very stolpert...
everybody ☐☐ nicht joking.
Die Musik hat sich durchgeführt.
Er hat sich bestimmt und Strange ändert sie mit.
Dieses unrealistic♦-Berry
Netherlands cigarette must be
er truths so grote,
so ich midnight
SchBoT ababergen..
da der toten Mann.
☐ den
Aber du solltest dich auf gar keinen Fall an diesem Turmult beteiligen.
Geh am besten irgendwo weg, wo Leute sehen können.
Ich komm gleich, wo Leute sehen können, dass du nicht mitkämpfst.
Und Grubb, und ich nehm meine...
Ich hab hier so eine Halskette, die nehm ich ab.
Grubb, hier, für dich.
Das ist mein Versprechen, dass ich dich besuchen komme
und dass du mein Irmkisch bist.
Mach's gut, Grubb.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Mach's gut, Winnie. Viel Glück.

Und tatsächlich, er läuft mit dir mit.

Er schwingt dich in seine Hand und läuft mit euch mit zu dir Tür und stellt sich dann die Tür.

Und vielleicht bringt das ja irgendwas, dass er da noch wachender von abhält, euch hinterher zu laufen. Mal sehen.

Gut, ihr kommt...

Aber die gute Führung.

Er steht da ja noch.

Ich hab ihm gesagt, er soll sich nicht an dem Turmult beteiligen.

Er steht effektiv im Weg.

Okay, ihr kommt alle an der Tür an.

Ihr seid mit Bortin an dieser Tür verabredet.

Und direkt hinter dem Eierkoben öffnet sich eine schmale Treppe nach oben, die ihr auch ohne Widerstände nach oben laufen könnt.

Und jetzt dürft ihr mir noch alle gemeinsam einen Gruppen-Stuff-Check geben, um zu sehen, ob euch jemand dabei erwischt.

Das bedeutet nichts. Ich hab ne 6.

30, 20.

15.

Geschafft, geschafft, nicht geschafft.

19.

Geschafft.

9.

Nicht geschafft.

17.

Geschafft.

Okay, ihr seid super leise, ihr schafft das durch den Turmult.

Die anderen, also diejenigen, die sich nicht so gut anstellen.

Ihr kommt alle da oben im Gang an.

Das ist sehr, sehr eng im Gang.

Und tatsächlich ist hier oben erstmal niemand.

Wer hat die Map?

Ich hab die Map.

Ist das Bortil eigentlich bei uns mittlerweile?

Bortil ist hier bei uns.

Okay, okay, den haben wir mitgenommen.

Ist er sehr aufgeregt?

Bortil ist super nervös.

Der ist richtig nervös.

Hi, darf ich vorstellen?

Der Trupp.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Let's go.

Ihr seid gekürzt, Master of the Stacks.

Ich bin Lerna Löwendorff.

Hallo, dass der Ausbruchspezialist.

Ich wollte noch weiter tanzen, Mensch.

Hier ist die Karte.

Bortil.

Very, wir tanzen draußen weiter.

Okay.

Wer möchte einen Blick auf die Karte werfen
und den Plan eroieren, bis es weitergeht?

Winnie.

Ja, kann nur ich.

Können nicht alle mehrere Leute die Karte auch anschauen?

Winnie, du bist schauer als ich.

Du kannst dir den ganzen Schritt aus Museum merken.

Ich weiß nicht, bei welchen Hebel ich ziehen soll.

Bitte.

Ich guck mir die Karte an.

Ich halte dir die Karte an.

Angebiedert von der sexy Frau auf der Rückseite.

Nehmt dich, schau ich mir dabei an.

Das ist schon in Ordnung, oder?

Ich würde gern versuchen, über Winnie drüber zu gucken
und auch auf die Karte zu schauen.

Möchtest du sie dabei unterstützen?

Ich studiere diese Karte intensiv.

Hast du Intelligenz?

Ich bin ja.

Auch wenn manche hier das ständig vergessen...

Mir ist gerade wieder eingefallen, dass du...

...ist Grülock ein ausgebildeter Zauberer
und nicht irgendein Handstruch.

Möchtest du sie unterstützen?

Ich unterstütze Winnie.

Okay.

Dann darf Winnie mit Vorteil verfallen.

Auf was?

Auf Intelligenz, auf glatte Intelligenz.

Ich zeige ihr, wenn mir was Besonderes auffällt.

Ich finde es ein bisschen schade,
dass es keinen Wurf auf Strategie gibt.

Okay, Investigation darfst du sogar machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Da habe ich mich gerade entschieden.
Okay.
17 plus 22.
Wäre das eine?
Nein, nein, nein.
Den Wurf, den du gerade gemacht hast,
mit Investigation statt mit Intelligenz.
Ja, ja.
Wer hat 22?
Du hast doch gerade 17 gewürfelt.
Ja.
Ach ja, stimmt, plus 5 ist 22.
Entschuldigung.
Ich habe gerade so ...
Ich habe dir gesagt ...
Mathe.
Gut.
22.
Okay.
Wäre das eine?
Ich mache noch mal immer noch 22.
Sehr schön.
Dann siehst du das direkt neben euch.
Hier.
Dieser Raum hier.
In diesem Raum befindet sich ...
befinden sich die Besitztümer der Gefangenen.
Und daneben ist ein Raum,
der mit einer quasi auf der Karte nur markiert ist.
Als schwere Tür oder als Panzertür.
Und das steht nicht drin, was dahinter ist.
Okay.
Oh, alles klar.
Wir sind direkt bei unseren Sachen.
Und dahinter ist noch irgendwas, was wichtig sein könnte.
Aber ich weiß nicht, ob wir das aufbekommen.
Ich klinge.
Also, ich klinge nicht,
sondern ich hole nur die Schlüssel raus.
Okay, gut.
Ding, ding, ding, ding, ding.
Hallo, wir sind übrigens hier.
Vollhaut mit den Schlüsseln.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich habe auch kein Messer mehr.

Okay.

Ja.

Ja, wirklich eilig gerade.

Schlüssel in das Loch.

Okay, ihr kriegt tatsächlich die Türe relativ schnell auf.

Und ihr kommt ...

Wollt ihr alle in den Raum oder wollt ihr euch aufteilen?

Ich würde sagen,

zwei Leute halten immer Wache,

während sich der Rest ausrüstet.

Und dann kommt der Rest raus

und die zwei dürfen wieder rein.

Ja, aber das sollten zwei Vorstößen vielleicht schon.

Ich halte erst mal Wache draußen.

Ich auch.

Ich bin bei euch.

Wir gehen uns ausrüsten.

Okay.

Wache, Wache.

Und das kann jetzt hässlich werden.

Sobald es fertig ist, geht er direkt raus.

Dann komme ich auch mit in den Raum.

Ist die Karte irgendwie so,

dass es irgendwo ein Nadelöhr gibt?

Also wo ...

Entschuldigung, ich hatte sie schon wieder weggesteckt.

Für später.

Nur mal hier kurz den Raum weg,

damit wir in den Raum hineingucken können.

Also der ist nicht weg, der ist nur weg.

Versteht ihr?

Aber da.

Ja.

Was macht Leander?

Also gesund und ...

Cree-Lock stehen draußen.

Und Rikki und Vinnie sind rein.

Und Berries auch rein.

Ich stehe die ganze Zeit gebückt,

weil die Kerchendecken so niedrig sind.

Also ich gehe auch in den Raum, ich will meinen Leier wieder haben.

Okay, wunderbar.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Dann ...

Ja, dann je mehr Leute gucken,
desto schneller geht es natürlich.

Ihr seht vor euch eben diese beiden Schränke und Regale.

Jeder einmal einen ...

Entweder ...

Perception oder Investigation-Wurf machen,
um zu sehen, ob ihr eure Sachen findet
und wie schnell.

15.

Investigation, sagtest du?

Investigation oder Perception?

11.

9.

9.

15.

5.

11.

11.

Okay, dann Leander ist super schnell fertig,
der sieht seinen Kram echt fix.

Und ...

dadurch, dass ihr ...

dass du siehst, wo Leanders Zeug ist,
brauchst du nicht allzu viel länger, um deinem Zeug zu finden.

Ihr beiden braucht einen Moment,
um eure Sachen zu finden.

Das heißt, Leander und Berries sind schon fertig.

Wie macht ihr jetzt weiter?

Wir müssen auch den Kram für die Ahnung mitnehmen, oder?

Ja, ich suche nach den Zeug von Cree-Lock.

Ich suche nach den Zeug von Zund.

Okay, dann macht mir beide noch mal entweder Investigation
oder Perception? 10, 5. Okay, du hast keine Ahnung, wie das

von den anderen Leuten aussieht. Du suchst eine ganze Weile, also es sind jetzt
inzwischen ungefähr 3 bis 4 Minuten vergangen und du findest das Zeug vom

Du hast so ein Stück Käse an die ganze Zeit gesucht und du, als du die Sachen aus dem Regal

nimmst, die Sachen von gesund aus dem Regal nimmst, merkst du, dass darauf ein ordentliches
Hölchen Asche ist. Auf gesundes Klamotten liegt ein Haufen Asche. Also nicht seine Klamotten,

also seine Waffen und seine ganzen Waffen, sondern ein Haufen Asche, ja. Okay, gut. Dann darfst du
mir nochmal Investigation oder Perception würfeln, bitte. 24. Perfekt. Läuft das bei euch da drin?

Du findest dein Zeug, du findest Rikis Zeug und du findest ein Haufen weiteres Zeug,
von dem du mir sagen musst, willst du sehen, was es ist? Willst du einfach alles, was du

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

im Schrank ist, mitnehmen? Was willst du tun? Warte kurz. Wie lange würde es dauern, wenn ich theoretisch alles mitnehmen könnte? Wie lange würde das dauern? Ich würde sagen, wenn Lerander dir dabei hilft, dann schafft ihr das relativ fix? Lerander würde eher nachdem er verzweifelt nach den Sachen von Krülock gesucht hat, rausgehen und Krülock sagen, gefährte Krülock, ich weiß nicht, wie eure Sachen aussehen. Dann bleibt mich hier stehen und ich schau selber nach. Okay, Rikki, du hast deine Sachen wieder und du hast immer noch den Schlüssel in der Hand. Ja, ich würde gerne eine spannende Tür. Ich würde gerne einfach ausprobieren, ob ein Schlüssel passt, solange wie Krülock sucht. Wenn Krülock fertig ist, okay, dann darf Krülock einmal suchen. Investigation, was ist denn heute los? Aber es ist eine Elf. Okay, er braucht ein bisschen und du kannst durchprobieren, du probierst die Schlüssel durch und der vierte oder fünfte Schlüssel passen und tatsächlich die Tür öffnet sich. Kannst du die Tür aufmachen? Ich kann die Tür aufmachen. Oh mein Gott, wie cool ist das denn? Ich muss hier wieder, ich muss einen Teil von der Wand wieder wegnehmen, damit man auch sehen kann, wie die Tür aufgegangen ist. Schau dir das bitte an, die Tür ist aufgegangen. Und vor der Tür steht ein Regal. Nein, direkt hinter der Tür, es ist ein winzig kleiner Raum und direkt hinter der Tür steht ein Regal und du kannst einen Blick in das Regal werfen, Investigation oder Perception, bitte, mit Vorteil. Es ist egal, sie ist nicht so schlau. Dann sind wir, 14. Okay, du siehst auf jeden Fall die Birne und du siehst auf jeden Fall die Göttin. Dann würde ich gerne die Göttin nehmen. Die Birne, lass ich liegen, die Göttin ist wichtiger, das war unser Job, vielleicht können wir doch noch das Geld kriegen und die Birne hat die Küche. Das finde ich doof. Ich traue auch keinen Küchen in den Obst. Aber es ist golden, oder? Was mit Kirchererbsen? Auch nicht. Okay, gut. Was nimmst du alles mit? Krülock steht jetzt neben dir. Gut, der Lerner hat mir nicht geholfen und einfach rausgegangen ist, um sein Versagenkund zu tun. Das wäre so lieb, danke schön. Dann versuchen wir einfach Sachen zusammenzuraffen. Aber wertvolle Sachen, bitte, nicht irgendwelchen Ramsch. Würde es denn länger dauern, die Sachen durchzugucken oder sie einfach mitzunehmen? Es würde definitiv länger dauern, sie durchzugucken. Dann nehmen wir sie mit. Ich kann sie nicht alle mitnehmen, weil sie, weil da ein paar, also es sind zum Beispiel einige Sets an Rucksäcken, Seinen und Schlafsäcken oder sowas dabei. Aber ich habe ja auch eine ganz gute generelle Wahrnehmung. Also vielleicht habe ich einfach einen ganz guten Blick dafür, was sich lohnt. Okay, ich würde sagen, du machst einmal so einen Schwups in deinen Rucksack hinein und alles, was reinfällt, bleibt drin und alles, was daneben fällt, geht raus. Ihr seid jetzt alle wieder grüßtet, ihr seid nicht, also falls ihr irgendwelche Sachen habt, die ihr tunet, wenn du brauchen, ihr seid nicht attuned, weil ihr dafür eine Stunde extra braucht, könnt ihr gleich nutzen für dein Deftzeug? Nee, ihr dürft mir jetzt alle noch mal einen Gruppen Stealthcheck machen und auch Boardhealys. Soll ich deinen Rucksack für dich tragen, Winifred?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Oh, schön. Den Rucksack. Oh, das wäre lieb. Dann werfe ich mir den über. Hast du Null oder minus 1 Stärke? Minus 1 ist ein Rucksack. Ich bin doppelt so groß wie sie immerhin. Also der Rucksack ist wahrscheinlich mehr so im Vergleich zu ihm. Also bei ihr ist er vielleicht so. Alle einmal einen Stealthcheck machen. 26. 6. Kruzifix 8. Nicht geschafft, geschafft, nicht geschafft. 18. Geschafft. 20. Geschafft. Ich hatte eine 1, habe neu gewürfelt wegen Lucky und habe bin jetzt bei 5. Okay, das heißt 3 haben es nicht geschafft, 3 haben es geschafft. Okay, Boardheal hat es geschafft und rettet euch damit hinter. Ich gehe erst mal gesund sein Kram wieder und sage, also ich wusste ja,

dass ihr glaubt, du bist wieder auf Weihrauchabfahrt, aber warum ist deine komplette Ausrüstung eingeäschert? Die Wachen müssen geraucht haben. Ihr wisst, wo diese Gefängniswärter sind. Ich pack die

Statue rein. Jetzt fixe ich schon wieder damit an. In meine Kapazität rein, runter Statue rein, damit ich sie nicht in den Händen tragen muss. Okay, du hast vorher nach der Karte gesehen, dass hier auch noch ein Raum hintergeht und hier ist ein Raum. Der Raum ist nicht beschriftet. Du weißt nicht, was in diesem Raum drin ist. Also da jetzt den Flur runter, jetzt links auf dem, genau, diesen Flur rein. Du weißt nur, da ist nur eine Tür markiert. Du weißt nicht, was ich hinter dieser Tür befinde. Du kannst gar noch mal auf die Karte schauen. Ich schaue derweil wieder hinten. Und nochmal kurz für das Verständnis. Grülok hat jetzt meinen Rucksack, aber ich

habe ja an meinem Gürtel trotzdem meine Tools, richtig, und die Waffe. Also Grülok hat nur meinen Krams. Nur das Grafel habe ich dabei. Dankeschön. Ne, da geht, also gut, ich frage euch. Da hinten ist noch eine Tür. Ich glaube, wir haben nicht mehr viel Zeit. Wollen wir da rein? Gehen wir, gehen wir. Okay, wir gehen weiter. Es sah nicht aus, als würde es da rausgehen, oder? Wartil? Die ist nicht markiert. Er weiß nicht, was dahinter ist. Er war nie darin.

Da lasst es doch. Also, okay, aber sehe ich, wo der Ausgang ist? Du weißt, dass der, also du hast eine Treppe hier gesehen und du weißt, dass euer Ziel diese Treppe ist. Ja. Die sieht jetzt übrigens nur aus, als würde sie nach oben führen, sie führt nach unten. Okay.

Ist dir was, ich sehe einfach nach. Ich fasse mir auf die Hand, Iniesta, und werde unsichtbar.

Okay. Und dann gehe ich in die Richtung, schon mal, dem anderen Raum. Wir treffen uns bei der Treppe.

Ich möchte mit Grülock mit und verwandel mich dafür. Oh Gott.

Ich versuche es wieder mit der Mischung aus Katze und Eichhörnchen. Okay. Dann hier ist noch ein weiterer Raum, den du auf der Karte gesehen hast, der ein Aufenthaltsraum für die Werter ist. Möchtest du dir den ansehen? Nein. Okay, gut. Dann möchte ich noch einen weiteren Staff-Check von

euch, ihr kommt jetzt an dieser Tür vorbei, ihr wisst nicht, ob da hinten noch... Sind die anderen zwei schon wieder da oder machen die jetzt ihr Ding? Die machen jetzt, die machen ihren eigenen Staff-Check und ihr macht euren Staff-Check. Aber wir sind ja unsichtbar. Du machst einen Staff-Check mit Vorteil und du machst ihn mit der Staff in der Katze. Okay. 16. Nicht geschafft.

12. Nicht geschafft. 18. 17. Geschafft. Dreckige 20. 14. Nicht geschafft. Ihr beide hat es geschafft. Ihr könnt dahinter gehen, könnt ihr durchgucken. Ihr habt keinen Schlüssel dabei. Ah, ja, das ist ein ganz normales Schloss aus Metall. Aber du kannst durch die Gitterstehe begucken, wenn du möchtest. Ja. Und darfst du mir dafür einen Perceptionwurf geben?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ah, das ist aber nicht so gut. Das ist eine 6. Eine 6. Du siehst nichts. Also es kann sein, dass deine Person drin ist, aber vielleicht sitzt ihr am Boden, vielleicht ist da keine Person drin, was auch immer. Aber du hörst auf jeden Fall ein Turmult, denn die anderen haben sich ja leider nicht ganz so geschickt angestellt. Wer von euch hatte noch mal die höchsten Werte? Also er hatte eine 19, deswegen würde ich sagen, er steht dann weiter hinten. Was hattest du noch mal? 16. 16.

Du hast es nicht geschafft. Du darfst weiter vorne stehen, Xunt. Hatte es nicht geschafft gehabt. Und Lernder hat es geschafft, glaube ich. In so einem Täusch schon diesen Würfel. Okay. Ertascht auf eine 14 hatte ich. Du hattest eine 14, dann hast du es nicht geschafft gehabt, aber ihr könnt nicht alle vorne stehen. Ich könnte in einer Katzensglaube versuchen, das Schloss aufzuknacken.

Siehst du da irgendwas? Ihr seid jetzt bei 9 Minuten. Okay, stimmt. Ich hatte eine 17, falls das noch wichtig ist. Jetzt sind wir völlig dintfrei in der Ecke gelandet.

Ich habe gesagt, das ist ein Ausgangsruhe.

Eure Angst ist unbegründet, wir sind unsichtbar.

Warte, bin ich auch unsichtbar? Sondern du auf mir drauf schützt, ja.

Ah, ich finde den richtigen Encounter nicht. Ich denke doch auch an dich, bitte.

Natürlich, Brüder, wie kann ich sie vergessen? Lass dich doch nicht einfach hier zurück.

Und was war das mit der Hebefigur von vorhin?

Jetzt habe ich Probleme. Ich mag es jetzt ein bisschen.

Entschuldigung, okay, okay. Hier stehen in diesem Raum plötzlich drei Wachen, die auch sofort das Feuer eröffnen. Sind die komplett gerüstet wie die Rüstungen aus dem Museum?

Die sind nicht komplett, also sie sehen nicht aus.

So, supermade. Okay.

Sind ganz normale Wachen fängenswichter. Okay.

Okay, gut. Dann einmal alle initiative Würfel, bitte.

Und wie stehen wir jetzt basierend darauf, ob wir den Stashack geschaffen haben?

Also, Ricky steht ganz vorne direkt an der Tür. Hinter oder neben ihr steht,

Moment, ich kann nicht die Wand hier weg. Die kann ich nicht wegmachen,

tut mir leid. Hinter ihr steht gesund. Dahinter steht Leander und ganz hinten

stehen Winnie und der Zwerg. Also, hinten hast du in dem Fall näher an der Treppe?

Näher an der Treppe, ja. Okay. Zwei.

Wo habe ich mir den Counter jetzt?

Ja, okay, okay.

Ricky hat zwölf. Danke schön.

Sechzehn.

Sechzehn. Leander hat sechzehn.

Winnie hat elf. Winnie hat elf. Xun hat...

Siebzehn.

Siebzehn. Der Zwerg hat...

...ein Sechs.

Ich glaube, wir wirklich nicht so gern kämpfen, dass wir auch immer nie entkommen.

Dem fehlt der Schneid.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Die 15. 904.

So.

Eine Sekunde, hier fehlen noch ein paar Initiativen.

Barry und Grewlock, ihr dürft auch schon mal Initiativen mitwerfen, ihr müsst aber dann erst mal dahin kommen.

Okay. Ah, eine Natural 20 plus zwei.

Okay, und Barry?

Schönt sich die badische Führung, die ich noch habe.

Nein, die geht, die kann man nicht auf Invest.

Und die ist jetzt auch vorbei. Also, das ist länger als zehn Minuten her.

Elf minus vier, also sieben.

Okay.

Gut, gewürfelt daher.

Tja, pass mal auf, wenn es uns abschlagen geht.

Warum hat die Katze so eine verdammt niedrige Initiativen?

Keine Ahnung.

Vielleicht gehen Katzen nicht gern in Kämpfe, in denen es wirklich um was geht.

Okay, so.

Los geht's, wir starten bei Grewlock.

Du darfst, du müsstest wahrscheinlich erst mal deine ganze...

Wie viel ist deine Bewegung noch mal?

Das kommt jetzt drauf an, wenn ich jetzt meine Bonusaktion nutze und mein Play Song starte, bin ich bei 40, sonst bin ich bei 30.

Okay, dann machst du deine Bonusaktion?

Ja, du hörst das noch, Barry Rushneal und ich blitze voraus.

15, 15, 20, 25, 30, 35, 40. Willst du deine Aktion nutzen, um weiterzulaufen?

Dann dash ich noch mit meiner Aktion bis zum Geschehen, wenn das geht.

40, fast, du kommst nicht ganz beim Geschehen an.

Sitz Barry noch auf deiner Schulter?

Das hab ich gerade auch überlegt.

Du darfst gerne auf meiner Schulter sitzen bleiben.

Okay, dann sitzt du auf der Schulter.

Dann ist als Nächstes der erste Guard dran.

Moment, wieso geht das jetzt nicht hier?

Next.

Und das ist Guard B, das ist der hier, das müssen wir wieder aufschreiben.

Ich muss mir immer so quasi so wie sie stehen, muss ich es mir aufschreiben, sonst kann ich mich nicht merken, wer er ist.

Und der greift natürlich als allererstes mal die ersten Personen, die er sehen kann und das wäre in diesem Fall gesund.

Jedes Mal.

Diese Leute mögen dich wohl nicht.

Jedes Mal, diese Leute greifen immer mich an.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

15, trifft dich eine 15?

Ja, ich hab 12.

Und bist du ein W10 oder bist du ein W8?

Du bist ein W10.

Ich glaub, du bist ein W1.

Das sind neun Schaden.

Ja, so können die für dich Schaden nehmen.

Sehr musikalisch, deren da fährt auf dich ab.

Okay, gut, damit bist du direkt dran.

Heilige Flamme auf diese Kröte, die mich gerade angegriffen hat.

Was muss ich tun?

Ich glaube, das ist ein Sacred Flames, glaub ich.

Das ist ein Kentrap.

Ein Rettungswurf, oder?

Das ist ein Geschicklichkeits-Rettungswurf.

Dann mach ich ein Geschicklichkeits-Rettungswurf.

Oh, das ist ganz schön viel.

Also, das ist 19 plus.

Also, ich würde sagen, ich hab ihn geschafft.

Nämlich trotzdem Schaden?

Nee, wenn du ihn schaffst.

Nee.

Hey, halt, Moment.

Ach nee, oder?

Nee, du enthältst...

Das ist ja kompliziert formuliert.

Meister Leander, helf mir.

Sicherlich.

Du erhältst keinen Vorteil aus der Deckung.

Das heißt, wenn das Ziel in Deckung wäre, oder?

Ja, in einem Rettungswurf erhält das Ziel keinen Vorteil aus der Deckung.

Ich zitiere aus meinem Zauberbuch.

Wenn er geschützt wäre von der Wand oder so...

Time stop.

Leander.

Dann würde er jetzt zaubern, die Decken einfach ignorieren.

Aber er leidet dennoch keinen Schaden.

Genau, den Schaden bekommt er nur, wenn er den Proben nicht schafft.

Ja, vielen Dank, Meister.

Mann!

Okay.

Gott verdammt!

Entschuldigung.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Dan, Leander!
Das bin ich...
Ich sehe mich nicht.
Wo bin ich genau?
Du stehst...
Hier...
Das ist das Problem, wenn man Torkens benutzt statt richtiger Minis.
Du stehst direkt hinter Gsund.
Ja.
Und hast...
Also Gsund steht dir quasi voll im Weg.
Du könntest einen Schritt zur Seite haben.
Dann könntest du...
Dann hättest du Line of sight mit Wache A und B.
Okay.
Und ich könnte mich auch zur Tür hinbewegen.
Du kannst dich zur Tür nicht hinbewegen,
weil da Gsund und Ricky im Weg stehen.
Du könntest weiter zur Treppe laufen, um weiter runterzugehen.
Also der Weg zur Tür ist nicht versperrt.
Nein, der Weg zur Tür ist schon versperrt.
Ja.
Ich verstehe.
Und die beiden...
Die Wachen haben alle Fernkampfaffen ausgerüstet.
Zwei haben Bogen und eine hatten Speer.
Ein Speer?
Mhm.
Ist das der Speer, der vorne steht?
Also einfach...
Das hier ist der mit dem Speer?
Ja.
Also hier...
Entschuldigung.
Hier...
Ja.
Der ist Speer, Bogen, Bogen.
Bogen, Bogen, Bogen.
Okay.
Und in direkter Gefahr sind Gsund und Ricky.
Mhm.
Ah, ist sie gut, gut, gut.
Äh, dann würde ich tatsächlich...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Erst mal weiter Richtung Treppe laufen.
Mhm.
Ähm, mich allerdings so bewegen, dass ich die...
Eine von den Wachen mit dem Speer...
Äh, nee, die Wachen mit dem Bogen angucken kann.
Und ihr entgegenrufen...
Du bist deine Schande für deine ganze Familie und deine Gattung.
Und nochmal gehätiger Sport auf sie wird.
Okay, ich würde sagen, das darfst du im Laufen machen.
Ja.
Dann...
Dann muss ich wieder einen Weißerbsrettungsruf machen, oder?
Äh, genau.
Auf 14 muss er schaffen.
Das hat er nicht geschafft.
Juhu.
Das hat er nicht geschafft.
Damit kommt da wieder ein...
Au!
...psychischen Schaden.
Oh, wieder ein Trauma, ein kleines Mini-Trauma.
Die Therapiekosten sind das, was dann wirklich zur Buche steckt.
Na komm schon.
Und meine Waffen kann ich ja ziehen, richtig?
Ja.
Weil ich hätte beide Kurzschwärter in den Händen.
Okay, willst du weiterlaufen bis dahin?
Wie weit kannst du laufen? 35, ne?
15, 25, 25, 30.
Okay, dann kommst du bis hierhin.
Good.
Next up ist dieser Guard, der nach vorne läuft, um reichen zu können.
Und der nach vorne läuft, um Ricky anzugreifen.
Hey!
Gott sei Dank.
Ich meine, oh, wie schrecklich.
Der trifft, glaube ich, nicht.
Das ist 4 plus 3 ist 7.
Nein.
Gut, dann ist Ricky auch direkt dran.
Gott sei Dank.
Warte, warte, warte.
Okay, gut.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ähm, genau.

Ähm, ich hab in der einen Hand halt ich die Schlüssel fest.

Und in meiner anderen Hand hab ich mein Messerchen.

Und beschließe...

Nee.

Und lauf in Richtung Treppe zurück.

Okay, wie weit?

Also, wie viele Bewegungen hast du da?

Du kannst, wie gesagt, deine Aktion, deine Bonus-Sektion und deine Bewegung nutzen, als Schocken.

Ich möchte tatsächlich gerne so weit es geht gehen.

Okay, das heißt, wie weit ist deine normale Bewegung?

Also, 35.

Okay, dann zieh ich immer.

15, 15, 20, 20, 30, 35, 30, 40.

Nee, 15, 15, 20, 25, 30.

Genau, und da in der Treppe würde ich dann warten und ich würde...

Okay, du kommst locker bis zum unteren Treppenabstatt, so kannst du heute auf die Arbeit machen.

Mein Wunsch, den ich machen würde, hat die Treppe da oben irgendwie da unten.

Da sehe ich irgendwie eine Tür oder sowas.

Am Ende der Treppe ist eine Holztür, eine schwere, nasse, eklige Holztür.

Okay, falls ich noch eine Bonus-Aktion habe, würde ich deine für...

Nein, okay, gar nicht.

Du hast nichts mehr.

Okay, gut.

Gut, dann nächste Runde.

Falls es dazu kommt.

Gut.

Dann, Winifred.

Ja, in was für einem Abstand stehen diese drei Wachen, die noch im Raum sind oder da so an der Tür stehen?

Ähm, die stehen...

Was für ein Radius haben die?

15, 15...

Also 10 Radius, 10 Fuß Radius, 15 Fuß Durchmesser, 20 Fuß Durchmesser.

Also wie viel Meter?

Es tut mir leid, ich hab's hier in Meter stehen.

1,5...

1,5...

3 Meter Durchmesser.

Perfekt.

Der Moment ist gekommen, meine lieben Freunde.

Der Moment für den Fettzauber.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ist hier nicht gekommen.

Fette sie auch?

Es wird so gefettet.

Okay, pass auf.

Ich zaubere den Folgen der Maßen.

Ich greife mein kleines Ad-Wee mit meinen Tools.

Ich nehme meinen Schraubenschlüssel.

Ich schraube an dem Ad-Wee herum.

Ich öffne das Ad-Wee.

Das mehrere Fächer hat.

Und durch das Schrauben aktiviere ich einfach, indem ein kleines Stückchen verpackte Butter wie bei einem Frühstücksbuffet liegt.

Und ich nehme diese Butter und ich werfe sie genau auf den Punkt in der Mitte, weil ich hab genau 3 Meter Reichweite.

Also es ist ein Quadrat mit 3 Meter Radius.

Und fette alles voll.

Und die Butter läuft aus und es ist alles voller Fett.

Perfekt.

Und das bedeutet für die, dass sie jetzt schweres Terrain haben, oder?

Genau, das bedeutet, dass alle Kreaturen, die in diesem Bereich stehen, einen Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen müssen, um Licht zu Boden zu fallen.

Auch wie viel?

Was ist dein DC?

Das steht.

Auch den Zauberbogen irgendwo.

Irgendwo auf meinem Zauberbogen?

Da oben.

Nee, das andere rechts davon.

Ah nee, Quatsch.

Hä? Ist doch das.

Ja doch, stimmt.

Spellzaft DC 13.

13, okay.

Einer fällt zu Boden.

Und ist voller Fett.

Und ist voller Fett?

Nice.

Die anderen beiden Straucheln zwar schaffen aber den Rettungswurf.

Okay.

Eine Kreatur, die den Bereich betritt oder ihren Zug dort beendet, muss ebenfalls ein Geschicklichkeitsrettungswurf schaffen.

Oder geht zu Boden und gilt als liegend.

Okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Gut.

Willst du noch deine Bewegung nutzen, um von der ganzen Geschichte weg zu bekommen?

Oder?

Wo stehe ich?

Wo stehe ich?

Ja, hätte ich sehen müssen.

Ich bin halt sehr klein.

Gut, die laufe ich weiter Richtung Treppe.

Wie viel ist deine Bewegungsreichweite?

Die ist...

...

Möchtest du noch mal auf die falsche Stelle zeigen, damit ich die richtige finde?

Danke schön.

25.

Okay, dann haben wir 15, 25, 25.

Du kommst direkt neben Leander an.

Gut.

Hallo.

Da ist jetzt Barry dran.

Gute Arbeit mit dein Fett.

Okay, haben wir uns für der Holztür an der Spitze der Treppe in Schlüssel?

Moment, zu was möchtest du?

Du hast doch gesagt, in der Spitze der Treppe ist eine Holztür, oder?

Davon weißt du aber nichts.

Du sitzt hier auf meiner Schulter.

Wir sind noch im Garten.

Ja, ist gut. Wie viel Distanz wäre es,

dann bist du zu Spitze der Treppe?

15, 25, 25, 30, 90, 40, 45, 40, 55.

Distanz.

Also bist zur Treppe selber nach 60

und dann die Treppe hoch,

sondern 70, 75.

Okay, ich habe überlegt...

Über 100.

Glaub mir, Schlüssel und Loch

Glaub mir, Schlüssel und Loch

Gut, dann...

Ein wenig Hilfe vielleicht.

Ich stehe immer noch ganz vorne, bei drei Wäldern,

auch wenn sie eingefettet sind.

Okay, okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Dann würde ich mich jetzt gerne von Grudochschulte abspringen und einen Eich verwandeln, als zweites Verwandeln.
Das wird eng.
Okay.
Ist ein Elch...
Was für eine Größe hat ein Elch?
Das Large oder Large?
Das ist ein kleinerer Elch.
Ich könnte ja mit der Vierbolg sich verwandeln machen, oder?
Nee, also du kannst entweder...
Okay, also der Elch ist ein Large.
Aber jetzt bin ich gerade überlegen, ist ein Vierbolg auch Large oder ist ein Vierbolg übernommen?
Wenn es eine Spielerrasse ist, dann ist es inzwischen Medium.
Ich weiß das nicht.
Ein Vierbolg steht irgendwo dabei.
Also ich weiß, dass es noch so medium sind.
Vierbolgs sind ja immer kleiner als Elefanten.
Ja, ich glaube, das ist so geregelt bei den Spielerrassen.
Wenn die eigentlich größer sind, sind die zwar mediummechanisch, aber die können immer so viel tragen, als wären sie groß.
Ich würde sagen, dass dieser Gang definitiv zu eng ist und vor allem zu niedrig, um einen Large Creature zu beschweren.
Das ist ähnlich hoch.
Ich hatte gehofft, dass das der Vorteil ist, damit ich den Weg vor den anderen Wachen versperren könnte mit dem Geweih.
Das war die Idee.
Ich fürchte, die Wahrscheinlichkeit ist höher, dass du stecken bleibst.
Okay.
Dann hätte ich jetzt doch den normalen Wolf nehmen sollen, weil der Diaholf Large ist.
Der Bernardiner ist ein Medium.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja, dann machen wir den dann.
Okay, gut.
Dann fängst du dich in einen perfekten,
wunderschönen Bernardiner.
Fängst auch sofort an zu sabbern
und deine Augen jucken ein bisschen,
weil deine Lefzen deine Augenlieder nach unten sehen.
Finde ich gut.
Hast du ein Festchen um den Hals?
Das Toten immer noch.
Aber mal schauen, was da noch...
Ist das Toten in Festchenform?
Das Toten ist in Bernardinerform,
weil das das Einzige war,
was ich halbwegs gut hinbekommen habe,
regelmäßig in Bernardiner.
Gut, dann würde ich mich jetzt
als Bernardiner schützend vor
gesund stellen und...
Wie viel ist deine Bewegungsreife, Alter?
Kann ich da meinen Feed draufrechnen
mit dem Mobile?
Mobile wäre ja plus 10,
also deswegen, der Bernardiner hat
von sich aus 40 Fuß...
Nee, Speed über sich gucken, ne?
40 Fuß plus 10.
Ja, das reicht auf jeden Fall aus,
um vor gesund zu kommen.
Du stehst jetzt zwischen dem Wächter mit dem Speer,
und...
Der hat ja auch einen Bug. Egal.
Ich hab mir das vorhin falsch gesehen,
aber der hat ein Speer.
Du stehst vor dem Wächter mit dem Speer und...
Ich kann bestätigen, dass er einen Speer hat.
Zwischen Speerwächter
und gesund.
Dann würde ich ihn angreifen
mit Biss.
Okay, dann mach das, bitte.
Oh...
Hier steht Hit 4,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

1d6 plus 1.

Ja, plus 4 auf den W20,
und dann, wenn du getroffen hast,
ist der W6 dein Schadenswürfel.

14...

Der hat werden bei Mediatek.

Ja, mal die plus 4.

Ja, genau, das plus 3.

Das heißt, du hast ein 17.

17 für den Treffer erstmal nur, ne?

Ja, damit hast du getroffen, ja.

Und jetzt kann ich den Schaden auswürfen
mit dem D6 da.

4 plus 1.

5.

Da sind 5 Schaden auf
und wache...

Ah.

Okay, okay.

If the target is a creature, it must succeed
and a DC-11 strength saving throw
or be knocked prone.

Just...

Oh, wow, er ist prone, ja.

Das ist am Boden liegt.

Gut gebissen.

Legt der auch im Fett jetzt?

Der liegt auch im Fett jetzt, ja.

Liegen Sie jetzt alle?

Einer steht noch.

Aber als Nächstes ist der Zwerg dran
und der,

dem ist vollkommen egal, was ihr macht
und der läuft

wie weit kannst du laufen, 30, 15,

15, 20, 20, 30,

15,

der läuft nach oben,

er quetscht sich zwischen Winifred

und lernt da vorbei

und läuft

auch auf die Treppe.

So, top of the round

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

5

ist Grylock.

Gut, ich würde...

Also, wir müssen jetzt nicht sinnlos gegen diese Fettburschen kämpfen.

Dann

laufe ich erst mal

soweit meine Bewegungsreichweite normal,

also meine 40 Reichen in Richtung

dieser Treppe

und rufe dabei euch zu

nicht kämpfen, abhauen.

Okay, also mit deiner Bewegung alleine

kommst du bis zu Lerner und Winifred.

Dann sehe ich aber noch nicht, was oben ist, ne?

Nee, du bist noch nicht auf der Treppe.

Dann

würde ich mich so aufstellen,

dass ich zwischen

Lerner, Winifred und den Wachen

zum Stehen komme und dann warten.

Also, dann kann ich im Grunde...

Willst du eine Aktion halten, falls

irgendwas passiert?

Ja,

ich halt mal meine

Angriff, falls jemand in Angriffsreichweite

kommt.

Ein Waffenangriff?

Ja, mit dem

Säbel und ich bin ja immer noch unsichtbar.

Das heißt, wenn jemand

hinläuft, wird es sehr hässlich für den Enten.

Gut, dann ist der hier dran,

der

das tut mir wirklich leid,

schießt nochmal auf gesund.

Der trifft aber nicht.

Ich möße heute sehr schlecht.

Damit ist gesund dran.

Noch mal Geschicklichkeit, Rettungswurf

und der liegt jetzt auch,

also der versucht sich zu bewegen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

und den Hals auch voll vom Hals.
Er ist voller Fett.
Die macht der Butter.
Die macht das Fett.
Ich sei mit dem Fett schon.
Ich deute mit einer zitternden Hand
auf den Wächter, der bereits verletzt ist.
Aber dann ziehe ich die Hand zurück
und sage, nein, wir müssen fliehen.
Wir müssen fliehen.
Das hat keinen.
Ich kann das jetzt nicht tun.
Ich muss mich nicht disengagieren,
weil die liegen ja eher auf dem Boden.
Du bist auch nicht in Milie reichweiter.
Du könntest jetzt deine Aktion
und deine Bewegung nutzen.
Dann laufe ich soweit.
Wie viel Bewegung freigewerter hast du?
30 Fuß.
Kannst du noch ein bisschen beschreiben,
wie fettig alle sind?
Du schaffst es auch bis auf die Fette.
Fettakampf, rufe ich noch an.
Du hast es auch.
Bringt die Butter in die Augen,
werden sie sich in der Butterwelt ziehen?
Das ist Butter in den Augen.
Ich weiß es nicht, aber es ist bestimmt...
Ich habe alles zu den Augen gezogen.
Das geht es nicht hin.
Also es ist ziemlich fettig da.
Ich habe gerne Butter in den Augen.
Du hörst Struggle.
Wenn gerade jemand versucht, sich aufzurichten zu sein
und wieder zurück in die Butter gefallen.
Es fühlt sich an, als würde es immer mehr Butter werden.
Es sprutet immer mehr Butter.
Aus diesem witzigen kleinen Hotelbutterstück raus.
Ich liebe es noch Butter.
Leander Löwentreu.
Das bin ich.
Leander Löwentreu läuft Heldenmutig davon.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Du schaffst es auch direkt hinter Ricky.
Du bist zu Tür.
Durch, durch, durch.
Darf ich was zu Leander sagen?
Nein, erst wenn du wieder können bist.
Nein, wir können nicht.
Die Guard versucht aufzustehen.
Wahrscheinlich auch wieder mit dem Geschicklichkeitsgrattungswurf.
Also hier steht nur,
wenn sie einen Zug beendet
in diesem Bereich.
Dann nutzt er einfach nur seine halbe Bewegung.
Sie steht auf und steht dann halt wieder direkt
mit seinem Speer direkt vor
dem Bernadiner
und greift den Bernadiner an.
Also wenn sie den Bereich betritt oder den Zug dort beendet.
Das ist eine 15.
Arme 12.
Deine Arme Klasse 12.
Okay.
Dann greift er dich mit seinem Speer an.
Das sind die 6.
Und macht die
6 Schaden.
Okay.
Weiter geht's.
Moment, dann bin ich, glaube ich,
für tot.
Also dann ist der Bernadiner halt
verwendet sich zurück.
In dem Moment verwendest du dich zurück.
Das ist ein Schaden
Überschuss.
Und dann musst du dir dann von deiner...
Hat das irgendwas zu sein,
dass da hinten steht ein D8, das 1 dahinter?
Den kannst du eigentlich jedes Mal auswürfeln.
Ja, genau.
Aber in dem Moment hast du jetzt halt 5.
Gut, gut, gut.
Dann habe ich noch einen mehr verloren,
dann bin ich für 20 mit Barry.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das heißt aber eigentlich,
dass ich, glaube ich, an Conscious,
also bewusstlos genockt sein müsste.
Nein, nein, nein.
Also beim Drohinen ist es so,
wenn du in deiner Tierform
deine Lebenspunkte auf 0 gehen,
verwandelst du dich sofort zurück
in deine ursprüngliche Figur.
Also in dem Fall würdest du jetzt halt
auf einen 4 und auf den Boden knien.
Okay, war gut.
Das heißt, du müsstest das nächste Mal
deine halbe Bewegung aufwenden,
um wieder hochzukommen.
Es sei denn, du verwandelst dich
direkt wieder in ein anderes 4-weiniges Tier,
dann würde ich sagen, brauchen wir das.
Okay, Ricky.
Und bekannt.
Wenn alle durch sind, Türe zu, ich schließe ab.
Und was habe ich damit zu tun?
Du musst die Türe zu knallen,
damit ich abschließen kann.
Ich habe zwei Dinge,
die ich gerne tun möchte.
Nummer 1 wäre, ich würde gerne schauen,
welcher Schlüssel ins Schloss passt,
während die alle an mir vorbeilaufen.
Wenn das geht,
würde ich gerne versuchen,
wenn alle durch sind, abzuschließen.
Mein Wunsch wäre, mit der Bonusaktion zu gucken,
ob der Schlüssel passt oder welcher.
Und die Aktion dann zu halten,
die Aktion, das abschließen zu machen.
Aber du musst ja erst mal aufschließen.
Oh, gut, ja.
Ich versuche die Tür auch zu schließen,
Entschuldigung, das kann ich schließen.
Nein, du öffnest die Tür
und kannst gleich als Erste durch
und möchtest du noch irgendwas machen?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja, dann weiß ich jetzt auch,
welcher Schlüssel das ist.
Und ich warte an der Tür,
damit Leander sie hinter uns allen
zu knallt, damit ich sie schnell abschließen
und wir weiter auf dem Könn.
Okay, Winnie.
Steht noch jemand
direkt bei uns gerade?
Nein.
Da ist noch diese Wache,
die in der Tür steht,
die ist ungefähr 40 Fuß von dir entfernt,
35 Fuß.
Ja, dann verschwände ich jetzt nicht groß meinen Atem.
Dreh mich noch unbestimmend
in die Runde um und sag,
war das cool mit dem Fett?
Und dann lauf ich auch einfach.
Wie viel ist denn die normale Bewegungsreichheit nochmal?
25.
Okay, das heißt, du kommst insgesamt 50 weit.
Das heißt, du kannst auch direkt an den anderen vorbei,
weil du auch folgen sehr klein bist,
kannst du an den anderen vorbei
und kannst direkt durch die Tür durch
und
deine passive Wahrnehmung ist hoch genug,
dass ich dir dann gleich was sagen kann.
Ich möchte dir das aber erst sagen,
wenn wir mit den initiative Folgen fertig sind.
Clever, ich würde gerne noch
ein bisschen machen,
machst du sofort.
Ich habe eine Frage,
warum kannst du 50 weit rennen?
Nein, sie kann nur 25 weit rennen,
weil sie kurze Beine hat.
Weil Aktion und Bewegung...
Du kannst deine Aktion nutzen
für einen Dash und dann bewegst du dich nochmal
deine gesamte Bewegungsreichheit.
Das hast du vorhin auch gemacht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Cool, russig, danke so.
Barry.
Du glaubst kurz, du stehst in der Butter.
Du bist völlig verwirrt.
Dann würde ich mich auch die Reppe aufmachen.
Du brauchst eine halbe Bewegung,
um dich wieder aufzurichten.
Wie viel ist deine normale Bewegung?
30 bis 10, also 40.
Dann kannst du jetzt insgesamt 60
Fuß weit laufen.
Du nimmst aber eine Opportunity Attack mit.
Ich dachte, die habe...
Moment, die hatte ich glaube ich auch nicht
wegen dem Mobile Feed.
Ich habe eine Opportunity Attack für dich
und du darfst 60 Fuß weit laufen.
50...
Du kommst auf der Treppe an,
du kommst nicht ganz an der Tür an.
Nxt.
Wie ist diese Butter hierher gekommen?
Der Zwerg rennt nach oben
und Gard
3 versucht aufzustehen.
Und der kommt aber nicht an seinem Kombi vorbei.
Ha!
Wie traurig.
Grülock!
Ja, dann, ich bin ja immer noch unsichtbar.
Das heißt, ich kann
jetzt ganz normal die Treppe hochgehen.
Könnte durch die Tür,
würde dann kurz sagen, weil ich ja unsichtbar bin.
Grülock ist durch.
Okay.
Zum Glück habt ihr den noch nicht zugemacht.
Okay.
Ja, und dann würde ich oben,
kann ich ja dann wieder warten
und wieder meine Attack redder.
Mhm.
Weiter geht's mit gesund.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Raus.
Du kommst oben an
und gehst durch die Tür.
Lern da!
Bin ich jetzt auf der Einzige?
Nee, der Droide fehlt noch.
Genau, der Droide fehlt noch.
Du kannst aber deine initiative Folge
nach unten
korrigieren, wenn du willst.
Du kannst in der Aktion halten.
Du kannst sagen, du willst warten bis Barry durch ist
und dann die Tür zu schlagen.
Ja, mein Ziel wäre es,
bis Barry auch noch durch ist und dann zuzumachen.
Okay, okay.
Dann ist Ricky dran.
Ich hab den Schlüssel in der Hand.
Ich warte darauf, dass er die Tür zu macht.
Also, du hältst auch deine Aktion.
Okay.
Winifrede, Nickelnase.
Wieso bist du jetzt noch mal dran?
Ich bin hier.
Ja, du warst mit dem Zwerg.
Und dann ging es wieder von oben los.
Okay, gut.
Dann, Barry.
Ja, ich stimm aus der Treppe hoch
und lass mich machen, wie ich die Tür.
Okay, und du läufst die Tür durch.
Lern, da schlägt die Tür zu.
Das ist alles ungefähr...
Ihr müsst euch vorstellen, eine Runde dauert ungefähr 6 Sekunden.
Also nicht pro Person, sondern insgesamt.
Das Ganze ist jetzt also innerhalb von ungefähr 10 Sekunden passiert.
Also, seid ihr angefangen, habt die Treppe hoch.
Wir sind gut.
Nachdem du durch die Tür gerannt bist,
fällt dir sofort auf,
dass ihr euch in einem großen Raum befindet.
In dem unter anderem,
der elf steht,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

der euch ursprünglich verhört hat.

Ja.

Und weitere Wachen.

Bevor wir weitermachen,

würde ich sagen,

lassen wir das schnell ein bisschen sacken

und gehen in die Pause.

Wenn ihr euch heldenhaft ins Gefecht

gegen Drachen und Monster stürzt,

dann wollt ihr euch doch frisch fühlen.

Deshalb wird unser Abenteuer

in Ready to Roll präsentiert von Manscaped.

Eurer Natural 20,

wenn es um Männerpflege geht.

Der größte Schatz im Manscaped Sortiment

ist das Performance Package 4.0.

Darin findet ihr den

Präzisionstrimmer Lawnmower 4.0

mit Skinsafe-Technologie,

Keramiklingen

und einem LED-Spotlight,

das auch die tiefsten Dungeons erhält.

Mit dazu bekommt ihr den Weedwacker 2.0,

der selbst die Ohren und Nasenhaare

eines Orks bündigt

und eure Nasenlöcher zugleich

vor Ziepen und Verletzungen bewahrt.

Und für die formvoll endete Pflege

enthält das Performance Package 4.0

natürlich die Crop Preserver

in Team Deolation

und das Crop Reviver in Team Tonerspray.

Obendrauf bekommt ihr den Kulturbeutel

für euer Pflegeinventar

sowie die legendären Manscaped Boxer

Shorts mit magischem Rüstungs

und vor allem Komfortwert.

Also tut eure Heldenpflicht,

geht jetzt auf [Manscaped.com](https://www.manscaped.com)

und gebt dort den Gutscheinkode Ready ein

für 20% Rabatt

und kostenlosen Versand.

Den Link findet ihr auch in den Show Notes.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das war eine dringend benötigte kurze Pause,
denn unsere heldenhafte Heldentruppe
stürzt sich direkt vom einen Kampf
in den nächsten und deswegen
darf ich euch alle um
eine neue Initiative bitten.

Go, go, go!

Go Team!

So viel!

19.

20, also natürliche 20.

Rülock 19.

Berry 10.

Ricky 16.

16. Leander 23.

Die unnützigsten Natural 20

aller Zeiten. Winnie

19.

19.

18.

Wow, alles zuerst dran.

Ziemlich, ziemlich hohe Initiative.

Oh ja, 11.

Ich habe die plus eins vergessen, also 10 plus 11.

Zu spät.

Ziel ist, wir machen sie fertig, bevor sie dran sind.

12.

4.

Also ich meine, es hat auch einen Nachteil,
wenn ihr alle gleichzeitig dran seid,
weil dann sind die Garts auch alle gleichzeitig dran.

Außer, wir machen sie vorher platt.

Ups, sie ist halt platt da.

Die Garts hatten wir im Fettstrotzen hinter uns gelassen.

Das ist eine neue.

Das ist nur das B Team.

6.

Ok.

Gut, dann starten wir...

Ich habe noch eine kleine mechanische Frage.

Das geht jetzt quasi nahtlos

von unserem Abenteuer

unten in das über.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Weil mein Bladesong hält natürlich nicht ewig.
Und er war jetzt schon 3 Runden aktiv.
Ich hätte jetzt noch 7.
Genau, dein Bladesong war jetzt 18 Sekunden aktiv.
Von einer Minute, du hast noch 7 Runden.
Du musst mitzählen.
Das mache ich auch, ok. Dann passt das soweit.
Ich zähle aber auch mit.
Gut, ich versuche nicht, dich zu bescheißen.
Wenn ich mich verzähle, dann verzähle ich.
Ok.
Dann muss ich hier nur durch
alphabetisieren.
A
B
C
D
E
Und der gute Mann, der hier vorne steht,
der mit dem Schwert, das ist wieder
WallSanit.
Ich bin wirklich, wirklich
schlechter in dem Namen.
Ich glaube, Galvenit.
Galvenit.
Schön.
Gut, dann
gehen wir direkt ein und
Leander Löwentrol ist als erstes von
Das bin ich wohl.
Leander hat seine Klinge gezogen
und sieht, das ist der Zeitpunkt
für wahren Heldenmut.
Wer steht denn da rechts von mir direkt?
Auf meiner Seite.
Hier steht Winifred
und hier steht Rikki und hier steht Winifred.
Wo steht denn Krülock?
Krülock steht direkt hinter dir.
Perfekt.
Aber unsichtbar.
Ich habe schon mit euch geredet.
Er hat dich darauf hingewiesen, dass er hinter dir steht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Gut.

Wenn ich ein Zauber auf Berührung
habe für irgendeine Kreatur,
dann kann ich mich auch selbst wirken, richtig?

Dann würde ich gerne
meine

Schwerter Klingen lassen
und Heldenmut wirken.

Ich wirke es auf den zweiten Zaubergrad.

Das heißt, ich kann zwei Kreaturen mit
Heldenmut belegen und ich belege
mich mit Heldenmut und ich belege
mich mit Heldenmut,
um ihn zu berühren.

Heldenmut macht folgendes.

Sowohl du als auch ich
können jetzt für eine Minute
nicht mehr verängstigt
werden.

Außerdem bekommen wir zu Beginn
jedes unserer Züge

vier temporäre Trefferpunkte.

Die stecken nicht.

Das heißt, das wird jedes Mal am Anfang
eine Runde mehr aufgefüllt
oder eben geheilt.

Das heißt,

in diesem Zug auch schon direkt,
wo ich den Zauber gewirkt habe?

Das heißt, am Anfang der Runde?

Zu Beginn meines Zugriff.

Dann bekommst du es dieses Mal nicht,
weil du deine Runde ja schon begonnen hast.

Aber cooler würde sie bekommen.

Das ist dann meine erste Tat.

Seit tapferm Herzen

stellt euch diesen Schrecken,

diesen verdammten Wachen, diesen Unterdrückern.

Wir werden uns hier freikämpfen
und nichts wird uns halten.

Aber ich glaube,

erst mal stehen, wo ich bin.

Ich fand das sehr inspirierend.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Entschuldigung.

Gut,

dann ist jetzt nächstes Grünlauch dran.

Besten Dank,

Meister Löwentreu.

Dann sause ich an

Leander

vorbei.

Zwischen Leander und Winnie

durch.

Ja, an denen kannst du problemlos vorbei,

aber ich kann an der anderen Wache auch vorbei.

Ich bin ja noch unsichtbar,

wie ich nicht müde werde,

zu betonen.

Ohne, du meinst, ohne eine

Tech of Opportunity zu...

Dann würde ich sagen,

müsstest du einen Staff-Check mit Vorteil machen

und er macht einen Perceptions-Check.

Okay.

Das ist schon mal, wenn er 21

und das wäre eine 7,

dann nehme ich wohl die 21.

Du kommst an ihm vorbei.

40 wieder, ne?

40 Fuß immer noch, genau.

1, 2, 3, 4,

15,

20, 25,

30, 35,

40.

Hier stehst du auf der Treppe.

Hm.

Hm.

Hm.

Hm.

Dann werde ich

dort stehen bleiben und mein

Angriff vorbereiten, wenn jemand diese

Treppe runterkommt. Waffenangriff.

Ja, Waffenangriff. Ich kann

eigentlich die Green Flame Blade

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

vorbereiten, die muss man mitten im Waffenangriff.

Das ist ein Cantrip, den man mitten der Waffe zaubern muss.

Okay. Dann bereite ich das vor.

Okay.

Dann ist als Nächstes wenig dran.

Okay.

Dann würde ich

...

Sorry, ich bin sich gewohnt, zu früh dran zu sein,

ich habe nichts vorbereitet.

Als Nächstes ist es gesund dran,

du kannst dann schon mal vorbereiten, was man tut.

Hm.

Dann würde ich jetzt meine Pistole

ziehen und hoffen,

dass ich heute endlich mal

irgendwas treffe. Okay.

Und zwar den

Typen zu meiner Linken. Den hier?

Ja, oder wobei,

vielleicht lieber den zu meiner Rechten,

weil sonst mache ich den links von mir nur aufmerksam auf mich.

Okay.

Okay, du hast, also wenn

Lern, dass ich leicht zurücklehnt,

hast du auf jeden Fall eine Zeit mit dem und kannst auf ihn schießen.

Ja, ich schieße so an seinem Knie vorbei

oder so zwischen seinen Beinen.

Stimmt.

Noch in seinem teuren Mathe.

Ich greffe meinen Umgang so ein bisschen.

Ja, und ich gucke es so durch und mach so ...

Alles klar, dann einen Angriffswurf, bitte.

Ah, bitte.

19 plus 5,

BAM!

Das trifft. Ich treffe so was vor.

Nice.

Und ich mache ...

19

Neun Schaden.

6 plus 3.

Wow.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Der sieht nicht gut aus.

Der blutet.

Sag mal, kannst du bitte hier einfach ...

Nein, kannst du nicht, okay?

Okay.

Der blutet.

Dem geht es richtig beschissen.

Du hast noch eine Bonusaktion, glaube ich,
die ich nutzen möchte.

Ich nutze sie, um zu rufen.

Ja!

Okay, gut.

Dann ist als nächstes Gsund dran und danach Ricky.

Kann ich meine heilige Flamme schon wieder einsetzen?

Das ist ein ...

Ein Cannon-Trip.

Okay, dann hier auf den,
der gerade eh schon die Kugel drauf bekommen hat.

Der da? Ja.

Okay, dann mach einen ...

Ich glaube, es ist ein Angriffswurf, oder?

Nee, du musst ein Rettungswurf auf Geschwindigkeit.

Mach mal an, diese Mistflamme.

Moment, Moment.

Meiner Göttin!

Komm, gib mir hier.

Nichts funktioniert.

Hier, Dexterity hat er ...

Ja, er würde 16 schaffen.

Was muss er schaffen?

Deinen SpellDC.

Mein SpellDC ist 13.

Dann hat er es geschafft.

Aber wir waren alle kurz gespannt, ob er es schafft.

Okay, gut.

Das ist mir so schön.

Welche hast du noch was tun?

Nein.

Okay, ich will dich nur noch mal daran erinnern.

Du kannst in einer Runde nur dann zwei Zauber wirken,
wenn die Bonusaktion der Zauber und der Kentrip die Aktion ist.

Also du kannst theoretisch als Bonusaktion in Zauber wirken.

Ich habe aber ...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Also war kein Kentrip, kein zweiten Kentrip, oder doch?

Nein.

Nur ein Kentrip muss immer die Aktion sein und eine Zauber kann die Bonusaktion sein.

Du kannst aber ansonsten auch eine Zauber als Bonusaktion setzen und einen Waffenangriff als Aktion benutzen.

Okay, aber eine Zauber habe ich eh nicht mehr, weil wir haben ja nicht gerastet so richtig.

Du hast ...

in der kurzen Rast ...

Ja.

Meditiert.

Nein, du hast nicht meditiert.

Ja, ich habe nicht meditiert.

Aber du bekommst trotzdem deine Zauber, deine SpellDC zurück.

Ach so, ja, das wusst ich.

Das habe ich gedacht.

Oh.

Kein Grund, sich hier so mysteriös zu verhalten, Micha.

Ja, gedacht ich, ich hatte halt mal eine Zauberverbraucht.

Nichts da.

Den kann ich jetzt noch einsetzen oder nicht?

Nee, den kannst du jetzt nicht mehr einsetzen, weil du ...

also nur wenn du eine Bonusaktion einsetzen möchtest.

Aber ich glaube, der einzige Zauber, den du als Bonusaktion hast, ist Healing Word, oder?

Wenn du ja auch Healing Word hast.

Ja, genau, Healing Light.

Healing Light ist was anderes, das ist eine Bonusaktion.

Das ist kein Zauber, den kannst du jederzeit einsetzen.

Oh mein Gott, wie kompliziert ist das?

Bisschen.

Das, was hier steht, das sind immer deine Zauber.

Ja.

Kann ich einen davon einsetzen?

Hier steht bei Time, wenn da 1a steht, dann ist es eine Aktion.

Wenn da 1ba steht, dann ist es eine Bonusaktion.

Aber den habe ich nicht.

Den habe ich nicht prepared.

Ich glaube nicht, dass du Sachen präparieren.

Du musst keine Sachen präparieren.

Du hast alle deine Sachen mal bereit.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ah, okay, und ich verbrauche damit Spellslots, wenn ich die dann einsetze.
Mein Gott, ist das kompliziert.
Ich habe vorhin, ihr erinnert euch an die Sache mit den Zigaretten.
Vielleicht ist die Zeit im Gefängnis aber auch gut für gesund gewesen, wenn er sich jetzt dann besser damit auskennt danach.
Also ich könnte jetzt verwünschen einsetzen, weil das ist eine Bonusaktion und ein Zauber.
Okay, dann bitte du erst.
Moment.
Ich verwünsche eine Kreatur in Reichweite, die ich sehen kann.
Ja, hier wieder der Kollege, ne?
Du siehst alle.
Ja, aber den?
Nein, das weiß ich nicht, weil er meiner Flamme widerstanden hat.
Welle außerdem ein Attribut, wenn du den Zauber wirkst.
Das Ziel hat nachteilbar Attributswürfen mit dem gewählten Attribut.
Ja, das war Spielstärke und so.
Aber da du keinen Rettungswurf brauchst, muss ich auf den Zauber würfeln?
Nee, ich glaube, der funktioniert immer.
Ja, der funktioniert einfach.
Den machst du einfach.
Toll, oder?
Ich verfluche dich!
Ich habe meine Ringe zu Hause vergessen.
Oh, ich könnte immer...
Kann ich nicht sagen?
Ja, ich bringe dir einfach mal...
Nee, nee, nicht aufstehen, nicht aufstehen, werfen.
Ich kann auch den Zauber legen.
Ja, reicht.
Er ist hext.
Hext.
Du musst noch ein Attribut auszuholen.
Das Attribut? Der trägt eine Nahkampfwaffe, ne?
Der trägt eine Nahkampfwaffe, ja.
Dann nehme ich stark.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Okay, okay, dann hat er...

Das muss ich mir ausschreiben.

Macht sie alle zu Schwächlingen für uns?

Ja, leider reduziert das nicht seine Werte.

Er hat nur schwere Zeit,
wenn er eine Probe auf das Attribut macht.

Ja.

Er ist leider nicht ganz so gut.

Geht ihm Muskelkater.

Selbst zählen halt auch nicht dazu.

Aber was Gutes bei den Zauber,
ist vor allem der Extra-Schaden, den du machst.

Ricky!

Ja.

Flüsse, weggesteckt, beide Messe in der Hand.

Der eine mit dem Ring.

Da hat die liebe Winnie vorhand drauf geschossen, richtig?

Ich habe mir überlegt,
ich würde gerne auf ihn zulaufen.

Ich habe 35 Fuß laufen.

Und dann würde ich ihn tatsächlich gerne mit meiner Aktion
und mit meiner Bonusaktion
mit den Messern eine rein dängeln.

Und mich dann, wenn es noch geht,
ein Schritt zur Seite weg.

Willst du erstmal die Aktion dafür einsetzen
und dann schauen, ob du deine Bonusaktion
vielleicht noch für was anderes benutzen möchtest?

Okay.

Und du kannst jetzt einen Angriffswurf machen.

Däker, Däker, Däker.

16.

Das ist genau seine Armerklasse,
du strefst hier.

Das freut mich sehr.

Und dann ein D4 plus

3.

5.

5 Punkte Schaden.

Und der erste Gegner ist

tot.

Wenn du das nächste Mal dran bist,
darfst du direkt als erstes mit deiner Bonusaktion

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

deinen Hacks auf ein anderes Ziel setzen.
Und was möchtest du noch machen?
Du hast noch 25...
Nee,
20 Fuß Reichweite.
Hättest du noch.
Ich kann dem jetzt nichts abnehmen.
Ich kann hier keine Falle entschärfen.
Ich glaube,
ich bin ein bisschen nahe an die Treffer reingekommen
so.
Und wird tatsächlich einfach...
Okay, du willst wieder zu deiner Gruppe zurück.
Okay, gut, dann gehst du wieder zur Gruppe zurück.
Dann haben wir als Nächstes
Desengard.
Und der hat einen Bogen dabei
und schießt auf
Ricky.
Der trifft aber nicht.
Das ist nämlich nur 5 plus 3 sind 8.
Das wird nichts.
Und dann ist als Nächstes der Zwerg dran.
Der
leider nicht daran gedacht hat,
sich in das erwarten kann man eventuell
mit Waffen auszurüsten.
Das heißt, der kann nur nach vorne stürmen
und unbewaffneten
Kampf machen.
Der ist unser Mietschild.
Deswegen stücken wir ihn ja auch immer vor.
Der hat tatsächlich...
Du schaffst das schon, Barty.
Der hat
im unbewaffneten Kampf.
Das heißt, der macht jetzt erst mal einen Angriff
und trifft nicht.
Gut, dann ist die erste Wache dran.
Das ist der, der hinten steht.
Der bleibt da stehen, indem seine Aufgabe ist
dessen Aufgabeverzeihung ist es,
diese Töne hinten zu bewachen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Und der ist tot.

Das habe ich vergessen einzutragen.

Zack.

Barry

Bangbooks ist als Nächstes dran.

Yes.

Das ist das Problem.

Bei Barry geht gerade ein bisschen der Arsch auf Grundeis, weil er sich nur zweimal pro kurze Rast in Tiere verwandeln kann.

Dementsprechend müsste ich jetzt mal kurz fragen.

Alle Zauber, die ich hier vorbereitet habe, kann ich so verwenden oder muss ich auf die Komponenten noch achten, die da stehen?

Du hast deinen Toten wieder bei dir.

Dann musst du nicht auf dich...

Du kannst alle deine...

Alle Komponenten, die keinen Geldwert haben, können durch einen magischen Fokus ersetzt werden.

Wenn da ein Geldwert daneben steht, dann brauchst du den Fokus, den...

Die ganzen Sachen, die entstehen sind immer V und G. Das sind die Abkürzungen.

Das ist was ganz anderes.

V und G sind nur verbal und Gesten.

Nur wenn ein M dabei ist, brauchst du überhaupt materiale Komponenten.

Ah, okay.

Dann würde ich gerne ein wenig für Ablenkung sorgen und mich mit meiner ersten Aktion, die mit der Philbock-Magie die Form von Leander Löwentreu annehmen.

Ich beste vor.

Das ist Leander Löwentreu, der Retter der Prinzessin von Klingfurt, der den Gula von Steinbeck die Liebe brachte und was nicht noch alles.

Und danach wirke ich

Spiegelbilder, um

Leander Löwentreu mit mir zusammen jede Menge Subdikate aufzustellen.

Oh, so viel Leander Löwentreu.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Okay, ich weiß nicht, ob die Welt damit klackt.
Das sind drei Spiegelbilder, plus ich,
wenn dann insgesamt vier Leander Löwentreus
und das Original.
Das erklärt, wie ich all diese hellen Taten gehen konnte.
Bin ich auf jeden Fall ein bisschen nervös.
Willst du die Nebenleander
stellen?
Okay.
Dann stehst du jetzt, also die
hier stehen jetzt ein Haufen Leander
Löwentreus.
Muss ja leise sein, sonst hättet ihr jetzt
ein lautes Hossa von der Trille.
Das ist die
Wache D dran, das ist der hier und
der greift natürlich unseren
Zwergenfreund an.
Oh, das trifft.
Der hat natürlich keine Rüstung an
und er macht
auch, der macht nur
zwei Schaden, also geht schon.
Haltet aus,
Meister Borotil.
Bo, bo, doch, bo,
Sohn.
Und dann ist der hier dran,
der hat einen
Bogen und der würde eigentlich
gerne auf Leander schießen.
Den Wurf macht er jetzt einfach mit Nachteil,
weil er ja nicht weiß, wer ich von denen
aufgeschrieben habe.
Immer wenn eine Kreatur dicht zum Ziel
eines Angriffs wählt, solange der Zauber
anhält, wirf einen W20, um zu
bestimmen, ob der Angriff stattdessen
einzelne Diplikate trifft. Das wäre
für mich, ich würde es wegen der
Filmermagie, hätte ich mir gedacht, auch
auf Leander anwenden, weil ich ja aussehe,
wie Leander. Ja, das würde ich jetzt in

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

dem Moment, mir fällt gerade was ein.
Die Furbolgmagie, die du eingesetzt hast,
ist eine Aktion oder eine G-Innen-Bundesaktion?
Was eigentlich egal,
eine Aktion war halt, Filmermagie
und Bonusaktion war das Zaubern.
Ist der Zauber eine Bonusaktion?
Ach, okay, Moment, da muss ich schauen, ob
eine Bonusaktion war.
Nein, eine
Spiegelbilder ist eine Aktion.
Eine Aktion?
Und die Filmermagie ist
Filmermagie, der denn zauber?
Oder ist das einfach etwas, was man kann?
FGTM, you can
and this guy
wants per short rest.
Steht tatsächlich nicht dabei.
Können wir das als
Bonusaktion auslegen?
Tatsächlich, wenn es gar nicht dabei steht,
dann ist es, glaube ich, weder das eine
noch das andere. Also funktioniert das
dann tatsächlich in der Form.
Ich leg dir deine Karte wieder.
Ah, nope.
Die Furbolgmagie, you can cast
DetectMagic and this guy
self, das sind beides Zauber.
Du kannst einfach die Zauber
casten, aber die haben alle
Zauber selbst.
Das heißt,
das ist mir nicht früh genug
aufgefallen, deswegen machen wir es nicht
rückgängig. Aber
ja.
Selbst der Kleidung ist normalerweise
eine Aktion.
Wir machen es jetzt nicht rückgängig, aber
das nächste Mal, du musst den Zauber
wirken.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Welchen Zauber muss ich denn?

Das Guy Self oder DetectMagic.

Du kannst den Zauber nehmen, nur dass du die immer kannst und immer weißt und nicht austauschen musst oder so. Die liegen da nicht, sondern die hast du gesagt, mir ist es nicht früh genug aufgefallen, deswegen passiert da jetzt nichts, wir bleiben dabei. Wenn du jetzt in W20 wirfst, um zu herauszufinden, wer genau getroffen wird, wie funktioniert das jetzt also? Ich kann dir auch kurz die Karte einfach überreichen.

Der lange Weg der Karte.

Wenn du 3

Duplikate hast, musst du eine 6 oder Höhe würfeln, um den Angriff auf eine Duplikate zu übertragen.

Das ja, wenn ich angreifen möchte, ob es Duplikate auch angreifen kann, oder? Nein. Deine Duplikate können gar nicht angreifen. Die flirren nur so.

Deine Duplikate sehen nur höfisch aus.

Gut, ich würde sagen, dann würf bitte mal einen W20.

Du hast den auf 2.

Stufe gewirkt, weil du hast einen W20.

Das ist genug.

Der Treffer geht definitiv daneben, weil er einen der Duplikate trifft.

Was passiert mit den Duplikaten?

Die schwirren da einfach nur rum.

Verswinden die dann oder bleiben sie nach einer Minute verschwinden?

Sie ahnen meine Aktion nach und sagen auch die ganze Zeit.

Ich bin das Lerner Löwentreuer.

Der Rätter hat das mit Linken vor.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Nein, das sind einfach nur
Sagen sie die ganze Zeit.
Nein, das sagen sie nicht.
Ah, okay.
Der
Lerner Hitz gefallen.
Der ist
Gals Sehne
dran.
Der steht da oben und wütend.
Nein, er ist nicht wütend.
Dieses Gesicht war vielleicht noch nie
wütend.
Er steht da oben mit seiner Aroganze
und sagt
nun, nun, nun.
Diese Augenbohren waren mir von
einem Veranspekt.
Wenn das nicht
unsere kleinen Verbrecher
vom gestern sind, die auf ihre
Hinrichtung offensichtlich nicht warten
können.
Und
er
der ist ausgerüstet mit einem
Schwert
und einem
einem
Schwert
ausgerüstet.
Verzeihen.
Mit einem Schwert kann er da oben relativ wenig machen.
Deswegen kommt er erst
beruhigt.
15
15
Oh Gott sei Dank bin ich da weggegangen.
Warum läuft er denn diese Seite
der Treppe vor?
Wir können gern Blatt bauschen.
Ja, ja, ja, können wir.
Ja, bis zum Fuß der Treppe.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Er kommt eigentlich nur bis zur Treppe, aber das ist mir jetzt gerade zu einem. Der ist nämlich ein bisschen schwerer als die anderen, der ist das Metall. Gut, und damit ist wie der Top of the Round Leander und danach Grülök. Ja, ich blicke rüber zu dem Gadisten, der gerade runtergelaufen ist. Wie heißt der? Der Gadist. Also der, ich dachte gerade ein bisschen, wie die anderen heißen. Holger. Ich blicke Gad Senat entgegen und wirke ein dissonantes Lüstern auf ihn. Wie weit geht das? 18 Meter. Oh Gott. Es ist immer die Schwierigkeit, wenn man sowohl mein Englischen als auch mit deutschen Regeln spielt, weil... Ich kann Sie auch noch mal ein Feet sagen. Ein Feet sind 60. Okay, dann ist es weit genug. Feet geteilt ist 30. Ich kann keine Mathematik. Auch nicht. Sonst werden wir alle Steuerberater geworden. Aber ich dachte, du hast mal ein Monster vor ein unlösbares mathematisches Problem gestellt und hast damit gewonnen. Ja, aber ich konnte es ja auch nicht. Okay, hier keine Zeit für Gespräche mehr. Genau, ich spreche dissonantes Lüstern auf ihn zu und hauche unter meinen Atem in seine Richtung. Niemand hat dich je geliebt. Was ja stimmt. Er muss seine Probe machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja.
Er kann das hören.
Das Flüstern ist schmerzzerfüllend
und er muss seinen Weißheit-Rettungswurf
ablegen und 14 schaffen.
Schauen wir mal, wie weiß er ist.
Nicht besonders.
Das hat er nicht geschafft.
Das heißt, was ist jetzt, was hat er jetzt?
Er bekommt erst mal 3,6 Schaden.
Wow, okay.
Gönnen dir.
5,9 psychischen Schaden
durch mein dissonantes Flüstern.
Definitiv, ja.
Außerdem
muss er sich mit seiner
muss seine Reaktion verwenden
wenn sie noch verfügbar ist
um sich so weit von hier weg zu bewegen
wie es seine Bewegungsrate erlaubt.
Okay, ich würde sagen
das bedeutet nicht, dass er die Treppe wieder hochlaufen muss
sondern auf der gleichen Ebene
dann würde er sich hier in die Ecke zurückziehen.
Also er muss so weit laufen wie er kann.
Da ist eine Ecke.
Also weiter weg von dir kommt er nicht.
Aber wenn die Treppe hochläuft
dann würde er sich dir zuerst mehr nähern.
Weißt du,
mein Verständnis davon ist,
dass wenn er da hoch geht,
dann nähert er sich dir wieder.
Na gut, kann man so aussehen.
Das ist diese Mathematik.
Genau.
Das ist alles, was mein Zauber gemacht hat.
Das war meine erste Aktion.
Und dann würde ich gerne
die Stürze ganz gut geschützt
mit meinen Publikaten.
Würde ich einfach nur die

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Fäuste in die Hüfte
stemmen und lachen.
Ich stemme auch meine Fäuste in die Hüfte
damit die Publikate das wiederholen.
Nein, das kannst du erst in der Runde bitte.
Frühlock!
Warum ist er denn jetzt darunter gelaufen?
Der Mist sagt.
Gut, dann laufe ich
so leise wie ich kann
die Treppe hoch auf das Feld
neben den Bogenschützen.
Ja, wohl.
Haltet den Atem an dabei.
Und mit dem Ausatmen
hört die Wache
Magnul Kurbash
stirbt du Drecksack.
Und dann würde ich
meine Green Flame Blade als Aktion wirken.
Damit löst sich
deine Invisibilität auf.
Genau.
Und
wir werden es ausfinden.
Ich denke doch,
das ist eine 22.
Ja, das trifft definitiv.
Und das heißt,
das erste, was er sieht,
ist eine grün flammende Klinge
auf sich Niedersausen.
Und er nimmt
davon 9 Schaden
und der andere ist nicht nah genug dran
damit die Flamme überspringen kann.
Das heißt, so ein Fetzen von der Flamme springt einfach
aus.
Okay, der sieht nicht gut aus.
Der ist definitiv schwer verlässt.
Du wirst hier drin verrecken.
Was war das?
Ja, was war es?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Der ist nicht freundzuzufügen.
Dann ist Winnie Fritt und danach gesund.
Okay, welcher war das,
den du gerade angegriffen hast?
Der Bogenschütze oben.
Okay.
Ich würde noch mal
hinterlernen,
und jetzt auf den Typen ballern,
der wahrscheinlich weinend
und selbst zweifelnd in seiner Ecke steht.
Okay, genau.
Blieb du, blieb du.
War das nicht der,
das hohe Tier?
Der ist jetzt ganz klein.
Der kommt auch nicht liebend aus der Sache raus.
21.
Das trifft.
Das dachte ich mir.
Und zwar trifft er es mit
9.
9 Schaden.
Sehr gut.
Okay,
dann gesund und danach Rikki.
Ich verwünsche Meister Galzynet.
Wir hänseln ihn einfach zu Tode.
Seid verflucht, ihr Narre.
Und ich zauberer
Lenkendes Geschoss
auf diese Person.
Und das ist jetzt ein Charisma-Wurf, oder?
Lenkendes Geschoss
ist ein Angriffswurf.
Ja, plus 5.
Spellattack?
Der Angriffswurf und plus 5.
Ich geh nach Hause.
Es war cool mit euch.
Es hat Spaß gemacht.
Aber ich habe 9.
Nein, das trifft nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja, das dachte ich mir.
Tut mir leid.
Rikki Eisenohr.
Alle gehen jetzt auf den Verängstigten,
aber der macht mir tatsächlich auch einfach Angst.
Ich würde gerne unserem cooligen Zwerg da hinten helfen.
Okay.
Mit der Wache, die da...
Komm ich da ran?
15, 15, 20.
Du kommst in seinen Melee-Range.
Ja.
Dann würde ich gerne erstmal mit einem Messerchen
auf ihn einstechen.
Moment, ich muss kurz gucken, welcher das ist.
Das ist der hier. Ja, steh ich auf ihn ein.
13.
Das trifft nicht.
Ja, gerade.
Habe ich noch Movement?
Du hast noch ein...
Also 5 Fuß-Movement.
Du könntest theoretisch seine Melee-Range wieder verlassen,
aber dann nimmst du einen Attack auf den Gelegenheitsangriff.
Aber nicht mit Mobile.
Okay, gut.
Warte, dann würde ich aber...
Ich habe ja noch eine Bonus-Action.
Ich muss ja nicht disengagen.
Also würde ich versuchen, nochmal drauf reinzuziehen.
Okay, dann hau nochmal zu.
Das ist ein Natural 19 plus 524.
Das trifft?
Ja.
Den machst du jetzt bitte...
Also den Wurf, den...
Ein D4 plus 3 Piercing steht hier.
Ne, du machst den D4 ohne die 3 Piercing,
weil du nicht dein Geschicklichkeit draufrechnen kannst,
weil das dein Backhandattack ist.
Alles klar.
Ich meine, ein D4 ist ein D4.
Ein D4 ist ein D4.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

2.
Das hat definitiv wehgetan.
Okay, und dann möchtest du disengagen?
Ne, ich...
Muss ich ja nicht, aber ich möchte einfach...
Vielleicht so hinter den Zwerg,
oder so was, das ja vor mir steht.
Moment, du hast nur noch deine Bonus-Action übrig.
Ne, die habe ich ja eben verwendet.
Aber ich habe noch einen...
Genau, du hast noch einen...
Danke schön.
Verzeihung, Verzeihung.
Gut, dann ist der Bogenschütze dran.
Und der schießt...
Der würde wahrscheinlich nochmal versuchen,
auf Leander zu schießen.
Also, darfst du mir nochmal ein B20-Wurf geben?
Auf welchen Leander?
Ja, eben.
Auf ja.
Sieben.
Damit...
Das ist über 6, also funktioniert das.
Das heißt, er schafft nichts.
Und der Zwerg ist dran.
Und der Zwerg möchte natürlich zuschlagen.
Der trifft aber nicht,
weil er schon wieder nur eine 6 gewürfelt hat.
Schade.
Gut, dann ist die hintere Wache wieder dran.
Die tut, wie gesagt, nichts.
Hector?
Jetzt bringen uns nicht in moralische Schwierigkeiten.
Barry.
Du bist warten.
Okay.
Ich würde mich dann, glaube ich,
mit meinen Duptikaten
zusammen bedrohlich auf
den guten...
Ich habe seinen Namen selbst vergessen.
Gegenseit.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Geil Senet.

Gegenseit.

Weil er gegen meine Ankunft,
gegen Ansiedt, hinbewegen.

Okay.

Wie weit möchtest du dich zu ihm hinbewegen?

In Reichweite meiner Donnerwoge,
die wirken,
so auf...

Reichweite 4,50 m Seillänge.

Seillänge?

Das ist von der Vogel.

Das ist wohl irgendwie...

Mit Seitenlänge.

Selbst Würfel mit 4,5 m Seillänge.

Also, das heißt, du hast

einen Cube,

der insgesamt 4,50 x 4,50 x 4,50 ist.

Das heißt...

Warte, 4,50 durch 3.

Oh Gott.

Nee, mal 3, wäre es 15.

15, aber warum?

Das ist ja eine Seillänge.

Das ist der Angriff,

das ist der Angriffswirkungsbereich.

Genau, das ist die Reichweite, das ist das andere.

Okay, okay.

Ich glaube, man muss bei Donnerwoge
am Rand stehen.

Aber bist du selbst das Zentrum
deiner Donnerwoge?

Geht von dir aus, also würde ich sagen, ja.

Nein, nach vorne raus.

Das heißt, du stehst da und dann...

Also, du musst dich auf 4,5 m
näheren.

Das heißt, du müsstest hier hingehen.

Das ist gar kein Problem.

Moment, du musst nicht mal so weit.

Ach, egal, du kannst dich dahin stellen.

Ja, dann Donner mal.

Gut, dafür müsste ich...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Jetzt müsste der...
der Gegen...
der Gegenseht gehen.
Gar sehen, das müsste jetzt
ein Konstitutionsrettungswurf ablegen.
Bei einem Bestellungenrettungswurf leidet
eine 2v8-Schallschaden.
Was ist dein...
was ist dein Safe?
Was ist dein SpellDC?
Also...
Da ist er schon auf dem...
Nee, anderes Blatt.
Da, wo dein Bleistift liegt.
Der SpellDC...
SpellSafeDC, du...
Ja, dann darfst du deine V8 machen.
Herr Vorang...
Zeigteam!
Das ist dein V8, glaube ich.
Oh, das ist dein V8.
2v8.
Ja, also 2 mal schmeißen.
Das ist ein 1...
8.
9 Schaden?
8, da waren der Gefühle.
Okay, alles klar.
Dann schlägt er wieder zu
natürlich auch wieder den
Zwerg zu treffen.
Den trifft er auch.
Und er macht mit seinem
Speer einen
V8-Schaden.
Und das sind...
6 plus...
6 plus 3 sind 9.
Okay, wo ist unser Zwerg?
Und nimmt 9 Schaden.
Oh, der sieht nicht mehr gut aus.
Der sieht blutig aus.
Auf dem müsst ihr eventuell mal ein bisschen aufpassen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das ist das Risiko, wenn man ausbricht aus dem Gefängnis.
Und dann nicht seine Waffen mitnimmt.
Trottel.
Und...
Das Jehova ist völlig ungebracht.
Ich habe gerade einfach nicht zugehört.
Jehova!
Ein kurzes Schwert.
Und greift Grülock an.
Ja, soll sie mal versuchen.
Oh, der hat keinen...
Nee.
Doch, der hat ein kurzes Schwert.
Nein, das trifft nicht.
3 plus 3 sind 6.
Das trifft wahrscheinlich nicht.
Der hätte mich so oder so nicht getroffen.
Okay, damit ist der Chef wieder dran.
Der kann jetzt wahrscheinlich nochmal den...
Er muss nicht nochmal was machen.
Das ist nur ein Effekt.
Also er hat jetzt keine Angst mehr.
Er hat jetzt keine Angst mehr.
Und dann läuft er ein paar Schröte nach vorne
und greift Barry an.
Und zwar volles Rohr.
Ganz kurz, ich habe euch mal nachgedruckt
wegen den Spiegelbildern.
Sie verschwinden schon, wenn sie getroffen werden.
Es gibt Maus erst gucken, trifft der ihn
oder ein Duplikat.
Und dann haben die Duplikate nochmal ein AC.
Wenn sie dann getroffen werden, verschwinden sie.
Okay.
Der Barry,
du bekommst einen Schlag...
16.
14.
Von der Rüsterverschloß muss ich schauen.
14 habe ich nur.
Dann trifft er dich
und ergreift dich an.
Aber sind die Duplikate nicht bei ihm?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja.
Bewegen die sich mir die mit?
Ja, meine Bewegung nach.
Dann darfst du einmal einen wie 20 für mich werfen.
Komm, Barry, du schaffst das.
Ich nehme die Leiche mal weg.
Das sind wir hier bei Skyrim.
Ich habe einen neuen gewürfelt.
Okay.
Dann verschwinden wir jetzt eins der Duplikate.
Okay.
Wir sind mir in kein Schaden.
Der AC von den Duplikaten
ist 10 plus seine Geschicklichkeit.
Aber er hat ja 16 gewürfelt.
Aber er hat Multi-Attack
und greift direkt nochmal an.
Und das sind dann 16 plus 5
sind 21.
Dann darfst du mir nochmal einen wie 20 werfen, bitte.
Das ist die Chance,
dass er getroffen wird.
Das verschwindet auch direkt ein weiteres Duplikat.
Das heißt, es ist nur noch
drei Lerander Löwen treu auf dem Spielfeld.
Der echte Lerander Löwen treu
ist jetzt auch dran.
Ich bin wieder dran.
Ich fahre damit fort,
dass ich erst mal probiere,
weiter ...
Und Grülock ist danach.
Ihnen zu beleidigen
und rufe Ihnen gegen.
Du,
kleiner, widerlicher Wurm,
dass ich deine Eltern
nach dem Anblick deiner Visage
nicht sterilisiert haben,
ist ein Verbrechen an der Menschheit.
Und wirken nochmal vicious Mercury.
Also Gessiger Spott, diesmal.
Das ist eine ...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Wieder ein weiterer Dreckungswurf.
14 muss er schaffen.
Den schaff ich nicht.
Der jetzt einen W4-Schaden.
Kriegt zwei Schaden dadurch.
Psychischen Schaden.
Okay.
Und dann würde ich aber auch
meine Bewegungsaktionen nutzen.
Um zu Ihnen hinzulaufen.
Ich kann 30 Fuß laufen.
Durch das Verwünschen
kriegt er jetzt kein Bonus-Schaden.
Nur wenn ich ihn treffe.
Du stehst direkt neben ihm.
Und meine Bonus-Aktion,
ich habe ja zwei Waffen.
Nein, die kannst du nur,
wenn du die Aktion zum Angreifen nimmst.
Dann bleibe ich erst mal da stehen.
Okay, okay.
Dann ist Grölok und danach Winifred.
Gut, ich würde meine Bewegung nutzen,
um einmal um den Burgenschützen
rumzutenzeln, damit ich zwischen ihm
und dem anderen Burgenschützen stehe.
Jawohl.
So elegant wie möglich.
Mit einem kleinen Ausfallschritt.
Und dann kriegt er
diesmal, glaub ich, einfach nur das
normal, das Schwert rein.
Okay.
Ich habe doch gesagt, du wirst hier sterben.
Ja, ich glaube aber,
es klappt nicht, denn das ist nur ein Neun.
Nee, das klappt nicht.
Dann knurre ich ihn an.
Okay, du hast keine zweite Waffe,
deswegen kannst du deine Backhand eh nicht nutzen.
Ich habe keine zweite,
ich habe theoretisch gesehen,
eine zweite Waffe, aber auf die Entfernung

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

wäre es irgendwie seltsam,
ihn jetzt mit einer Peitsche nochmal zu schlagen.
Ja, der ist selber mit der freien Hand.
Aber das ist auch ein normaler Angriff,
der Anarmstrike oder nicht?
Anarmstrike ist auch ein normaler Angriff.
Two weapon fighting ist wirklich ein zweiter Waffenangriff.
Okay.
Winnie frede und danach gesund.
Wo steht unser Zwerg,
der nicht mehr so gut aussieht?
Der steht hier vor
Ricky.
Okay.
Und der
du, der mit ihm kämpft,
wie gesund sieht der noch aus?
Der
hat noch kaum was eingesteckt.
Also dem geht es noch ganz gut.
Okay, und der Zwerg sieht gefährlich verletzt aus.
Der sieht blutig aus.
Gut, dann würde ich gern...
Okay, ich benutze meine
Bonusaktion
um Sanctuary auf ihn zu wirken.
Oh, okay.
Ich habe die Karte dafür nicht hier.
Deswegen habe ich gerade nicht vorlesen,
wie genau es funktioniert,
aber er kann dann entweder nicht mehr angegriffen werden
bzw.
der Typ, der gerade versucht ihn anzugreifen,
scheitert entweder
oder muss sich ein neues Ziel suchen,
aber die genaue Regel habe ich wie gesagt gerade nicht hier.
Ich habe es hier.
Also immer wenn jemand versucht ihn anzugreifen,
muss er zuerst einen Wisdom-Saving-Throw machen.
In einer,
wenn er den Save failed,
muss er jemand anderen angreifen.
Alles klar.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Gut, das mache ich erstmal.
Und zwar sieht das folgendermaßen aus,
ich zauber ja mal unnötig umständlich,
und zwar hol ich wieder
mein kleines Atui raus,
nehme meinen Schraubenschlüssel raus,
schraub an dem Atui herum,
und nehme ein
winzig kleines
wie ein goldenes Feuerzeug raus
und schnipse damit in seine Richtung
und dann kommt ein winziges
kleines Feuerwerk vor seinem Gesicht
und macht so
und jetzt ist er geschützt.
Er miest kurz
in das Feuerwerk hinein,
weil er ist geschützt
und vermutlich irritiert.
Damit muss man klar kommen im Kampf,
und dann würde ich auch direkt
auf den Typen, der mit ihm kämpft,
schießen nochmal.
Okay, geht das?
Ja, weil das ist eine Bundesaktion.
Ja, dann schieß.
Schieß.
Das ist eine 14.
Das trifft leider nicht.
Verdammt.
Guck ich habe mich noch bewege.
Eigentlich stand ich so schön hinter Leander,
der einfach dann weggegangen ist.
Ich habe hier drüben
ein wichtigeres zu tun.
Nur so funktioniert das
mit den Duplikaten, Mensch?
Ja, ja.
Ich stehe
ein bisschen in der Schusslinie.
Vielleicht
würde ich mich links mehr
in die Ecke bewegen,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

dass ich von da aus
einen Überblick über den Raum habe,
aber nicht so direkt.
Gut, das war's.
Das ist dann eine Gesundheit.
Kann ich meine Schleuder einsetzen?
Du kannst deine Schleuder einsetzen.
Dann setze ich meine
Schleuder ein
gegen
Meister Galzinez.
Okay.
Und zwar 20.
Plus 3, 23.
Ist das eine natural ready? Ja.
Das ist ein kritischer Hit.
Das bedeutet, dass du alle
an den Kopf
ein Hex-Würfel würfeln,
inklusive
deines Hex-Würfels.
Okay, dann baue ich 2 D4.
Dankeschön.
Und mein Hex-Würfel.
Die D4 sind plus 1 jeweils.
Insgesamt?
Aber du darfst dein Hex-Würfel duplizieren.
Ja, genau.
Den darf ich auch duplizieren.
Ja, ja, ja.
Das sind 6 Dürfel-Schaden.
Das sind 4 plus 2.
Plus 1.
12, 13.
Und noch mal plus 1.
14.
Dann haben wir hier 14 Schaden.
Sehr gut.
Der sieht richtig scheiße aus.
Du hast ihm das Steinchen
aus deiner Schleuder
quasi direkt auf.
Da sind ja so viele Nerven im Gesicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja, und ich weiß genau, wo die sind.
Weil du cleriker bist.
Ja.
Ich habe mir einen Nervenbüttel getroffen,
was ihm gerade die schlimmsten Kopfschmerzen
seines Lebens bereitet.
Das trifft eine Nerv bei dir.
Was?
Au, so geht ich gar nicht.
Ein famosa Schuss.
Und...
Jo.
Ja, ich...
Vor Flavor klopfe ich auf die Schulter.
Sneaker-Tag.
Weiter so.
Ja, Sneaker-Tag.
Eine Aktion, den...
Einmal kurz herantreten, den Gegner.
Mhm.
Der D6 ist, wenn ich treffe, ne?
Ja.
Gut.
Komm.
17.
17 trifft?
Gott sei Dank.
Das heißt, Sneaker-Tag.
Ein W4 plus ein W6.
Der Sneaker-Tag ist ein W6, ja.
Denn W4 ist dein Deutsch, oder?
Ja, genau.
Super.
Hast du auf Level 3 einen Sneaker-Tag
oder zwei Sneaker-Tag-Würfel?
1 per Turn.
Ne, wie viele Würfel?
2 D6 Damage.
Oh, der wird sterben.
Also, 1, 2, und dann...
Der W4.
Danke.
Oh mein Gott, der hat getroffen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

2, 4, 6
Punkte plus 3
sind wir bei 9.
Und das reicht genau
um ihn in die Knie zu zwingen.
Yes!
Glitchern ihm vorbei so.
Geillich.
So viel zum Kuhfolge.
Okay, Gott sei Dank.
Hab ich noch Movement?
Ja, du hast noch 30 Fuß übrig.
Dann würde ich gerne...
Warte, warte, warte, warte, warte.
Da oben an der Treppe, da steht ja nicht nur Grülök,
sondern der...
Also, Grülök steht nicht
vor der Treppe und zwischen den Soldaten,
sondern Grülök steht auf der anderen Seite.
Ähm...
Ich würde tatsächlich in Richtung Leana
und Barry weitersorgen.
Okay, bei denen kommst du aber nicht ganz an, ne?
Das ist in Ordnung.
Ich würde Winnie einmal kurz zwingen.
Well done!
So, bis hierhin kommst du.
Dankeschön.
Dann haben wir als Nächstes
den Wächter.
Und der schießt auf
Leander.
Ähm...
Und das ist dann eine...
Moment.
Ist Leander denn von meinen Spiegelbildern betroffen?
Oder nur ich?
Das Ding ist, sie kopieren halt nicht
was ich mache, sie kopieren nur was du machst.
Vielleicht ist es bei mir ein bisschen leicht.
Da ist auch noch eins da.
Ja, genau. Also er hat jetzt...
Er würde auf jeden Fall treffen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Moment, er ist 16 plus 3.
13 ist meine Arme auch klar.
Dann machst du doch mal...
Du darfst seinen Wurf machen.
Die wie 20 jetzt?
Neun.
Soll ich gucken, was es war bei...
Es wäre jetzt acht, aber ich würde sagen,
weil es hier nicht dein Spiegelbild ist,
sondern das von...
würde er jetzt trotzdem tatsächlich Leander
treffen. Ja.
Gut.
Und das ist eigentlich...
Ich habe noch vier
temporäre, weil ich ja von Hellmut erkannt bin.
Genau.
Oh Gott, der hat richtig schlechte Würfel, das sind
vier Schaden. Ha!
Ich habe jetzt wieder bei meinem normalen Leben.
Damit ist der Zwerg dran.
Und ich kriege ja nichts, wenn er wieder vier ist.
War das der grad geschossen hat, der Typ, der neben
mir steht? Nee, das ist der da.
Also er steht auch neben dir, wenn ich direkt
neben dir. Ja, ich wäre nur sehr wütend
auf den anderen geworden, wenn der mich
ignoriert.
Ich bin so ein Typ 30.
Und er kommt an und greift
direkt die Wache an.
Und das ist ein Net-20.
Woohoo!
Ja, Zwerg.
Der hat eh nicht mehr viel, denn er hat...
Mein Tetscheln hat ihm geholfen, beflügelt
von deinem Tetscheln und meinen kleinen
Feuerwehrmann drauf.
Er hat Schaden mit seiner
unarmten Tech
auf
Wache B.
Und Wache B

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

stürzt
mit einem Williams-Scream.
Uah!
Warte!
Ja.
Ist der jetzt tot? Ja, ist jetzt super tot.
Ja, die Droh-Bortin.
Wache A macht jetzt tatsächlich den Schritt
nach vorne. Nein, muss sie nicht mal,
und piekst
Grülok
mit
16 plus
16 plus 3 sind 19.
Das würde mich treffen
Würde, wenn
Grülok nicht die Hand ausstreckt,
nasch! Und schielt auf sich
als Reaction-Würger. Und dann kriege ich nämlich
bis zu meiner nächsten Runde plus 5 auf A C.
Ja, sehr gut.
Und der ist tot, Barry.
Mach ihn fertig.
Ja, den Gar Senet.
Der hat ja mit den Kopfspäten
das Leben zu kämpfen noch.
Nach wie vor richtig.
Dann würde ich es doch
noch mal versuchen mit einer
zweiten Donnerwoege.
Okay.
Obwohl das problematisch ist,
was so viele Leute um mich herumstehen,
die auch getroffen werden, oder?
Ja.
Und wenn er abgeht,
dann ist es aktuell so, dass
nur ihn treten würde.
Ist das ein Kegel nach vorne?
Das sind 4 Ecke.
In jede bedürftige Richtung.
Aber in der Richtung.
Kannst du es quasi aus deinen Zähnen schießen lassen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Gut, dann würfel ich
erst mal ob es trifft, richtig?
14
Das war nicht. Verdammt.
Verflucht.
Der ist ein Safe.
Ja, aber auch auf 13.
Ja, aber den Safe
muss ich würfeln.
Ja, aber
da ist er 19,
bloß noch ein bisschen.
Ich nütze aus und es pfft.
Ist noch ein kurzes Funken.
Und es klappt nie.
Der ist auch tatsächlich jetzt direkt dran.
Und der greift mit seinem
Langschwert dich an.
Und der erste Hieb trifft nicht.
Und der zweite ist
ein Federal One.
Sehr gut, es geht weiter mit Nern der Löwe.
Treu und danach Grühlock.
Das bin ich.
Dann beende ich diesen Typen jetzt.
Geil, sehnet.
Ich greife ihn an mit meinem Schwert.
Ich mach normaler Tacke.
Und gut.
Das ist ein 12.
Das ist doch nicht.
Ohne Faktion, zweites Schwert.
Kommon.
20.
Sehr gut.
Und ich bin ja
ein Schwertbade.
Das heißt, ich treffe ihn
und nutze meinen magischen Klingenhieb.
Ich gebe eine Body Inspiration aus
und führe einen Verteidigungshieb durch.
Das heißt, ich bekomme nochmal ein wie 6
Extraschaden dadurch.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich mach erstmal
das gut.
Ohne deinen Geschicklichkeitsmodifizier.
Weil das ist die zweite Waffe.
Das heißt, ich habe einen Kampfstil.
Als Kampfstil 2 Weapon Fighting.
2 Weapon Fighting haben wir ja gestern gesprochen.
Das ist der ganz normale.
Das ist kein Kampfstil.
Doch, ich habe ein Kampfstil.
Wenn es ein Fighting Style ist, dann...
Das kann doch nicht gleich heißen
wie das normale Ding.
Es steht hier zumindest so.
Wie werden das bis zum Ende
dieser Verfahren hier jedes Mal diskutieren?
2 Weapon Fighting.
Okay, gut.
Das ist ein Schaden durch den normalen Waffenhieb.
Und jetzt kommt nochmal
ein V6
obendrauf, glaube ich.
Durch meinen Klingenhieb.
Ja genau, das ist
ein Body Inspiration.
Zielt auf den Kopf.
Er kriegt nochmal ein Schaden dadurch.
Also wie viel kriegt er insgesamt?
Insgesamt kriegt er 4 Schaden.
4.
Dem geht es nicht gut.
Aber er steht noch.
Alter, das war ja maximal schlecht.
Verzagt nicht, Leander.
Am Ende werden Sie wieder schreiben
über den Kampf der 3 Leander Löwentreu
gegen den Schurken Galsenet.
Ich hätte zwar aus Rache richtig Lust,
auf Galsenet loszugehen,
aber das ist jetzt Quatsch.
Ja, das ist schon
als Grülock überlegt.
Ich bin sehr wütend, aber ich bin ja nicht dumm.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ich mach was anderes.

Ich

Schau die beiden Wachen an.

Heute ist nicht euer Glückstag,
den ihr kämpft gegen Grülock,
den großartigen und Grülock den großen.

Und dann werde ich selber mich
mit ein Large vergrößern auf Large.

Okay, okay.

Ich habe noch ein Ring.

Nein, ich setze ihn auf dich.

Jetzt müsste ich eigentlich
diese kompletten 4 Felder einnehmen,
glaube ich.

Und

ich glaube, es ist ein W4.

Ich kriege W4

auf meine Schläge drauf,
wenn ich jetzt jemanden treffe
und ich habe

Vorteile auf meine
Strength, Saving Throws
und anderen Würsche.

Jetzt kann ich leider nicht
direkt weitermatschen.

Matscht, Bruder, matscht.

Dann bin ich fried und danach gesund.

Es kommt noch ein tiefes Kurdobasch hier.

Endlich seid ihr zu stattlicher Größe
angewachsen, Grülock.

Ich möchte jetzt

Karl Seenit töten.

Karl Seenit ballern.

Wie weit schießt dein Revolver?

Steht das hier bei mir?

Sonst muss ich mich noch
ein Stückchen bewegen.

Ich glaube, es steht bei mir nicht.

Weiß nicht.

Doch, Range
steht hier.

Oh, habe ich ja nicht gesehen.

Die Mindestrange sind 40 Fuß, 120 Fuß

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

ist die maximale Range.
Aber eigentlich alles, was unter 40 Fuß ist,
würdest du mit dem
Disadvantage waffeln?
Also Natasha, übrigens, ich würde dann schon
die vier Felder, die direkt an die beiden
Angrenzen ausführlich sind.
Ja, der vorher auf der...
Verzeihung, Entschuldigung, Verzeihung, Entschuldigung.
Damit die so blockiert wie möglich sind.
Okay, also sagen wir 5,
15, 15, 25, 30,
Ja, das ist 120, locker.
Also du kannst ihn...
Ja, und schieß ich aus der Ecke.
Dann tu das.
Das war ne 1, ich würfe noch mal.
Das ist ne dreckige 20.
Sehr gut, dann schieß.
Ich schieße.
Ich schieße, jetzt bin ich aufgeregt,
womit schieße ich, damit schieße ich.
6.
6 Schaden.
Nein, 49, 9.
Plus 3.
Er steht immer noch ganz knapp.
Ganz knapp.
Dann ist
jetzt gesund dran.
Ich möchte ihm den Rest geben.
Du bist dann reicht
mit gehässigem Sport.
Ja.
Was erzählst du über einen Witz?
Dieser Krötenhaft
verwarzen Ausgeburt
einer viertklassigen Gamelfleischerei.
Die sind vergildeten Stempelknecht
beim Fußnagelministerium.
Dich soll mein ewiger Fruchtreffen.
Okay.
Das ist ein Rettungswurf.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja, Moment.
Weisheit.
Ja.
Okay, mal gucken.
Und dein W6.
Oh ja, ja.
Ich möchte bei dir, dass ich euch Zettel mach.
Du einen, wo Sneakattack draufsteht,
und du einen, wo Hex draufsteht.
6 Punkte.
Der ist tot.
Ja.
Ein würdiges Ende.
Ins Jenseits gehelfen.
Du hast deine Bonusaktion noch übrig.
Du kannst deinen Hex immer noch zu gutem.
Ich kann.
Du kannst deinen Hex noch auf einen anderen Gegner versetzt.
Ja, wir stehen noch.
Hier, der Kollege mit dem Bogen
bekommt.
Es steckt ja doch ein paar Formen in euch gesund.
Ich wusste es selbst nicht.
Ich rufe so ganz leise aus der Ecke.
Teamwork.
Ricky Eisenrohr.
Ja, also.
Ich hab mal eben nachgelesen.
Ich kann ja durch die,
da, wo jemand steht, der größter ist,
ich kann nicht problemlos durch.
Und du kannst auch immer,
wenn deine
Kompane im Weg sind,
du kannst durch ihren
Bereich durchgehen.
Und ich kann auch wegen 2nd Storywork
tatsächlich super gut klettern.
Das kostet mich nicht mehr Bewegung.
Sollte ich fragen, ob ich da einfach
also so straight
Ja, mega gut.
Dann würde ich gerne

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Frage, habe ich danach noch Movement oder nicht?

15, 15,
20, 25, 30

Du würdest genau bis hier hinkommen mit deinem normalen 30-Movement und hast dann von Mobile noch 2 Felder.

Genau.

Ja, dann würde ich das jetzt gerne machen.

Und dann der Typ, der da so ein Ring um den Bogen hat, da würde ich gerne so 1, 2 Felder vorgehen.

Du kannst nur durchlaufen.

Die Felder sind komplett belegt von Krülock.

Du kannst nur durchlaufen.

Du könntest z.B. deinen Durchwerfen, wenn du wollen würdest. Aber dann ist er ja weg.

Du kannst ihn danach wiederholen.

Nee, aber ich halte einen Angriff für den Fall, dass mir jemand zu nahe kommt. Okay.

Sie hat ja schon die Jacke verloren. Sie kann die auch den Durch verlieren.

Ja, sie hat verloren noch nicht, aber kaputt ist sie.

So schaut's aus. Der Garci nutzt sein

Shortsort

um... Nee, der trifft nicht.

Von daher tut er gar nichts.

Und der Zwerg,

der läuft

da hoch

und greift aus der erhöhten Position.

Die ist eigentlich nicht wirklich erhöht, aber die tut mir so.

Der greift aus erhöhter Position den

Guard A an

und trifft ihn auch und

macht einen wunderschönen

Sechs Schaden.

Dann ist aber der allerdings auch gleich schon dran.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Und der möchte die gerne angreifen.
Aber der schafft seinen Weißheitsrettungswurf nicht und greift damit automatisch Krülog an.
Tut mir leid, Krülog.
16 plus 3
19 trifft wahrscheinlich.
Ich mach noch mal meine Reaktion.
Okay, das trifft er nicht.
Dann ist Barry dran.
Und danach ist schon wieder top of the round mit Leander.
Jetzt hören wir die beiden oben stehen quasi.
Dann würde ich glaube ich auch erstmal die Treppe da hoch.
Ich glaube mein Spiegelbild würde mir auch folgen oder irgendwie dahinter stehen und verstricken wirken wollen auf den verzauberten Typen direkt vor mir.
Dadurch wird der Boden zu schwierigen Gelände für die.
Eine Kreatur, die diesen Bereich aufhält muss einen Stärkerettungswurf schaffen um nicht bis zum Ende des Zauber und um schlingenden Pflanzen festgesetzt zu werden.
Der hat den Schaffer nicht, der hat eine 2 gewürfelt.
Das heißt, sein Movement ist eingeschränkt, der kann sich nur nicht bewegen oder kann auch nicht angreifen.
Eine Kreatur, die vom Pflanzen festgesetzt ist, kann einen Stärkewurf gegen deinen Zauberrettungswurf SG ablegen.
Bei Erfolg kann sie sich befreien.
Also ich glaube, es geht es jedes Mal darum, ob sie sich befreien kann bevor sie dort angreift, oder?
Ja. Okay, gut.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ne, kann sich im Moment nicht befreien.

Dann ist

es so.

Ich mache einen Seitfallschritt,
um hochzugucken zu können,
diesen Bogenschützen, bei dem Barry steht.

Und werde

unsere Beleidigungs-Tirade fortsetzen
und ihn einschreiben.

Du

ungewöhnliches Häufchen-Treck unter dem Stiefel

Leander, Löwen, Droys.

Du bist nichts wert, du bist machtlos
und bald bist du auch noch tot.

19 plus, also.

Er wieder steht,
meiner, okay.

Ja, wieder steht deine Beleidigung.

Er ruf runter
deine Mutter.

Interessant.

Grüloc.

Die Person,

also ist der jetzt mit dem,
der auch verhext wurde,
der ist jetzt auch noch in
Ranken eingehüllt.

Ja, dann kriegt er jetzt auch noch
eine grün

schimmernde Waffe

drauf, aber ich versuch's zumindest.

Das

ist eine 17, die sollte
ihn treffen, oder?

Und

dann nimmt er einmal

7 normalen Schaden und dann nochmal 3,
weil ich sehr groß bin obendrauf, also
10 Schaden.

Wer nimmt 10 Schaden?

Entschuldigung. Die Person, die
verhext eingestrickt und...

Aber da hast du den Angriffshof geüffelt?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Ja, ich hatte eine 17 insgesamt.
Und er nimmt 10 Schaden?
Er nimmt 10 Schaden,
als dieses flammende,
sehr...
Nein, er ist noch nicht, er ist noch nicht vergesst.
Der steht
gerade noch so.
Du war die Ranken nie noch halb.
Okay, ich hab ja vorhin gesagt,
ich will das eigentlich aus Stilgründen nicht
machen, mit meiner Peitsche einfach so
anzugreifen als Bonusattacke,
aber die ist ja auch zusammengerollt
und dann kriegt er halt noch ein Bonusattacke.
Okay.
Das ist
eine 19, würde ich noch treffen.
Das trifft den, ja.
Und da krieg ich dann nochmal 2.
Er hat einen Lebenspunkt.
Es wären nochmal 2 und dann nochmal ein W4,
weil ich ja noch groß bin.
Er stürzt
ebenfalls, er stürzt nach unten
und schreit.
Dazu zwingst du mich.
Wir sind einfach nur leicht schupsen müssen.
Willi frede und danach gesund.
Ja,
kann ich von hier aus
auf den verbleibenden Ballern
oder muss ich mich bewegen?
Ich glaub, da stehe ich ein wenig.
Also das Ding ist, dass du halt
aus dem...
Ne, ne, ne.
Du bist ja im, du hast den Lowround.
Ja.
Kann ich mich ausreichend dahin bewegen?
Du kannst
dich nur bis zum Fuß der Treppe bewegen.
Und damit machst du dein Winkel nur noch schlechter.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das ist ja doof.
Und von da unten
kann ich nicht rauf schießen.
Ne, aber das Ding ist, du siehst,
du stehst halt...
Ich würde sagen, du hast kein Line of sight
mit dem Typen, weil der ja da oben ist.
Ja, auch wenn ich mich
zum Beispiel an den Eingang bewege,
von da könnte ich ihn auch nicht sehen.
Du kannst dich nicht mehr weiter bewegen.
Du hast keine Bewegung mehr.
Hier liegt ein Haar von dir.
Also das war ja nur
eine gedankliche Bewegung.
Wenn ich mich jetzt von der Ecke
an den Eingang bewege.
Ich würde sagen...
Ihr nächstes Opfer bist du, oder?
Gleich mit halber Deckung,
weil Grülock davor geht oder so.
Ja, ich würde ihm halbe Deckung geben.
Grülock der Große
ist halbe Deckung.
Du, dass ich sehe grad so
seinen Kopf und erahne,
dass ich darauf schießen kann.
Ich würde sagen, du treffst ihn nicht,
weil du bist relativ klein.
Da ist ein ganzes Stockwerk dazwischen.
Da ist noch Grülock dazwischen.
Der ist groß.
Durch Grülocks Beine durchschießt.
Dann kann ich ja überhaupt nichts Cooles mehr machen,
außer zur Treppe zu laufen.
Na gut, dann lauf ich zur Treppe.
Okay, gut.
Willst du dann deine Aktion benutzen,
um die Treppe hochzulaufen?
Ja, okay.
Dann stehst du jetzt hinter dir.
Hallo.
Hi.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das läuft super.

Dankeschön.

Kann ich von da, wo ich stehe,
am Meister Zwerg sehen,
vielleicht
seine Kochspitze,
wie sagt man das oben am Kopf,
sein Helm?

Nein.

Ich bin aber größer.

Ich bin doppelt so groß.

1,82.

Wir können euch nachher gerne messen.

Okay, dann

kann ich...

Ihr seid alle nicht sehr verwundet, oder?

Nein.

Dann lauf ich einfach auch zur
Treppe

als zur anderen Treppe.

Mit Bewegung?

Nein, ich kann den nirgendwo hingehen
mit der Aktion, um den Zwerg noch sehen zu können.

Von da sehe ich ihn ja auch nicht.

Weil er halt einfach so klein ist.

Das müssen die Zeige mal so kurz sein.

Dann bleib ich da.

Dann ist Ricky dran.

Der verbleibende Wächter,
der ist ja engaged, nehm ich mal an
mit Grülob und den Zwerg.

Darf ich noch mal einen Sneaker-Tech versuchen?

Du müsstest dich erstmal in seinem Melee-Bereich bewegen.

Das kannst du tun.

Und jetzt darfst du ihn angreifen
mit dem Melee-Bereich.

Wenn sie ein Ding sind, kannst du natürlich
deine Sneaker-Aussatzen.

Dein Hex ist jetzt übrigens weg,
weil du es nicht mehr bewegt hast.

Okay, das war klar.

Okay.

Jetzt sein.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Das trifft nicht.

Schade.

Mit meiner Bonus-Aktion würde ich gerne nochmal drauf und dann nochmal zurückgehen.

Weil, genau.

Oh, 20.

Das trifft und jetzt aber nur den hier ohne meine Plus 3, weil du kannst deine Sneaker-Tag draufsetzen, weil du sie noch nicht eingesetzt hast.

Ja!

Danke schön für die Erinnerung.

Ich dachte, wenn ich, wie beim Zauber, wenn du es anfängst und bläht, dann sind wir bei 9.

9 Schaden?

Kommt.

Ja, damit ist Wache A.

Auch tot.

Ja.

3 von 5.

Reiki, Reiki.

Das passt im Empfängnis-Szenario, dass du am Ende die Wache einfach geschenkt hast mit deinen Durchschen.

Ich würde gerne die Wache auch packen und auch runterschmeißen.

Ich habe wahrscheinlich mehr so zwischen hier in die Halsbeuge einmal rein, weil der hat wahrscheinlich eine Platte und kann hin.

Damit seid ihr, alleine, die Boten des Kampfes letten sich.

Vor euch ist nur noch dieses Tor, dass ihr problemlos mit dem Schlüssel das an der Hüfte des Tor-Wächters hängt, aber auch machen könnt.

Schade.

Lianna würde vielleicht noch kurz die Gelegenheit nutzen, um gucken, ob Gal sehen hat, irgendwas bei sich hat.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 3: Gut geführter Ausbruch

Kein Geld oder so.
Aber Lianna, ich würde mit dir mit gelingen.
Ich habe gar nicht, ich habe ihm keine
Tage gegeben.
Ich würde gerne mit Lianna mitgehen
und Gal sehen hat, den Kopf abpacken.
Ich wollte ihm noch ein L
auf die Frust schnitzen.
Ihr öffnet das Tor
und geht alle durch.
Können wir Gal sehen das Tor abpacken?
Nein.
Ich habe gesagt, es gibt keine Folter
in unserer Welt.
Der ist schon tot.
Und damit beenden wir
die nächste Episode für heute.
Ihr seht, es war ein grandioser, großartiger
Kampf.
Und was auf der anderen Seite dieser
Gittertür auf unsere Heldenhafte
Hilfstruppe wartet,
das sehen wir beim nächsten Mal.
Ciao.