

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Hallo und herzlich willkommen zurück. Ein letztes Mal, heute hier zum großen Finale unseres Abenteuers. Wenn sich entscheiden wird, ob das, worauf unsere heldenhafte Heldentruppe hingearbeitet hat, jetzt auch funktionieren wird. Alles steht auf einer Karte. Schauen wir noch mal kurz, was genau passiert ist in den letzten Wochen. Unsere heldenhafte Heldentruppe hat sich zusammengefunden unter nicht ganz freiwilligen Umständen. Jeder von ihnen wurde unter irgendeiner Art von falschen Vorwänden dazu gebracht, in ein Museum einzubrechen.

Doch

letztendlich stellte sich heraus, dass der Gegenstand, den sie stehlen sollten, nicht einmal das war, was tatsächlich entwendet wurde, sondern ein viel gefährlicherer, viel seltener Gegenstand mit so großer Macht, dass es auf gar keinen Fall sein darf, dass dieser Gegenstand in der Hand bleibt, in der er aktuell ist. Doch unsere heldenhafte Heldentruppe hat einen kurzen Ausflug ins Gefängnis gemacht und dann eine weite Reise unternommen, einige kurze Abenteuer

erlebt, wo sie hilfreiche Gegenstände, Informationen oder auch einfach nur Geld verdient haben.

Doch

jetzt, nachdem sie sich bereits durch zwei Level eines gewaltigen Dungeons gekämpft haben, stehen sie

vor ihrer letzten großen Herausforderung. Und bevor wir uns die kurz anschauen, möchte ich ein letztes

Mal meinen Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit geben, sich und ihre Charaktere vorzustellen.

Hi, ich bin Geraldine und ich bin heute zu dem großen Finale natürlich wie immer

Winifred Nickelnase. Es wäre lustig, wenn ich jemand anders wäre, aber das machen wir jetzt nicht.

Ich

bin immer noch die Halblingsmagie-Schmiedin Winifred Nickelnase, die viel erlebt hat in der letzten Folge. Sie war den ganzen Tag über extrem enttäuscht von eigentlich im großen Held- und Vorbild Leander Löwentreu. Hat ihm dann aber versucht, das Leben zu retten, indem sie ihr plus 1 Intimidation-Bonus auf die Gruppe angewandt hat und die kleine Halblingsfrau hat dann ihre Gruppe angeschrien, dass wir doch bitte weitergehen. Am Ende war das eine ganz furchtbare Entscheidung,

weil dann hat das sie getroffen. Jetzt ist sie just in diesem Moment wieder auf die Gruppe getroffen und ist wahrscheinlich voller großer Emotionen, so ähnlich große Emotionen wie die großen Emotionen,

die sie hatte in ihrem emotionalen und gefühlvollen Gespräch mit Gsund, denn sie ist hinter sein Geheimnis gekommen und ich bange der Dinge, die da kommen.

Hallo, ich heiße Fabiano und ich spiele wie sonst auch Leander Löwentreu einen menschlichen Baden,

eigentlich ein, ja, kein gemachter Held, ein waschechter Traufgänger, jemand, der viele Länder bereist hat, viele Abenteuer erlebt hat. Aber jetzt vielleicht zum ersten Mal in seinem, ja, wirklich echten größten Abenteuer drinsteckt, denn wie manche vielleicht gemerkt haben, nicht alles, was Leander so sagt, ist vielleicht auch wirklich so passiert, könnte ein Grund dafür sein, dass Winifred etwas wütend auf ihn war in der letzten Folge, war in der letzten Folge, mittlerweile hat sie ihn vergeben, aber manchmal ist man auch einfach nur ein bisschen gefangen in seiner eigenen Geschichte und Leander Löwentreu ist als Geschichtenerzähler ganz besonders

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

befallen davon. Aber jetzt sehen wir mal, wie es eine Geschichte diesmal zu Ende geht. Ich bin Micha, ich mache bei Game Sound normalerweise die Podcasts, hier aber höre ich selbst Stimmen aus einer anderen Welt von einer Gottheit, kann man das so sagen, ich glaube nicht, ich nenne es trotzdem so. Trotzdem bin ich Gsund, Gsund, Glan hat Dunkel, Elf, so eine Art Kleriker und vor allem Opfer der schlimmsten Familiengeschichte, die man sich vorstellen kann, mein eigener Onkel Quenda hat uns in diese missliche Lage gebracht und wird jetzt hoffentlich dafür bezahlen. Ich bin Jochen, alias Grülock, der heute zum allerletzten Mal in die Schlacht zieht, Grülock der Hoppgoblin, Bladesinger, Wizard, auch als Grülock der Großartige bekannt, jetzt eher Grülock der Grübelnde, denn zum allerersten Mal hat er was, was er verlieren könnte und natürlich sind auch deswegen alle Dinge, die bisher schief laufen konnten, schiefgegangen. Ich wäre fast zweimal hintereinander in einen totbringenden Abgrund gestürzt, ich habe erfolgreich Leander Löwentreu einmal von den Lebenden zu den Toten gebracht, fast zum Ende, dafür habe ich, warum auch immer Winnie so sauer war, scheinbar ein bisschen wieder was gut gemacht bei Winnie

Fréd, aber wer weiß, was heute passieren wird, ich weiß nur, dass ich Gsund, deine Familie wirklich abgrundtief hasse und wir treten deinem Onkel heute so richtig in seinen Hintern.

Hi, ich bin Sophia und ich spiele auch heute wieder die, die bin, Ricky Eisenohr. Ich muss gestehen, ich bin etwas sehr nervös vor dieser letzten Folge, die jetzt vor uns liegt. Die letzten Episoden durch diesen Dungeon und dieses ganze Abenteuer waren doch ein bisschen sehr aufregend

und ich weiß nicht, ob wir das überleben, ich meine normalerweise würde ich mich auf gar keinen Fall

und so etwas einmischen, weil das schreit ja förmlich nach Tod und Verderben und ich versuche Tod und Verderben meistens aus dem Weg zu gehen, aber irgendwie, also ich fühle mich schon verantwortlich

und das muss jetzt auch gefixt werden und ich hoffe nur, dass wir das hier überleben, auch wenn es mir

davor geraut zu meiner regulären Arbeit als Spiegel und Taschendiebeln für meinen Arbeitgeber zurückzukehren. Vielleicht kann ich Vinnie ja auch darum bitten, mich einfach frei zu kaufen. Mal gucken.

Ja, hi, ich bin Lennart und spiele heute auch ein letztes Mal Barry Bangbox, den halb Riesen-Droiden mit Tänzer-Ambitionen, der seine droelischen Fähigkeiten letztes Mal gekontert zu einsetzen konnte, um an der Decke zu laufen wie eine Spinne und so die gefährlichen Abgründets überbrücken,

um direkt danach in einen Schleim hineinzufallen und zu Barry in der Speak zu werden.

Das haben wurde ich zu Glück befreit von meinen Freunden. Ich konnte meine grandiosen Selbstmedikationsfähigkeiten

mit dem richtig guten Zeug nutzen, um Lerner Löwentreuer wieder von der Schwelle des Todes zurückzukehren.

Endlich war es mal nicht nur zum Käffengut, die Good Berries und ja, ich hoffe jetzt, dass wir im kommenden

Kampf ohne Good Berries auskommen und ordentlich in den Hintern treten.

Ihr seht Hoffnung in den Augen meiner Spielerinnen und Spieler und wie jeder von euch, der

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

vielleicht

schon mal selbst gemeistert hat oder auch nur gespielt hat, wisst ihr, mein einziges Ziel heute ist diese

Hoffnung aus den Augen meiner Spielerinnen und Spielern heraus zu prügeln, wie nie etwas aus ihnen

herausgeprügelt wurde. Wir werden sehen, wer von uns an diesem Tisch heute Erfolg haben wird, denn wir sind ready to roll. Ihr habt euch hinter der Tür wieder zusammen getroffen, die von Verzeihung, die von Grülock erfolgreich dannieder geschmolzen wurde und jetzt steht ihr vor dieser Treppe, die nach unten führt. Ihr hört das Grummeln aus der Tiefe und ihr spürt, wie der Boden biebt, immer mehr und ihr spürt die Hitze, die aufsteigt durch die Treppe und doch, ihr fasst all euren Mut zusammen, schluckt eure Angst herunter und trittet einer nach dem anderen in den Abgrund hinab.

Was wolltest du machen? Ein Redeschwingen.

Unsere letzte Chance. Es könnte Einfluss auf das haben, was ich vor hatte, aber bitte feiere fort.

Also so Licht zuerst. Gut, dann würde Leranda Löwentra, während wir diese Treppe

runtersteigen, kurz innehalten und die Stimme erheben. Wartet, Getreue, Gefährte, Großartige.

Ich weiß nicht, was da unten auf uns wartet, aber ich weiß, dass es vielleicht sein kann, dass wir etwas entdecken oder auf etwas stoßen, das furchterigend sein kann. Vielleicht ist es Gwenda.

Vielleicht ist es ein Drache. Ich kann es euch nicht sagen. Was ich aber weiß, ist, dass wir alle auf dieser Reise ein ganzes Stück näher zusammengedrückt sind und auch, wenn wie vielleicht der eine oder

andere von uns unscheinbar wirkt. Wir haben Einzelgänger unter uns, wir haben Diebe, die die Geburtstage von

Verwandten vergessen, wir haben untalentierte Gestalt und Verwandlungsmagie, aber trotzdem immer noch sehr, sehr gut

tanzen können. Soll das motivieren sein? Wir haben ein Klärker, ein Mann der Göttin, mit einer furchtbaren Familie, aber der ist trotzdem davon nicht ins Boxhorn jagen lässt und wir haben die Liebe Winifried, eine echte Freundin, wenn man das so sagen kann. Sie hat für uns ihren Job geopfert.

Und ja, wir sind vielleicht nicht die beste Truppe, jeder für sich genommen. Und ja, vielleicht ist nicht jedem meiner

Worte Glauben zu schenken. Ich weiß, vielleicht vermutet ihr es schon, aber es kann gut sein, dass ich nicht

jede Hellentat exakt so begangen habe, wie man sie sich erzählt. Echt? Aber manche Dinge werden halt auch einfach so in gemeinen Mund aufgebaut. Aber eins weiß ich, wenn wir diese Hellentat hier vollbringen, dann sind wir genau das, dann sind wir echte Helden. Dann tun wir nicht mehr so, wir halten

uns keine Maske vor das Gesicht, sondern wir sind wahrhaftige, standhafte Helden und wir haben Herz. Und vor

allem haben wir die Durchsetzungskraft und den Willen es nicht dabei bewenden zu lassen, dass wir ausgenutzt wurden, dass wir hinter Gitter gebracht wurden, dass wir verscheucht wurden und beleidigt von

Gwenda und irgendwelchen Drachenkultisten. Das lassen wir nicht auf uns sitzen. Wir werden

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

unsere

Namen reinwaschen. Wir werden mit unserer Freundschaft, mit unserem Herzen und mit allem, was uns zur

Verfügung steht, dafür sorgen, dass Gwenda seine Strafe bekommt, dass wir wieder in die Öffentlichkeit

treten können. Als geläuterte Person, als Helden dieser Lande. Und ich setze mein ganzes Vertrauen durch alle. Und manchmal wäre ich geflohen, aber heute nicht, weil ich weiß, dass ihr da seid und dass

ihr mir den Rücken deckt. Das heißt, du gehst vor? Ich gehe auch gerne vor. Was habt ihr wirklich schön gesagt, Leander? Auch wenn im ersten Moment... Ich fühle übrigens auch motivierende Ansprache. Auch wenn das mich im ersten Moment nicht ganz danach angefühlt hat. Ihr alle fühlt euch wahnsinnig motiviert und ihr bekommt, was bekommen Sie? Also Sie bekommen jetzt alle fünf temporäre Hitpoints. Außerdem bekommt ihr Vorteil auf Weisheitsaving throws. Und wenn ihr von einer

Attacke getroffen werdet, dann führt ihr die nächste Attacke mit Vorteil aus. Und das habt ihr jetzt für eine Stunde. Wenn wir was getroffen haben? Wenn ihr getroffen werdet von irgendeiner Attacke, dann ist eure nächste Attacke mit Vorteil. Gut, dann würde ich, bevor du reingehst,

noch an dein aufbauschenden Mantel zu pfen. Leander, ich stehe, ich war ein bisschen enttäuscht zu erfahren, dass ihr vielleicht nicht immer die Wahrheit erzählt habt über eure Geschichten. Und ich weiß nicht, wie viel von dem, was ihr erzählt habt, wirklich so passiert ist. Aber ich glaube ganz fest daran, dass ihr der Held seid, ganz tief in euch drin, an den ich immer geglaubt habe und den ich bewundert habe und von dem immer noch ein Poster in meinem Schlafzimmer hängt. Und ich glaube

daran, dass wir alle das schaffen können. Und ich glaube daran, dass ihr einen wichtigen Teil dazu beitragen werdet. Und mit diesen Worten reiche ich dir die Drachenlanze. Ja, das ist noch so eine Sache. Ich habe keine Ahnung, wie ich damit umgehe. Das Spitze kommt ins Weiche, relativ eingänge. Ich behalte sie und wenn wir sie benötigen, sage ich Bescheid. Ich hatte das Gefühl, dass hier ist der Moment, Leander. Aber ich kann sie nicht einsetzlich. Du kannst sie führen. Ich kann nur mit simple Weapons und... Das bedeutet nur, dass du keinen Übungsbonus drauf bekommst.

Okay. Du hast keine Übung mit dieser Waffe, aber du kannst sie trotzdem einsetzen. Ich habe den Moment

jetzt ein bisschen kaputt gemacht. Danke auf jeden Fall, Vinnie. Ich werde probieren, sie ihr um Zwecke zuzuführen. Hey, gern geschehen. Ich habe sie dir geklaut. Danke auch euch, Rikki. Ist jetzt der Moment für eine Kruppenbaumarmung? Ja. Kruppenbaumarmung. Und ich sage aus den Armen heraus, Leute, ihr habt mich auch motiviert. Ich weiß, dass bei den Tieren hat gemischt gut geklappt. Aber auch ich möchte jetzt, obwohl es noch nie funktioniert hat, uns animalische Begleiter für diese kommende Schlacht herbeirufen. Ich würde gerne Tiere beschören. Vielleicht animalisch. Alle. Alle, die unseren Ruf hören wollen, um

Grenda den Gehaus zu machen. 600 ähnliche Stürme. Wie viele kannst du rufen? Es steht, dass es absolut nichts. Ich glaube,

es gibt, die haben eine Challenge-Rating-Begrenzung und man kann entweder mehrere kleine rufen oder einen sehr

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

grosses. Wie heißt der Zauber noch mal? Doppelt so viele Kreaturen bei einem Zauber. Tiere beschwören. 600 kleine ähnliche Stürme, die drei Bienen haben. Okay, okay, wir haben es hier. Also du kannst entweder ein Beast mit Challenge-Rating zwei oder niedriger, zwei mit eins, vier mit einem Halten oder acht mit einem Viertel.

Was ist denn besser? Vier Halbe oder ein Riesenvieh?

Also Challenge-Rating zwei ist schon, also das Ding ist halt, natürlich ist es praktisch, wenn man viele kleine hat. Aber wenn die nie zum

zukommen, dann sind die relativ schnell tot. Ein Challenge, also mal davon abgesehen, also das würde halt schon relativ viel Zeit

frisst. Okay, wir machen den, wir machen fast immer, wir ziehen den gleich, wir machen das ein großes Vieh.

Ein riesiges Vieh. Okay, okay, dann, ja, ich steh mir auch gerade bei dem Halten. Ach, dann werfe ich jetzt einen wie A. Das ist nur sein Vorderteil.

Das ist ein Vier. Kann immer noch treten.

Da ist sich noch bewegen. Und es ist stark zu oft zwei Beife.

Das ist eine riesige Rufe. All diese Kultisten, die diese Höhe hauen. Okay, ich nehme, den nehme ich nicht.

Okay. Okay, ich habe zuerst, ich habe zuerst deinen Hunter-Shark gewürfelt.

Ein Jäger-Shark, also Jäger heißt...

Du kriegst eine Giant Constrictor Snake. Also in dem Moment, in dem du deine Zauber aussprichst, ihr seid noch in der Gruppenumarmung,

jeder von euch fühlt plötzlich um die Knöchel, den gewaltigen Körper, einer riesigen Boa-Konstrektor.

No, no, no, no, no, no. Alle versuchen, aneinander hochzuklettern.

Wie gehört zu jetzt zu euch, Barry?

Es war jetzt nicht gerade das Tier, das ich erwartet hatte.

Ricky hängt dir so am Oberarmen.

Aber gut, ich tätsche die Schlange so ein bisschen vom Boden her.

Solle jede Schlange Bruder bereiten.

Hebt ihren Kopf in deine Hand und du kannst nicht einfach so mit Tieren sprechen.

Deswegen schlängelt sie einfach weiter um euch herum und macht sich bereit, die Treppe weiter hinunter zu schlängeln.

Ich setze mir Blob meinen großen Kröterich mit einem zykloppen Auge, setze ich mir auf die Schulter.

Auf der Schulter kann er nicht sitzen, dafür ist er zu groß.

Du könntest ihn dir auf den Kopf gesetzen.

Ich setze ihn mir auf den Kopf.

Du bist hier mit das erste Mal in deinem Leben 1,20 Meter groß.

Kannst du mir diese riesige Lanze irgendwie auf den Rücken schnallen?

Du kannst sie einfach in eine improvisierte Haltung dabei.

Okay, danke.

Habe ich dich so belastet mit dieser Lanze?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich werde sie schon noch einsetzen.

Die Gelegenheit dafür da ist.

Ihr kommt unten an der Treppe an und betretet einen heißen, vollen Raum.

Und ihr kommt direkt am Ufer eines Lavaflusses an.

Ein kurzer Blick.

Gebt mir alle meinen Perception-Check.

On brand, 7, 24.

10, auch 24.

10.

Die beiden Zehner brauchen einen Augenblick,

dass ihre Augen sich an die ungewohnten Verhältnisse gewöhnt haben.

Aber nach einiger Zeit könnt ihr vor euch eine Horde von Kobolden erspähen.

Ihr beide seht 4 Kobolde.

Die beiden, die eine 7 geworfen haben, sehen gar nichts,
weil es ganz schön heiß hier unten ist.

Die Luft steigt auf, eure Augen sind trocken.

Ihr versucht eure Augen gegen etwas abzuschirmen,
aber dadurch, dass die Helligkeit von überall zu kommen scheint,
schafft ihr es nicht.

Hast du Augen tropfen?

So eine Wasch ist Gwenda hier irgendwo.

Unsere beiden 24er sehen ebenfalls eine Horde von Kobolden.

Auch ihr seht, war eines von euch eine Natural 20, nicht so, oder?

Auch ihr seht erst mal 4 Kobolde,

aber als ihr weiter seht,

schaut ihr weiter nach oben und seht,

woher der Lavafluss kommt,

aus einem riesigen in den steingehauenen Zwergenkopf

und auf der Krone dieses Zwerges

steht kein anderer als Gwenda Glannath.

Ich boxe gesund aufgeregt in die Hüfte.

Und jetzt bekomme ich von allen von euch
einen Initiativenwürfel.

Oh Gott.

Ist da noch ganz viel über oder was?

Auch ich muss Initiativen werden.

Gwenda ist da.

Weil wieder die 20 auf Initiativen ist.

Ja, ich habe dafür eine.

Ich habe insgesamt 3.

Ich sehe auch überhaupt nicht.

13.

Recky.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

19.

Lerner.

23.

Winifred.

19.

Sund.

14.

So.

Wie weit entfernt ist Onkel Gwenda denn so grob?

Das sind nicht nur unten, nicht nur grob,
sondern insgesamt ziemlich genau 180,

178 Fuß.

178 Fuß.

Zwei Dekominien direkt zu zerstören.

Das ist der erste Dekominienz.

Das ist der erste Dekominienz.

178 Fuß.

Zwei Dekominien direkt zu zerstören.

Ich sehe ihn nicht mal gesund.

Wie viele Meter sind das?

Ist es dir nicht zu warm?

Dann kann man schön die Marschlangensrede bleiben bei uns.

Okay.

So.

Wie viel sind 180, was ist 180 geteilt, ist 3?

9?

Nee.

60.

Das sind 60 Meter ungefähr.

Warum muss ich immer so schnell antworten und nicht erst denken?

Danke für den Versuch.

Ich hätte einfach nein.

60, ja.

Okay.

Dann, Moment, muss ich mir wieder aufschreiben, wer sind die ganzen A-B-Zähllinge?

Aber währenddessen darf Leander Löwentreu schon mal beginnen.

Okay, die Kobolde sind uns auch offensichtlich feindlich gesinnt.

Wie willst du das überprüfen?

Ja, wir sind ja auf uns, reagieren ja auf uns.

Möchtest du deine Aktion einsetzen, um einen Motiv erkennen zu machen?

Nein.

Du bist nicht dran.

Okay, Gwenda steht da oben, der hat nichts gesagt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Gwenda steht da oben und der ist noch nicht dran.

Wie weit ist der von mir in Meter entfernt?

180 Fuß, 60 Meter.

Das war die Frage, die wir gerade beantwortet haben.

Memo an mich selbst, das nächste Mal brauche ich einen Instant Fuß in Meter umrechnen.

Ich schreck auf jeden Fall meinen Schwert in seine Richtung und rufe ihm entgegen.

Gwenda, die Zeit der Abrechnung ist da.

Leander Löwentreu und seine Getreuen sind hier und du wirst zur Rechenschaft gezogen für deine Vergehen, für deinen Frevel, du widerliches Stück schrack.

Nicht ganz, aber fast.

Und dann wirklich hell geschrackt und liegt auf mich selbst.

Helden und auf dich selbst.

Okay, was macht das?

Bei meiner motivierenden Ansprache, ich kann die nur auf fünf Kreaturen machen.

Ich habe nur euch gewählt, nicht mich selbst.

Und jetzt mache ich Heldenmut auf mich selbst.

Die Angst hat ihnen dazu gebracht, Heldenmut auf sich selbst zu kaufen.

Herr Vorang, was macht Heldenmut noch mal hier?

Ich bekomme zu Beginn meines Zuges temporäre Trefferpunkte, aber wie viele.

Also ich kann nicht verängstigt werden, ich bin im Mund gegen Angst.

Gleich beim Zauber-Modifikator, das heißt, ich bekomme Charisma, ich bekomme jetzt am Anfang jedes Zuges vier Trefferpunkte, temporäre, nicht komputativ, aber nicht verdiere, dann kriegst du den nächsten Zug.

Fantastisch.

Okay, dann ist als nächstes Ricky Eisenohr dran.

Ich bin nicht begeistert davon, dass er dem Bösewicht jetzt gesagt hat, dass wir da sind, aber was soll's, dem ist jetzt so.

Und ich würde gerne als meine Aktion mit meinem Kurzpunkt schießen.

Eine Sekunde darfst du sofort machen.

Lennart, du darfst noch die Initiative für deine Schlange würfeln.

Richtig, Schlangfried.

Schlangfried hat einen neuen gewürfelt.

Krieg ich dann eine Initiative bonus drauf, das ist nur noch mal.

Der hat, ich habe die Information hier, der hat eine plus zwei auf Initiative.

Also elf.

Vielen Dank.

Okay.

Du willst auf ihn schießen?

Ja, mit meinem Kurzbogen und danach würde ich mich noch gerne bewegen, aber ansonsten.

Was steht bei deinem Kurzbogen für eine Reichweite?

Zwischen 80 und 320 Fuß.

Hervorragend, dann schieße er, schieße sie.

20, 30, 20.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

30, 20.

Trifft das?

Wenn du hast gesagt, von was bis was schießt es noch mal?

Zwischen 80 und 320 Fuß.

Zwischen 80 und 320 Fuß ist, ich glaube, das bedeutet von, ja, das ist zwischen 80 und 320 Fuß schießt du mit Nachteilen.

Nach 320 Fuß hast du keine Chance mehr zu treffen.

Alles klar, alles klar.

Das heißt, du machst bitte mit Nachteilen.

Noch eine 13.

Hervorragend.

Was ist das?

Ich trage nur gerade eure Schlange ein und ich möchte euch sagen, eure Schlange ist euer absoluter Tank.

Was ist diese Schlange?

Wie kann ich nie mir vorstellen?

Ist die wie so eine Boa-Konstriktur einfach oder ist die auch größer?

Nee, es ist eine riesige Boa-Konstriktur.

Wie der Baselisk?

Ja.

Naja, nicht ganz so groß.

Aber hat es über den gleichen Space besetzt, wie zum Beispiel ein Pferd, glaube ich, also die ist schon sehr, sehr groß.

Also eine Schlange so dick wie ein Pferd.

Was war die Initiative, die du beurteilt hast?

13.

Bei 11 oder?

11.

Ja, 9 plus 2.

9 plus 2.

Also du schießt auf sie Ihnen mit Nachteil, du hast 2 13er gewürfelt, hervorragend.

Okay, das heißt, was ist da eine D6 plus 4 von mir?

Und top.

Wie viel war der, also du hast getroffen, ja, einen, ja, gut, Würf, Entschuldigung.

Entschuldigung, ich bin so, ich darf nicht nebenher noch irgendwelche Kreaturen hier eintragen.

Also bitte das nächste Mal keinen Konjunktur.

Er bekommt tatsächlich 10 Punkte Schaden.

10 Punkte Schaden für den fantastischen Gwenda.

Hoch bleibt er.

Also eine 20 trifft.

Dann wissen wir das schon mal, das ist gut.

Das scheint seine Schwachstelle zu sein.

Und die ist sie fast bei Ksund eingetragen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Au.

So.

Dafür kann Ksund nichts.

Warte, ich würde mich gerne noch bewegen.

Ja, bitte.

War.

Kann ich, also auf der rechten Seite, da sind doch diese Felsen, dann würde ich gerne da und dann so, dass ich gerade nicht genau so, wenn du möchtest, kannst du deine Bonusaktion einsetzen, um dich zu verstecken.

Ja, das würde ich gerne machen.

Dann gib mir bitte deinen Staff-Check.

18 plus 10.

Das reicht.

Ach, du bist sehr gut versteckt.

Winifred Nicolnase.

Ja.

Du bist dran.

Ich versuche gerade nicht nervig zu tuscheln.

Ich such grad was.

Genau, treffe ich Gwenda von da, wo ich stehe, mit meinem Revolver.

Wie weit schießt denn dein Revolver?

Das haben wir letztes Mal schon gesucht.

Es steht leider hier nicht bei mir.

Du hattest das bei dir.

Da hast du recht.

Also jetzt mal ganz realistisch gesprochen, wäre diese Reichweite nicht sowieso einfach allein für das Zittern der Hand schon schwierig, dass man da irgendwas noch trifft.

Ich zitter hier nicht.

Ich bin sehr...

Hat gerade eine volle Motivation.

40 bis 120.

40 bis 120, ne?

Ja, bis 120 Fuß.

Also du triffst ihn auf keinen Fall.

Interessanterweise, ich hätte gedacht, ein Revolver schießt weiter als ein Handarmbrust, aber tut er nicht.

Hätte ich auch erwartet, aber gut.

Und die Ficher um uns rum sind jetzt erst mal keine unmittelbare Gefahr.

Möchtest du eine Aktion darauf verwenden, ihr Motiv zu erkennen?

Nee.

Dann kann ich dir nicht sagen, ob sie eine unmittelbare Gefahr findet.

Das werde ich noch früh genug erfahren, denke ich.

Dann kann ich mich nah genug an den Rand bewegen, um ihn zu treffen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wie viel kannst du nochmal laufen?

25.

25 Fuß oder 25 Meter?

Fuß.

Ne.

Also eine Platte hier hat 60 Fuß.

Das heißt, du bist 180 Fuß von dem Entfernt.

Wenn du 25 Fuß läufst, dann bist du immer noch nicht nah genug an dem Rand, um auf ihn zu schießen.

Gut, dann beleidige ich ihn und sage...

Ich bin nicht gut im Beleidigen.

Möchtest du ihn beleidigen oder wischest du wisches Mockery-Cast?

Nein, ich möchte ihn nur beleidigen.

Aber du willst auf keinen Fall eine Aktion aufwenden, um das Motiv darauf zu erkennen.

Ist das eine Aktion für dich, wenn ich ihn beleidige?

Normalerweise sage ich, ihm etwas zu rufen ist eine freie Aktion.

Ja, du darfst ihm einfach etwas zu rufen.

Gut, ich habe nichts beleidigen, das vorbereitet, aber als...

Ihr verdammter Bastard!

Wir holen uns euren Kopf und dann erkenne ich doch das Motiv.

Du warst beim letzten Mal noch so dagegen, Köpfe zu besorgen.

Du kannst von dir aus die beiden gut genug sehen, um zu versuchen, ihr Motiv zu erkennen.

Gut, es wird ja ein ähnliches Motiv sein.

Na gut, fünf.

Das sind grausame, schreckliche Kobolde.

Du hast noch nie in deinem Leben einen Kobold gesehen, du weißt nicht, was das für Kreaturen sind.

Sie sehen supergruselig und ganz, ganz gefährlich aus.

Ja, die wollen uns auf jeden Fall an den Kragen.

Dann ist das Nächste.

Moment, A, B, C.

Das Nächste ist einer der Kobolde, die ihr noch nicht gesehen habt.

Und der versteckt sich hier in der Deckung.

Wenn sie gut sind, wieso sollten sie sich dann verstecken?

Verstecken sie sich vor uns.

Und jetzt der hier dran.

Der hat noch gar nicht so richtig geteckt, was abgeht.

Und der läuft hier vor, weil er neugierig ist.

Und schaut euch an.

Würde er das tun, wenn er feinzählig wäre?

Also ich bin feinzählig.

Und dann ist gesund dran.

Okay, wo stehe ich denn genau?

Du stehst hier.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Du bist 15, 25 Fuß vom Kobold entfernt.

Kann ich mit ihm besprechen?

Kann ich ihm was zurufen, ohne eine Aktion zu verbrauchen?

Kann ich antworten?

Ja, du kannst mit ihm sprechen.

Also du kannst ihm was zurufen und dann könntest du gucken, ob er dich versteht.

Meister Kobold, seid ihr Freund oder Feind?

Ich rufe dich auf.

Was könnte der verstehen?

Und antworten kann er dir erst in seiner nächsten Runde?

Ja, das...

Und dann bringe ich ihn um.

Du kannst deine Aktion halten, wenn du willst.

Was ist denn das?

Ich spreche ja drei Sprachen.

Kommen, Elfish und Anderkommen.

Was ist denn Anderkommen?

Anderkommen ist die Sprache, die Dunkelelfen sprechen.

Ach so, ein Elfish ist einfach so ein Elfenslang.

Elfish ist Sprache, die die Elfen sprechen.

Dann rufe ich es in der Dunkelelfensprache.

Versuchsweise?

Also ich kann auch beide benutzen?

Nein, ich würde sagen, du bist in dieser Situation strategisch nicht klug genug, um beide zu benutzen.

Dann benutze ich die Dunkelelfensprache.

Okay, gut.

Scheiße, ich meine, hi.

Nun gut.

Aber da immer noch die Chance besteht, dass sie nicht vollkommen feinzählig sind, würde ich gerne hinter dem Stein rechts...

Ne, links...

Entdeckung gehen, so dass mich Onkel nicht sieht.

Okay, dann möchte ich Staff-Check von dir bitte haben, das wäre deine Aktion.

Also nicht, dass er mich nicht sieht, sondern dass er mich nicht erschießen kann, von da wo er ist.

Er kann mich ja sehen, das ist mir egal.

Okay, gut, dann nimmst du da Deckung, und das Ding ist, wenn ich brauche, meine andere Figur zu Höhenkontrolle, das würde die halbe Deckung geben, es sei denn, du kniest dich hin.

Okay, nein, nein, ich bleib so wie ich bin und mit meiner Bonusaktion

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

verwünsche ich...

Okay, du kniest dich hin?

Nein, nein, nein, hinknien, also hinknien ist gar keine Aktion, wieder aufstehen ist ein Teil deiner Bewegungsrate.

Aber bei meinem Rücken, ja.

Ja, dann knie ich mich dahin und haare der Dinge, die da kommen.

Alles klar, dann ist Barry Bangbix dran.

Okay.

Ich habe gerade meine Sprache mal kurz nachgeschaut, ich habe da im Bogen nur vermerkt, VGTM.

Also, hat das irgendwas zu bedeuten?

Oder ist das ein Fehler von dir in die Beyond, wo wir es ausgedruckt haben?

Ja.

Das ist der Bogner, der den gebaut hat.

VGTM, VGTM,

das müssen wir in Volos nachgucken.

Du hast es einfach nicht ausgewählt und ich muss ganz ehrlich sagen, I'm sorry.

Also, leide.

Du sprichst die Sprachen für Volk und also du sprichst die halbrießen Sprache und du sprichst kommen.

Und keine von beiden besonders gut.

Das war Barry's Problem, er wird einfach nicht verstanden, wenn er was will.

Dann auch für zukünftige Runden

ist dieser Raum elchgerecht,

fast dieser Raum ein Large Beast.

Du hast dir vorstellen, ein Large Beast hat immer eine doppelso große Base, wie ein Medium Beast.

Das heißt, du bräuchtes so viel Platz.

Und du kannst

im Großen und Ganzen,

findest du, würde ich sagen, fast überall einen Platz,

wo du durchlaufen kannst.

Ich habe auch gerade das Wort elch im Kopf gehört.

Die Stimme flüstert, ist mir ein.

Aber wir wissen ja noch nicht, ob die Kobalte feinlich gesonnen sind.

Deswegen

kann ich meine Runde Aktion aufverwenden,

um das Motiv zu checken.

Okay, Wessen, du bist hier hinten.

Du siehst von dir aus

den hier und den hier.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Also, du könntest das Motiv von diesen beiden Kobalten checken.

Okay, ja.

Ein Motiver kennen.

Insight.

Insight, okay.

Natural to One.

Und dann kommt da noch drei dazu, es wären vier.

Das grausame, gefährliche, beängstigende Geschöpfe.

Winnie, ich habe mir das auch noch mal nachgesehen.

Ich würde sagen, das sind grausame, gefährliche Kobalte.

Die sprechen nicht mal die dunkel elfen Sprache.

Wo finde ich

eine Bohrkonstruktion?

Das ist immer so schwer, man kann nicht richtig auf die ein, die verarbeiten.

Da ist bei den Beests hinten bei Speiern.

Ich habe das Beest ja wie schon rausgesucht, ich suche gerade.

Nimm doch einfach, haben wir nicht so einen irgendwie lenken Röpel?

Oder eine Schnur oder sowas?

Ich habe einen W6, den ich dafür einsetzen kann.

Das ist ein W6.

Das ist doch kein W6, das ist doch eine Bohrkonstriktor.

Entschuldigung, wie komme ich auf die Idee, dass das ein W6 ist?

Was macht die Bohrkonstriktor?

Die Bohrkonstriktor macht gar nichts, außer uns verteidigen, so lange ich dir nichts sage, was sie tun soll.

Deswegen würde ich sagen, die kann sich irgendwo versteckt vorbeischieben ins nächste, in die nächste Deckung quasi, dass sie nicht gesichtet wird direkt?

Also sie könnte sich entweder hier hinter diesem Ding verstecken oder hinter dem Ding.

Aber sie ist eine riesige Bohrkonstriktor.

Hat mich auf Stealth geskilled, willst du mir sagen?

Na ja, also das Ding ist, dass selbst dieser Bereich vielleicht nicht groß genug ist, um sie dauerhaft zu verstecken.

Mit dauerhaft geht es ja auch nicht drum.

Okay, dann da hinten in der Ecke.

Okay, dann darfst du mir einmal Stealth für die Bohrkonstriktor würfeln.

Die hat plus zwei auf Stealth.

Sie ist sehr groß, hat trotzdem noch plus zwei.

Ja, sie hat halt plus zwei Decks.

Schnell, weißt du?

Schlangfried, los, versteck dich.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Sie ist total gut versteckt, richtig gut versteckt.
Damit ist der nächste Kobold dran.
Ich muss nur gucken, was er hat.
Ein Flammenwerfer oder so.
In der Live-Fahrschritte vor.
Und dann schreit er etwas.
Endlich.
Was spricht ihr alles für Sprachen?
Kommen und Goblins und Elfen.
Kommen, halfling, sie ist siefskant.
Spricht einer von euch drakonisch?
Nein.
Nein, aber gnomisch.
Wie komisch.
Niemand von euch spricht drakonisch,
und ihr versteht die Sprache der Kobolde nicht.
Klingt drakonisch.
Das kommt mit drakonisch vor.
Der Hemmert erst mal nur so fröhlich in seinen Stein hinein,
dreht sich einmal zu euch um
und Hemmert weiter in seinen Stein hinein.
Also noch einer.
Jetzt hört ihr.
Bastard!
Meine Eltern waren selbstverständlich
verheiratet,
bis ich sie ermordet habe.
Oh mein Opa!
Was zur Hölle hast du hier zu suchen,
du kleiner Versager?
Dir hätte ich das von allen hier am wenigsten zugetraut.
Kann ich antworten?
Du kannst antworten.
Onkel Quenda!
Fall einfach, tot um!
Und mit diesem Kommentar hast du dir einen...
Oh nee, der geht nicht so weit.
Moment, jetzt müssen wir erst mal selber gucken,
wie weit seine ganze Scheiße geht.
Dazu sollten wir erst noch klären,
wie viele Meter diese 180, 60.
Es könnte nur sehr leise sein.
Oder irgendwas mit 9.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Neun?

Und ihr seht in seiner Hand
silberne und weiße Blitze
und er schließt seine Hand mit Gewalt
und wirft etwas auf dem Boden
und hier unterhalb von ihm
erscheint eine dämonische Kreatur.
Wir sind Freunde mit Dämonen, das kann ich sein.
Für Locke hat das doch in Stein gemeißelt.

Für uns.

Wie redest du denn über Liv?

Nö, gutes.

Ne, mal den guten hier.

Das hier ist eigentlich ein Troll, das ist jetzt ein Dämon.
Cool.

Aber es ist schon das Ausmaß auch,
das ist ein ganz schön riesiger Dämon, ja?
Dämonenbeschwörung auch noch, dieser Quenda.
Wundert dich das?

Kommt das normalerweise häufig vor bei den Dunkelelfen-Sund?

Das ist ein Party-Trick für Familienfeiern.

Ich fürchte nicht.

Oh, ich muss ...

Moment, oh Gott, ich muss Präsenthal da würfeln,
weil der hat nur eine 50-prozentige Chance, ob das klappt.

Aha.

Da hat jemand nicht aufgepasst beim Magiestudio.

Also alles, was über 50 Prozent ist, gelungen,
alles, was unter 50 Prozent ist, ist Misslungen.

Und wenn ich 3-0 wäre, verwürfe ich noch mal,
dass der Dämon ihn dann selber bei 3-0.

Oh, es ist 69 Prozent.

Hab ich gesagt, das klappt oder das klappt nicht?

Das klappt, das klappt nicht.

Wenn wir dir jetzt einstimmig gesagt hätten,
dass das nicht klappt, hättest du es uns geglaubt?

Wahrscheinlich, ja.

Aber es hätte böse Kommentare gegeben.

Ja, das wäre auch nicht fair gewesen.

Okay, Quenda ist auch nicht fair.

Was nicht fair ist, von Quenda verraten zu werden.

Und einfach von Spieler zu DM.

Ich weiß, es geht hier um Quenda.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

So, okay.

Das war alles, was er heute tun kann.

Ja, das ist alles, was er überhaupt tun kann.

Der Versager.

Das war alles, was er kann.

Der ganze Tag ist nicht viel jetzt.

Ja, das ist alles, was er kann.

Das ist alles, was ich hatte.

Er konnte sich auch entscheiden, ob er das macht, was er wollte oder den Dämon beschwert.

Jetzt müsst ihr den Dämon beschweren und sein Plan ist kaputt.

Ich habe ihn so aus dem Konzept gebracht.

Quenda war ja.

Da tut er mir ja fast leid jetzt.

Wieso finde ich den jetzt nicht?

Ich finde ihn gleich. Entschuldigung.

Macht ihr dabei weiter.

Das war nämlich alles, was er in dieser Runde tun kann und möchte.

Und damit ist der nächste Kobold dran.

Und der läuft hier herum.

Schreit.

Hey!

Und er schrickt.

Der von dir überrascht ist, von deiner Existenz.

Er ist überrascht.

Komm ich denn, wenn ich jetzt so gerade, wie es geht, nicht durch Lava laufen?

Komm ich denn da?

Gelegenheit eigentlich für den Kauf nehmend, also das Ding ist, wir gehen jetzt mal davon aus, dass die, dass unsere Map nicht hier direkt aufhört, dass da nicht direkt eine Wand ist, also ja, du würdest an ihm vorbeikommen.

Gut, raschnil, ihr seht wie das Schwert von Greenlock ein bisschen fahrleuchtet, sein Play Song hat begonnen.

Und dann würde ich, das war die Bonusaktion, dann würde ich mit meiner vollen Bewegung in Richtung Gwenda rennen.

Okay, also erst mal 15, 15, 20, 30, 45, 40, also hier würde deine Bewegung aufhören und du bekommst einen Gelegenheitsangriff von dem schockierten Kerlchen hier.

Die sind doch feindlich, aber das ist nur eine 2, also ich spuck auf den Kobold während ich vorbeilauf.

Hätte dir nicht schlagen können.

Okay, das war jetzt deine Bewegung, möchtest du deine Aktion auch nutzen, um gerade auszulaufen?

Ja, ich werde jetzt die Aktion nutzen, um nochmal zu dashen und nochmal weiter geradeaus in

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Richtung Gwenda zu gehen.

Und du bekommst eine weitere Reaktion, einen weiteren Opportunity Attack von diesem Kobold, an dem du gerade vorbeigelaufen bist, der bis jetzt noch versteckt war.

Verzagt nicht, ich überlege mir schon mal, wie ich zu eurer Deichel komme.

Das ist eine 17, ich glaube das trifft, oder?

Das würde mich treffen, ich könnte jetzt meine Reaktion einsetzen und das Schild anwarten.

Warte mal kurz, oh nein, Entschuldigung, es ist nicht eine 17, es ist eine 19.

Dann muss ich wohl mit einer Handbewegung meine Reaktion dazu benutzen, den Schild zu wirken.

Okay, der macht nur plus 5, ne?

Der macht, ja, ich bin bei 16, wenn ich den Ball zu aktiviert habe.

Bis zum Anfang meines nächsten Zuges bin ich dann bei 21, ne?

Irgendwas mit 9.

Ich fahre mit der Hand ungefähr in die Richtung, aus der der Schlag kommt und eine blaue Barriere leuchtet auf.

Okay, gut, dann trifft er sich nicht und du rennst weiter.

Dann ist als nächstes, uuh, dann ist als nächstes wieder ein Kobalt dran.

Und der läuft, 2, 3, 4, 5, hier nach oben.

Und benutzt, wirft mit einem Dolch nach dir.

Hast du nach mir?

Ja, 7 plus 4, er trifft dich nicht, weil du ja jetzt gerade 21 hast.

Genau, er ist ja auch 21, müssen Sie kommen.

Und er schreibt, er antwortet auf den Schrei von dem anderen Kobalt, der gerade mit ihm kommuniziert hat.

Ich spucke auch noch meine Richtung von dem Kobalt, der was auf mich gemacht hat.

Und damit sind wir top of the round, Leander, und danach kommt Ricky gleich ran.

Gut, ich weiß nicht wirklich, wo ich gerade bin, ich stehe gerade, da stehe ich, okay.

Luftlinie, von hier aus, 9 Meter Richtung Grülock.

Wie weit würde ich da kommen, Luftlinie gerechnet?

1,5, 3, 6, 9, hier müsstest du, würdest du hinkommen, wenn du 9 Meter Luftlinie zu Grülock gehst?

Kannst du noch mal drauf tippen?

Und das Terrain auch ignoriert?

Ja, das Terrain ignoriert, das sind die 9 Meter von dir aus.

Einen Käschen sind 1,5 Meter.

Und rechts von diesem Lavafluß, wo wäre ich dann?

Also wenn du laufen würdest, oder meinst du, Luftlinie so?

Wenn ich da hin teleportieren würde.

Dann wärst du hier oder ich hier in dem Bereich?

Dann würde ich gerne, meine ersten Bonusaktion, Misty Step Casten, mit einem Faye Ancestry Slot, und mich da hin teleportieren.

Und dann würde ich gerne mit meiner Bewegungsaktion zu Grülock laufen.

Mit einer Bewegungsaktion.

Also 15, 15, 20, 30.

Jawohl.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Das ist das Maximum, was ich laufen kann, richtig?

Ja.

Wie weit ist jetzt Gwenda von mir entfernt?

120 Fuß.

Was sind denn Meter?

40.

40 Meter.

Und du stehst direkt neben einem Kobold.

Ich stehe direkt neben einem Kobold?

Ja.

Wo ist der denn?

Hier.

Hinter dem Felsen.

Ach da, als ich versteckte, der ist jetzt reist.

Der hat ein bisschen Spucke im Gesicht, aber trotz.

Okay, dann würde ich trotzdem erst mal hoch zu Gwenda blicken.

Jawohl.

Und mein Schwert dann, wenn ich tanzen lassen und in seine Richtung hochdeuten.

Und dann würde ich stille wirken.

Stille hat eine Reichweite von 36 Metern, das heißt das Zentrum.

Dieses Radius ist 36 Meter von mir entfernt.

Dann wäre das Zentrum ein paar Meter vor Gwenda.

Aber ich würde es gerne so wirken, dass der äußere Rand dieses stille Kreises Gwenda noch umhüllt.

Okay, Moment.

Also du kannst, wie weit weg von dir kannst du das kasten?

36 Meter.

Und dann hat es ein 36 Meter Radius?

Nee, der Radius ist 6 Meter.

Der Radius ist 6 Meter.

5 Meter Durchmesser.

Okay, dann würdest du es gerade so schaffen.

Moment, es ist 6 Meter.

Wenn es 40 sind und es hat nur ein Radius von 6 Metern, dann werden ja 34.

Aber der ist ja nicht auf deiner Höhe.

Ja, das ist richtig.

Also ich würde sagen, dadurch, dass es so knapp ist, könntest du keine Kugel erschaffen, wo er noch mit in dieser Silence drin ist.

Dann mach ich es nicht.

Weil dann bringt es mir nichts.

Das ist einfach zu knapp an der Stelle.

Sonst gute Idee, aber...

Das ist in Ordnung.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich bin doch ein Schwertbade.
Das ist doch mal gut.
Ich greife diesen Kobold neben mir an.
Nein, das bringt mir gar nichts.
Ich greife ihn erst mal an.
Ich greife ihn erst mal an.
Das bringt dem Kobold auch nichts.
Alle, die so armen Koboide angreifen, nur weil wir zu blöd sind, Motive zu erkennen.
Also mein Bewegungsspeed erhöht sich um 10 Feet, wenn ich angreife.
Aber ich muss halt auch angreifen.
Das heißt, ich hätte noch 10 Feet, aber dann könnte ich den Zauber nicht mehr wirken.
Ich greife erst mal den Kobold an mit meinem Kurzschwert.
Alles klar.
Denn dies...
Das sind 8, um zu treffen.
Der Kobold...
Das trifft den Kobold, glaube ich, nicht.
Eine Sekunde.
Ah, nein!
War das der Kobold oder der ganzen Master?
Das habe ich verstanden.
Nee, eine 8 trifft den Kobold nicht.
Dann zweiter Tacke, zweites Schwert.
Jawohl.
Das ist eine 19.
Das trifft?
Das trifft.
Steht er in der Nähe von Lava?
Er steht...
Also hier ist noch ein Feld und dann kommt Lava.
Wenn ich ihn jetzt puschen würde, 5 Fuß, könnte er dann in Lava reinstürzen?
5 Fuß, nein.
Dann würde er nur einfach ein bisschen weiter vor dir wegstehen.
Gut, dann mache ich ihm einfach mal nur Schaden.
Dafür wäre das Charter 4 jetzt praktisch.
Ja, das sind Schaden.
Der erste Kobold...
Ja, gut.
Ich stelle gerade fest, wie schwach die Koboide sind und ich habe so viel Mitgefühl.
Und der Kobold stirbt mit einem schrecklichen, animalischen, panischen Schrei
und dieser Schrei wird beantwortet von zahlreichen, weiteren schreienden Kobolden,
die um ihn trauern.
Der Munster ist angegriffen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich habe in Szene Fuß extra Bewegungspunkte dazu bekommen, weil ich als Schwertbade...

Ja, aber du hast auch gerade eben 2 Bonusaktionen eingesetzt.

Deswegen würde ich sagen, vergessen wir mal deine 10.

Ja, du hast Misty Step gemacht und jetzt gerade mit der Backhand deine Bonusaktionen.

Ach, shit.

Ja, aber das können wir noch mal rückgängig machen.

Dann machen wir es noch mal rückgängig.

Ja, das ist richtig.

Das ist komplett richtig.

Niemand schreit in Trauer, animalisch.

Ich hätte es jetzt nicht, weil es mir nicht früh genug aufgefallen ist.

Ich habe das schon recht vergessen, dass der...

Ich weiß schon die ganze Zeit, ob wir jetzt irgendwie gestikulieren können, uns ohne Sprache über den Kobolden verständigen.

Ja, niemand ist tot.

Alles gut.

Alle frühigen sich.

Ricky und danach, wie die Fred.

Wir sind hier alle Freunde.

Ich würde gerne jegliche Friedensverhandlungen direkt nicht machen.

Ich habe da so ein glänzendes Messer

und das würde ich gerne dem überraschten Kobold...

Alles klar, dann ist es dem überraschten Kobold ins Gesicht.

Überraschter Gegner gibt mir keinen Vorteil, oder?

Nicht direkt, das ist nur, weil du in dem Moment noch versteckt warst.

Okay.

Bekommst du trotzdem...

Ne, klar, du bekommst Vorteil, weil du versteckt warst.

Cool, danke.

15 und 12, ich nehme die 15.

23.

Drift.

Danach hast du, wie die Fred, du bringst an, kannst du mal vorbereiten.

Sneak attack.

Ist das in Ordnung, weil ich ja aus dem Hinterhalt angreife, oder?

Nein, du benutzt Sneak attack, weil du mit Vorteil angegriffen hast.

Ja.

Okay.

Zwei, fünf, neun und sechs.

Und sind wir bei 15.

Der ist tot.

Welcher ist es denn?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Jetzt wird irgendwer animalisch schreien.
Er schreit animalisch alle anderen Antworten,
genauso wie ich das gerade eben schon mal bieten habe.
Es ist wie ein Desjavue.
Mit diesen Kobolden los.
Und das war deine Aktion, oder?
Ja, und jetzt würde ich gerne tatsächlich noch laufen,
meine Frage wäre mit meiner normalen Bewegung,
wie weit würde ich dann nach vorne kommen?
Aber es ist dann eine normale Bewegung von 35, oder?
35 Fuß, ja.
Bis hierhin.
Ich würde mich gerne hinter den Felsen,
neben dem dein Finger gerade steht, genau da,
würde ich gerne noch mal versuchen, mich zu verstecken.
Dann gib mir bitte einen Sterfwurf.
14.
Du fühlst dich okayisch versteckt.
Du fühlst dich okayisch versteckt.
Dankeschön, Winifred.
Yes.
Übrigens, als Info für dich mein Frosch
ist auch in mit in meiner Initiative drin.
Der teilt sich meine Initiative.
Wenn ich ihm nicht sage, weicht er nur aus.
Und wenn ich ihm was sage, wäre das eine Bonusaktion.
Okay.
Ich möchte so nah wie möglich an Wendaren rennen
mit meiner Aktion und meinem Speed, also 50 Fuß.
Auf die rechte Seite entlang.
Links geht gar nicht, ne?
Es geht sowohl rechts als auch links.
Auf der linken Seite würdest du
eine Opportunity Attack kassieren.
Aber die rechte Seite ist weiter.
Aber du kannst auch da drüber springen
und hier einen Running Jump machen, wenn du willst.
Aber wäre ich mit 50 Fuß nicht schon da genug dran,
um auf ihn zu schießen?
Moment.
Das ist hier gestartet.
15, 15, 20, 50, 30, 35, 40, 45, 50.
Und du kannst 120 Fuß weit.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Nein, das ist noch nicht nah genug dran.
Also wenn du hier ...
20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.
Du kommst auf keinen Fall weit genug, um auf ihn schießen zu können.
Das ist anstrengend.
Gut, aber ich kann ja dann in der nächsten Runde ...
In der nächsten Runde würde ich dann
mit nur der 25 Bewegung nah genug ran kommen, oder?
Moment.
Also wenn du jetzt deine Bewegung und deine Aktion benutzt,
kannst du ihn nicht mehr schießen?
Nee, genau.
Aber nächstes Mal könntest du dann noch mal 25 laufen
und dann würdest du nah genug ran.
Dann lauf ich rechts lang, so nah wie möglich.
Okay.
Dann bist du mit ...
Was haben wir gesagt, 5?
Nein, nein, nein, nein.
Dann kommst du hier an und ...
Erst mal fliegen könnte, das wäre echt nützlich.
Wie bitte?
Was?
Wenn jemand fliegen könnte, wäre das jetzt echt nützlich.
Das wäre super, gell?
Ah, jetzt.
Gebt euch keine Hirngespänze.
Dann ist jetzt ...
Bund, oder?
Der hier dran.
Genau, Kobolde.
Kobolde, ja.
Die uns ja offenbar Böses wollen.
Unsere Freunde.
Der läuft einfach nur hierhin und schreit.
Etwas, was ihr nicht versteht.
Wir haben ein Messer auf mich gesucht.
Hier ist jetzt der hier dran.
Der läuft voraus.
Und nach dem gutturalen Schreier des Komponenten
greift er dich selbstverständlich an.
Und das ist eine 14.
Wen Kraft da an?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wie bitte?

Wen?

Mich.

Dich.

Warum das?

Ich habe auch nichts gemacht.

13, ja, reicht.

Das reicht und ...

Das ist jetzt von deinem Pazifismus.

Und die Vier.

Dann ein, die Vier.

Das ist schon ein Gekill-Tricki.

Ja.

Das sind vier Schaden, bitte.

Das ist der Lerander.

Ich hatte da so ein Messer und der stand da gerade.

Und jetzt wird Lerander von diesem hüftlichen jungen Mann angegriffen.

Der steht direkt neben ihm steht.

Hüftlich.

Wo ist mein Stift hin?

Das kann doch nicht sein.

Aber das ist nur eine 2, also trifft er dich probably not und dann ist jetzt gesund dran und danach Barry und danach die Boa.

Meister Goblin, Entschuldigung, brennt in der Hölle, ich verwirr mich nicht, Ründschung. Hat er mich verstanden gerade, als ich geredet habe?

Welche Sprache hast du gesprochen? Ja, normal, also komm. Katz mich mal!

Oh! Nee, ist nur ein Kobold. Wo ist mein Stift? Ich glaub die Gespräche sind beendet. Die Friedensfandung sind beendet, Freunde, heilige Flamme auf den Kobold.

Alles klar, alles hat niemals den Rogue einfach gemacht.

Ich wollte jetzt gerade belegt, ob ein Kobold greifen kann, dass er ein Freund ist, aber ich glaube das hat sich jetzt erledigt, nachdem wir ihn in den Messer reingehauen und einen zerstört haben.

Oh nee, du brauchst 15, aber du hast 17. Ich hab 17, ja, tut mir leid.

Du brauchst neun, nee, darf nicht. Barry Bangbooks.

Wo ist Schlangfried? Hier.

Ich kann das so schlecht sehen von dir aus. Tut mir leid.

Alles viel zu schau. Ich würde gerne einfach auf Schlangfried zustürmen und mich auf ihn drauf...

Das ist schon eine Schlange, die ist so fett wie ein Pferd, ja? Nein.

Du kannst aber trotzdem nicht auf ihr reiten.

Warum denken alle Leute immer, dass man auf jedem Tier reiten kann? Kannst du nur auf Tieren reiten, die explizit dazu domestiziert wurden, auf ihnen zu reiten?

Ich sah mich hier schon blitzeschleusern auf einer riesen Schlange herum.

Tut mir leid, ich glaub, es ist meine Schuld. Barry, du hörst mir einfach nicht zu.

Ich hab gesagt, die nimmt ungefähr den Platz weg, die ein Pferd hat, weil das auch large ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wenn die Schlange so durchmesser hätte wie ein Pferd, wäre die ungefähr 50 Meter lang.

Baratier Bangbooks.

Nun, welche Kobalt ist hier in meiner Nähe?

Also, du siehst diesen Kobalt hier, der gehäxt ist.

Und du siehst diesen Kobalt hier, der herackt, den siehst du nicht besonders gut und du siehst den da.

Und außerdem siehst du natürlich den Dämonen und den Dämonenbeschwörer.

Okay, dann ist jetzt Echtzeit.

Alles klar.

Ich würde mich gerne an einen Ech verwandeln.

Echtzeit!

Du bleibst mal Barry und in der Pause hole ich mir einen Elch.

Ja, ich hab einen Elch hier.

Nein, eine Echigur.

Ich darf mich jetzt also nicht an einen Elch verwandeln.

Doch, du darfst dich, aber du bleibst vorläufig für diese Token, dass ich mir einen Token für den Elch geholt habe.

Ich dachte schon, ihr würde an neugt die Echzeit verwährt bleiben.

Nein, ich will nur nicht während der Show aufstehen.

Aufstehen in Kartentür, auf Tür zu.

Also, die Friedensverhandlungen bei den Kobalt haben ja nicht geklappt.

Dementsprechend.

Und ich stürme auf den Kobalt zu und greife ihn mit meinen Hufen an.

Welchen Kobalt?

Den, der am nächsten ist, mit dem Ech zu erreichen ist.

Mein Kobalt.

Du schaffst es an deiner Schlange vorbei und kannst den Kobalt angreifen.

Okay.

Und jetzt Dipps auf Kobalt?

Mediweb Attack plus 5 to hit.

Das heißt, ich werfe jetzt einfach nur und dann darf auf plus 5...

Ja, also wie 20 und dann plus 5.

13 plus 5 sind 18.

Das trifft?

Dann...

Okay.

2d4 plus 3 Bludgeoning Damage.

Also 2d4 werfe ich jetzt, oder wie?

Ja, das sind wie 6.

Das ist ein wie 6.

Es steht hier irgendwas von Pro und dazwischen, aber das habe ich nicht verstanden.

Mach erst mal, bitte.

Ich glaube, da steht ihr nicht mehr stehen, wenn du fertig bist.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Eins.

Oh, vielleicht doch.

Plus 3, ne?

Also hast du 7 Schaden gemacht.

Der ist durch.

Da liegt er oder steht er?

Ich glaube nur für die Zukunft.

Ich glaube, der Elch kann anschadchen, Leute umwerfen.

Ah, stopp, stopp, stopp, stopp, stopp.

Mit den Hufen.

Der ist tot.

Plus 5 to hit, reach 5 feet, 1 prone creature.

Ich kann bei den Hufen sowieso nur prone creature.

Also wenn der schon am Boden flacken würde, so würdest du ihn rammen.

Dann machen wir den in Ram-Angriff.

Und wie viel Schaden macht der Ram-Angriff?

1d6 plus 3.

Dann verhalten wir den Schaden, den du gerade gemacht hast.

Das nächste Mal weißt du Bescheid.

Der ist tot.

Mit deiner nächsten Bonus-Aktion darfst du deinen Hex.

Wenn du da auf dem Boden legt, kannst du drüber heran gehen.

Ich glaube, dir aufs Fell oder was auch immer ein Elch hat,
als Dank für die Rettung.

Das interessiert mich übrigens.

Barry hatte doch am Anfang immer...

Ein Elch hat Fell, ja.

Ja, ja, aber das Elch hat, das Grüder kennt zumindest irgendwie.

Aber Barry hatte doch am Anfang immer die...

Seltsamsten...

Ist er mit einem Elch aufs Beste vertraut?

Oder ist das nur entfernt an dein Elch erinnert?

Ja, das war im letzten Mal.

Bei dem Wolf haben wir das ausgewirbelt.

Mit dem W4 und 1 und 2 war erfolgreich.

Die Farbe, das fällt.

Genau, nein, 4 nicht. Soll ich das noch auswerfen?

Wenn du möchtest, kannst du das auswerfen.

Mein Barry ist so bunt.

Das will ich mir nicht entgehen lassen.

2, es wäre erfolgreich.

Du hast es geschafft, die korrekte Farbe eines Elches zu treffen.

Müssen wir nur noch Leander draufsetzen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

und dann...

Jetzt ist die Boa Konstriktor dran.

Klangfried.

Ja, es ist die Boa Konstriktor der Nähe irgendeines...

Die Boa ist hier.

Du hast den einzigen, der sich in ihrer Nähe befindet,
gerade getötet.

Sehr gut.

Dann bedeute ich der Boa
sich in die Richtung des nächsten
Kobals zu bewegen.

Sie benutzt nicht mehr lange.

Sie benutzt sowohl ihre Action als auch ihre Bewegung.

Und steht direkt vor diesem Kobalt.

Die Schlangenhörte stehen.

Kling!

Kling!

Guter Schlangfried.

Und dann haben wir als nächstes Kobalt A.

Ach, der ist so.

Ich hasse ein Kobalt A.

Kobalt A versteckt sich weiterhin.

Kobalt D

hat panische Angst

und ist nicht dazu fähig, sich zu bewegen.

Und damit ist jetzt wieder unser Onkel Gwenda da,

der getroffen von Ricky

ein wütendes Geräusch macht

und den Bolzen aus seiner Schulter

zieht

und zu Boden wirft.

Aber noch bevor er den Boden berührt,

geht er in Flammen auf

und zieht euch runter

und ist ziemlich wütend.

Aber

er hält seine Aktion

und deutet stattdessen nur nach vorne

um seinen Dämonen

nach vorne zu schieben.

Der geht

1, 2, 5, 10, 15, 20, 30,

35, 40,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

50 weit
und bleibt dann hier stehen
und sieht gruselig aus.
Und damit ist
Grülock dran.
Gut, ich würde mich
so weit nach vorne bewegen
mit meiner normalen Bewegungsreichweite,
dass ich eine klare Sichtlinie auf Onkel Gwenda hab.
30, 35, 40.
Hier kommst du hin
und von hier aus hast du
eine gerade Sichtlinie zu Onkel Gwenda
und der ist ziemlich genau
60 Fuß von dir entfernt.
Du hast mich noch einmal um und rufe,
so laut ich kann.
Gesund, ich hasse euren Onkel
wirklich abgrundtiv.
Du hörst meine Stimme nur ganz leise
in weiter Ferne.
Ganz vielen Dank.
Ich will das wirklich zu schätzen.
Währenddessen
sammeln sich in meiner Nichtschwerthand
grüne Flammen
zu einer immer größer werdenden Kugel
Drakthal Tross
und ich werfe ein Feuerball in Richtung Gwenda.
Jetzt wünschte ich mir natürlich,
ich hätte den Dämonen nicht bewegen.
Okay, alles klar.
Dann
muss ich einen Saving-Flow machen, oder?
Ja, du musst jetzt einen Saving-Flow
gegen eine 14
Dexterity, musst du machen?
Ich hab ne natural-feindige Waffe.
Das ist gar kein Problem,
weil du nimmst dir einfach nur die Hälfte des Schadens.
Alles klar, dann gib mir.
Also, warte mal,
da sind wir hier schon mal bei 11

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

und 12.
Dann sind das nochmal
11, 22
und dann nur noch 2.
Das waren auch
nochmal 11.
Es ist echt ein bisschen unterhaltsam.
Wie verfüllst du mit 2 wie 6
11 Schadenspunkte?
Ah, 5 von 6.
Irgendwas mit 9.
Ich bleib dabei.
Wäre ich besser in Mathe, wäre ich Steuerberaterin geworden.
Dann wären wir
bei 33 Schaden insgesamt, aber er nimmt
nur die Hälfte.
Das wären dann also
16.
Trotzdem gut.
Es ist mir übrigens wichtig,
es sind wirklich leuchtend
grüne Flammen.
Er stürzt auf die Knie
und
schreit seinen Schmerz
und er sieht
ziemlich mitgenommen aus
und der Besatz
an seinem leuchtend weißen Haaransatz
fließt Blut über sein Gesicht.
Ich hasse dich, Gwenda.
Dafür
schreit jetzt dieser Kobolt
und rennt auf dich zu
und greift dich
mit einer
17.
Gut, gleiches Spiel.
Ihr kennt es schon.
Die Hand von Gröllock geht in Richtung des Kobolts.
Ein blaues Licht leuchtet auf
nasch.
Und du bist ja geschützt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Alles klar, top of the round.
Lerander, bitte danach, direkt Rikki.
Lerander Löwendreu
läuft einfach los Richtung
Gwenda, den Kobolt ignorierend.
Moment.
15.
30?
30 Fuß.
Ich kann 30 laufen.
Du kriegst eine Opportunity-Attack.
Das trifft auch mit Sicherheit.
Das sind 22.
Das schätzt du im Endeffekt.
Das macht 6 Schaden, bitte.
Jawohl.
Wie steckst du lachend ein?
Ich stecke ich ein.
Heldmut auf mich gekastet.
Bin ich jetzt 35 m
von Gwenda entfernt?
Was?
Ich muss mir einen neuen Tab aufmachen.
35, sagst du.
Durch 9, 3 im Sinn.
M in Feed.
Wie viele sind das in Dunkel?
Das sind 114 Fuß.
Ja, du bist nah genug an ihm dran.
Dann, Gwenda, schweig einfach endlich
und lass mich reden.
Und dann wirklich stiller auf ihn
oder auf den Bereich um ihn herum.
Du wirfst hier deinen stillen Ball hin.
Genau, 6 Meter Radius um ihn herum
und er ist stiller.
Er kann nichts sagen und nichts hören.
Und er mitten in einer Tirade
hört er auf zu sprechen
und es ist stiller.
Er kann einfach aus der stille aber rauslaufen.
Das weiß ich nicht.
Da ist Ricky Eisenohr dran

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

und danach Winifred.

Ich habe, bevor ich mein Zug noch 2 Fragen an dich habe, zu meinem Messer tatsächlich.

Ich kriege, wenn ich eine Queratur getötet habe, einen W4 Temporary Hit Points.

Darf ich die noch auswürfen?

Ja.

Aber du hast die von Leander.

Ja, du hast bereits 5 Temporary Hit Points.

Das heißt, du kannst gerade mit deinem Schwert gar nicht mehr Temporary Hit Points bekommen.

Ah, okay, gut.

Temporary Hit Points stacken nicht.

Das wäre meine zweite Frage gewesen, ob wenn ich noch mal einen um...

Schade.

Aber hey, alles klar.

Leander ist gerade angegriffen worden.

Ich würde mich gerne...

Ich bin ja mit einer 14 noch versteckt und ich würde mich auch mit einer 14 machen.

Okay.

Wenn du schleißt, dann kannst du nur die Hälfte deiner... meiner Bewegung machen.

15, 15, 20.

Du kommst trotzdem nah genug ran an ihn, um ihm einen Überraschungsangriff reinzudrücken, also mit Vorteil.

8,

15,

so bei 18.

Das trifft. 8 und 10, so funktioniert Vorteil.

Warte.

Ja, das trifft.

Ich weiß, ich weiß.

14, 14, 20.

Ja,

der hat bei der 14 schon aufgehört zu leben.

Bei der 4 hat er schon.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Hatte seiner Familie sich verabschiedet.
Ihr lasst die Ehe schreit
und die anderen schreien noch
lauter mit ihm und ihr habt das Gefühl,
dass...
Ja,
ihr errichtet das Schaden an.
Ich habe noch eine Bonusaktion
und jetzt frage,
kann ich... Leander steht neben so Felsen.
Kann ich hinter diesen Felsen,
wo er gerade daneben steht? Hier?
Ja, genau.
Und wenn du hast,
wenn ich mit der Bonusaktion sprinte,
dann kommst du da hin, aber du kannst nicht verstecken.
Aber ich stehe nicht in direkten Sichtungsfeld.
Gut, dann ist jetzt Winifred Wickelnase dran.
Ja.
Wenn ich jetzt nochmal 25 Fuß auf ihn zu laufe,
bin ich...
Du hast ja jetzt den Rechner vor dir.
Wie viel Meter von ihm entfernt?
Du bist
ziemlich genau 120 Fuß von ihm entfernt
und das sind...
Ups, nein.
Geweck, Siri.
Siri könnte das ja eigentlich auch beantworten.
Geweck!
Und...
Ich brauche unbedingt so einen
Maßband, hey.
36 Meter.
Also 9.
Was?
4 mal 9.
36, alles klar.
Dann schieße ich...
Nee, ich vergifte
meine Munition mit Hass.
Jawohl.
Und dann

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

schieße ich auf ihn.

Dann mit Nachteil, weil du sehr weit von ihm entfernt bist.

Oh.

Zwischen 40 und 120 Fuß schieße du mit Nachteil.

Na gut.

Ich kann mich vorher noch schnell treffen lassen,
dann habe ich wieder Vorteil.

Das wäre 11.

Ja.

Das reicht...

12.

12.

12.

Oh, das ist genau seine Arbeit, klar.

Dann schieße ich.

Yes.

Okay.

Dann schieße ich einmal normal.

Das wären 4 Schaden.

Das ist jetzt nicht so doll.

Und dann kannst du noch einmal den Consti,
die Consti-Probe machen für Vergiftung.

Ich mache die Consti-Probe für Vergiftung.

Das ist 11.

Was war der erste Chance?

12, 7 Schaden?

Oder wie viel?

4.

Ich muss es nur aufschreiben, damit wir nicht rechnen müssen.

Und dann darf ich dich jetzt noch mit Hass vergiften.

Ja.

Los geht's.

Vielleicht nicht mit Winnie los.

Richtig wütend.

Die ist zu lange in unserer Begleitung unterwegs gewesen.

Richtig schlechten Einfluss.

Richtig schlecht.

Nein, Vergiftung.

Nein, Vergiftungsjaden.

Er singt noch weiter in die Knie.

Vergiftet ist er auch noch.

Ja, aber ich muss ganz ehrlich sagen,
der Zustand vergiftet ist so...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

...uninteressante.

Na gut.

Ich wollte nur gesagt ignorieren.

Nein, er singt noch tiefer in die Knie
und schreit, was ihr natürlich nicht hören könnt,
aber ihr seht in seinem Gesicht reinen Hass.

Ah, er fühlt dasselbe für uns
wie für ihn.

Und dann...

Und Winnie schreit vielleicht noch stirb.

Er kann uns auch nicht mehr hören tatsächlich,
aber...

Ich hab's trotzdem...

...das gute Gefühl, der kann auch die Hütte lesen.

Für die Motivation.

Und dann würde ich vielleicht sogar noch näher rangehen.

Nein, kann ich ja gar nicht mehr.

Ich bin ja schon da. Vergesst es.

Okay, dann ist es nächstes,
dieser kleine Kobalt hier dran.

Und der...

wirft mit seiner Schlinge
und haben ihm ausgesehen,
keinerlei...

...Dingsbums hat.

Ja, das ist okay. Das ist in Ordnung.

Das wäre eine 13.

Das trifft nicht.

Das trifft nicht, dann trifft er nicht.

Dann geht's weiter.

Toter Kobalt 1, Toter Kobalt 2
und gesund!

Ich weiß überhaupt nicht, was gerade vorgeht.

Ich sitze ja hinter meinem Stein
und schreibe nichts auf meinem Onkel.

Ich hör euch schreien.

Ich weiß nicht, was los ist.

Warum haben wir dir diesen Schutzring gegeben?

Du versteckst dich immer nur.

Ja, weil er nicht reicht.

Kann ich...

Von dabei.

Ich bin zu dem anderen Stein

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

näher an Onkel Quenda.
Weiterlaufen mit meiner Aktion.
Quenda ist der Mutigste in der Familie.
Du könntest dich hinter diesem Stein
verstecken,
wo sich aktuell der Kobalt
sehr unerfolgreich vor der Bohrgatztrik versteckt.
Der andere Stein.
Direkt davor, dass ich da noch was...
Wer da?
Da kannst du einfach mit deiner Bewegung hin.
Da bräuchtest du nicht mehr deine Aktion.
Ach so, da geh ich das mal hin.
Von daraus sehe ich doch den Bohrkobalt, oder?
Von dort aus siehst du den Bohrkobalt.
Du siehst Onki?
Du siehst Onki.
Was habt ihr mit Onki gemacht?
Er sieht gar nicht gut aus.
Gut gemacht, Freunde.
Dachte du, das war der Plan.
Natürlich, da ist so noch mehr.
Da ist aber noch zu weit weg.
Ich glaube, es ist auch zu weit weg, um ihn zu verwünschen.
Onki.
Das ist zu weit weg
um 27 Meter durch 9 mal 3.
Ne, ne, es reicht nicht.
27 Meter sind 120 Fuß.
Echt?
Also du kannst dich noch weit genug bewegen,
dass du 120 Fuß für den Beck bist.
Weil du hast dich von hier 15, 15, 20, 25, 30
und du kannst 35 weit gehen, oder?
Ne, ne, ich verwünsche erstmal den Kobalt,
der bei...
Wie heißt sie? Schlangenfried?
Wer bei Schlangenfried ist.
Alles klar.
Und kann ich heilige Flamme schon wieder kass?
Ja.
Dann kass ich jetzt irgendwann.
Irgendwann will ich einen Kobalt hier brennen sehen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

19.

Aber nicht diesen.

Nicht heute, nicht diesen.

Ich wurde schon geklärt, ob die Schlange auch Angst hat und ob alle Angst haben, wie um diesen Stein rum zu kommen.

Die Schlange hat überhaupt keine Angst.

Die Schlange kennt gar keine Angst.

Die Schlange ist gerade seit 5 Minuten Schlange und fühlt sich ziemlich gut als Schlange.

Barry und danach die Ufboa.

Ja, ich kann auf diese Karte noch nicht erkennen, wo ich bin.

Du bist hier.

Okay, also bin ich...

Wo ist Gesund denn?

Direkt vor dir.

Dann würde ich, glaube ich, mal auf Gesund zustimmen und ihm bedeuten

mit meinem mächtigen Geweih, dass er doch auf mich raufsteigen könnte.

Was?

Moment, ich möchte darauf hinweisen, dass wenn er dich reitet, dann habt ihr eine gemeinsamen Initiative.

Wir sind aber ja sowieso direkt nacheinander.

Das wäre jetzt weniger das Problem.

Du bist nur halt auch sehr eingeschränkt in deinen...

Also du kannst deinen Stampfangriff auf jeden Fall noch mal...

Du würdest halt...

Deine Bewegungsrate wäre null.

Und wie viel Kraft, was für einen Stärkmodifier hat dein Eric, bitte?

Eric hat Strength plus 3.

Dann würde das tatsächlich klappen, ja.

Ey, mir ist so 100% egal, was die stats sind.

Alles klar.

Aber ich kann jetzt nicht auf ihn drauf, weil ich bin ja nicht dran.

Nee, das würde in der nächsten Runde deine Bewegung kosten.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Oder deine halbe Bewegung.
Aber da du dann auf ihm drauf sitzt,
das ist ja dein E-Wurst.
Alles klar.
Dann die Boa jetzt dran.
Ja...
Die Boa kann...
Kann ich der Boa Befehle geben?
Ich habe gerade bei Actions Boa
ein Konstruktion.
Ich habe jetzt aber gerade überlegt,
kann ich der Boa als Elch Befehle geben?
Gibt es einen Boa-Elch-Dolmetser?
Nee, tatsächlich.
Ach so!
Das ist immer die Frage.
Wenn ein Droide in Tierform ist,
kann er dann mit Tieren kommunizieren
oder auch nur dann, wenn er mit Tieren sprechen kann?
Dann kann er dann Elch mit normalerweise
mit einem Schlangen.
Aber das Ding ist ja auch,
die Boa kann ja keinen kommen.
Ich gebe mir die Befehle.
Ja, du kannst dir definitiv den Befehl geben.
Okay.
Dann wo ist denn die Boa?
Die Boa ist hier.
Dann...
sind die Nähe von der Boa
irgendwelche Feinde?
Ja, da ist direkt der gehäckste Kobold,
der wahnsinnige Angst hat
und eigentlich nur hier ist, um
Steinen abzubauen.
Dann würde ich jetzt gerne diesen Kobold
den Armkehr von der Boa erwürgen.
Die kann...
Das ist unnötig grausam.
Ja, konstruiert.
Okay, dann würfel doch bitte mal einen
W20 plus 6.
W20 plus 6, ja?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ja.
10.
Das trifft nicht.
Sie wirkt vorbei.
Sie wirkt an ihm vorbei.
Oh.
Aber dafür ist jetzt Kobold A.
Ich grunze die Schlange Fähigkeit an.
Mhhh.
Und Kobold A
geht vier Schritte zur Seite
und wirft mit seiner Schlinge auf die Schlange.
Trifft sie aber glaube ich nicht.
Moment, jetzt müssen wir wieder gucken, wie viel.
10.
6 plus 4.
Nein, er trifft sie nicht.
Dann ist das nächstes Kobold
die dran.
Das ist wieder der, der Angst hat.
Der tut weiterhin nichts, weil er einfach nur Angst hat.
Und dann ist
Kobold A wieder dran.
Ja, wir hassen ihn.
Uuuuh.
Dann wird alle ausruhen, während er dran ist.
Uuuuh.
Aber wer nicht gesagt hat,
Kobold A ist doch so egomanisch,
dass er es jetzt nicht ertragen kann,
in der Stille stehen zu bleiben.
Und der muss sich jetzt erst mal aus der Stille raus zu bewegen.
Nur um reden zu können.
Nur um nicht beleidigen zu können,
wie er es immer gemacht hat.
Nein, er
ist in seiner eigenen Wutkuppel.
Er ist in seiner eigenen Wutkuppel.
Er ist in seiner eigenen Wutkuppel.
Er ist in seiner eigenen Wutkuppel.
Er scheint etwas in seiner Hand zu halten.
Er kann keine Zauber wirken,
die verbal sind.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Alle Zauber, die ich für ihn rausgesucht habe,
sind verbal.

Schade Onkel.

Ich lauf so weit ich kann.

Wieder auf ihn zu.

Hab ich da immer noch freie Sichtlinie?

Vor allem bist du jetzt in dem Silence Cube.

Also im Silence Radius.

Also im Silence Radius.

Gesagt getan.

Es würde auch cooler genommen ausbremsen.

Nein, der ist leider unsichtbar.

Dann ...

Wie weit komme ich denn mit Dash noch hoch?

Wie weit komme ich denn mit Dash noch hoch?

Oh Gott!

Du kommst ...

Du kommst zu diesem ...

Absatz!

Ja, dann ...

Also da sehr viele Dinge hier

also da sehr viele Dinge hier

natürlich gesprochen werden müssen.

Natürlich gesprochen werden müssen.

Ja, Dash ich dann erstmal einfach ...

Ja, Dash ich dann erstmal einfach ...

Bleibt das stehen?

Oh, warte mal, ganz kurz.

An der Stelle, du hast gerade tatsächlich den Silence-Ding wieder verlassen in den Radius.

Das ist aber sehr schlecht für Onkel Grün.

Dann hebe ich jetzt nochmal meine freie Hand und sammle nochmal diese grün leuchtenden
Flammen zu einem Ball.

Jawohl.

Und schleudere nochmal einen Feuerball auf ihn drauf.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Er ist wieder genau im Zentrum.

Dragtal Tross.

Und er hat nur ein Vier gewürfelt.

Das wird jetzt sehr unterhaltsam für Onkel Quenda.

Versuchen mich weiter aus der Deckung zu lehnen, um das zu sehen.

Wünsch ihm nur das Schlechteste.

Oh Gott.

Also, dann haben wir einmal hier neun Schaden.

Bitte nur neuer Würfeln jetzt.

In dem Moment, in dem du den Feuerball auf ihn wirfst und als die erste Flammenwoge über ihn herein brichst, siehst du, wie er seine Hand hebt

und diesen Gegenstand in der Hand hält, den ihr bereits im Museum gesehen habt.

Und er hebt ihn nach oben und er ruft etwas, was für euch nicht hörbar ist.

Und doch reißt ein Blitz aus der Decke nach unten, trifft dieses Ei, die Kobolde fangen an zu kreischen, rennen ohne Rücksicht auf Verluste,

in irgendwelche Löcher verschwinden, panisch, der Dämon zerfällt zu Schatten

und dort, wo Onkel Quenda stand, taucht ein riesiger Blauartracher auf.

Letztes Mal die Position ist gar nicht mehr so gut.

Und damit gehen wir kurz in die Pause.

Die Wurzeln des Bösen auszureißen, das ist eine Sache, aber hey, habt ihr das mal mit Ohren oder Nasenhahn gemacht?

Das treibt sogar dem stabilsten Oger die Tränen in die Augen.

Zum Glück gibt es Manscaped, eure Natural 20, wenn es um Männerpflege geht.

Denn die besteht aus mehr als hier mal ein bisschen waschen oder da mal ein bisschen rasieren.

Wenn gleichzeitig ein ganzer Dschungel aus euren Ohren und Nasenlöchern sprießt, fällt euer Charisma Wert trotzdem ins Bodenlose.

Und ja, ich weiß wovon ich rede, denn meine Ohren und meine Nase denken auch gerne mal sie wären ein Kommandor.

Das ist diese ungerische Hunderasse, die aussieht wie Chewbacca mit Dreadlocks.

Und was hilft dagegen? Der kabellose Ohren- und Nasenhardtrimmer Weedwacker 2.0 von Manscaped.

Dessen Stahl klingen mit 7000 Umdrehungen pro Minute, selbst das kürzeste Herrchen-Man.

Dank Skinsafe-Technologie tut das nicht weh, der Akku läuft bis zu 45 Minuten

und ihr bekommt den Weedwacker 2.0 auch im Paket mit den anderen Premium-Produkten von Manscaped,

etwa im Platinum-Package 4.0 oder im Performance-Package 4.0.

Also holt euch den Charisma-Boost, geht jetzt auf [manscaped.com](https://www.manscaped.com) und gebt dort den Gutshine-Code Ready ein

für 20% Rabatt und kostenlosen Versand. Den Link findet ihr auch in den Show Notes.

Dort wo eins der mächtige Dunkelelfen-Magier-Gwendastand steht jetzt ragt über euch auf

ein riesiger erwachsener blauer Drache. Und das erste was er macht ist mit seiner Klaue,

die Reichweite seiner Klaue, nein, ist nicht weit genug. Das erste was er macht ist zu schreien

und einen Lightning Breath direkt auf Grylock zu spucken.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Soweit ich sehe, dass Blitze aus seinem Maul kommen, hebe ich meine Hand und wirke als Reaktion Absorb Elements, dann bin ich nämlich resistent gegen Blitze bis zum Anfang meines nächsten Zuges. Dann darfst du aber trotzdem einen Dexterity-Saving-Crow werfen?

Ja, ich streiche mir das nur mal kurz ab. Und dann hole ich mir mal 10 Würfel hier.

Das haben wir doch noch Tode zu beklagen.

Gwenda einfach weg, sitzt der Drache auf ihm. Nein, Gwenda ist einfach weg.

Ich dachte Gwenda hat sich in den Drach verwandelt bis jetzt gerade.

Wie sollen wir das denn jetzt bitte schnell klären?

Ich glaube mit einer 7 habe ich das nicht geschafft.

Wenn einer 7 hast du das definitiv nicht geschafft.

Dann nehme ich aber trotzdem die Hälfte.

Ja genau, weil du ja deine Ding gerade aufgebaut hast.

Also Grylock brennt halt die Frisur ab, während er das steht und seine Hand nach vorne ausdreckt.

Grylock, nein, eure wunderschönen Haare.

6, ich muss mal gucken, ob ich genügend W10 habe.

Zum Glück sind in jedem Set immer 2 W10 drin drin.

Aber es ist auch hoffentlich ein Bild für die Götter.

Neun? Einen brauchen wir noch, einer kommt schon, einer habe ich noch.

Wenn noch eine Aschevlöcke von der Überschreibwelle ist wiederbeleben.

Hier liegen ja auch noch welche.

Ich leide ja keine aus, also du kannst dir von allen anderen gerne welche leihen von mir nicht.

Was wissen wir noch mal über den Runenstein, Micha?

Das ist auch einfach mein Brett nicht groß genug.

Ich finde, dass ich noch einen zweiten einsetzen kann.

Gut, aber du wusstest nichts über die Wirkungsweise, oder?

Neun? Nein, irgendwas mit neun.

Wahrscheinlich, ihr könnt so haben.

Alles gut, Grylock.

Vielleicht läuft auch eine einzelne Träne von Grylock.

Sollen wir Liste scheitgeben, oder?

Ich kann dich nicht hören, immer zu blitzen.

Dann sind das 36 Schaden reduziert auf 18.

Na, das steckst du ja dreimal weg.

Und damit bist du dann auch direkt dran.

Ach so, ich bin noch mal dran.

Oh nein, du bist nicht noch mal dran.

Nur er hat sich dazwischen gemogelt, weil er es kann.

Er hat eine Feuerweile draufgesetzt.

Dann ist jetzt Leander dran.

Verflucht noch mal.

Na gut, man kann es ja nicht ändern.

Ich renne so nah heran, dass ich auf neun Schritt Luftlinie zu ihm habe.

Neun, das ist eine gute Zahl.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Neun Meter.

Nicht neun Fuß.

Also du kommst nicht nah genug.

Ich kann dir sagen, viel Fuß das werden.

30.

Du kommst da hin, aber ich meine, ich habe halt nicht so ein Linealdingsbombs.

Warte mal ganz kurz.

10, 20, 30 Fuß.

Das ist nicht nah genug für dich.

Ich glaube, der Stift ist 30 Fuß lang.

Das ist nicht nah genug, tut mir leid.

Und ich kann mit nicht weiterlaufen.

Du bist jetzt 30 Fuß weit gelaufen.

Okay.

Okay.

Eine Sekunde, damit habe ich nicht gerechnet.

Es war von Anfang an klar, dass ein Drache wird.

Was heißt das?

Das war schon der Typ in der Drache-Brosche.

Er hat gesagt, dass er ein Eierausrügel hat.

Dann gucke ich hoch zu Krülock.

Der ist ja nicht in meiner Stille drin, richtig?

Krülock ist nicht in meiner Stille.

Oh, das ist egal, er muss mich nicht hören.

Deine Stille ist weg.

Ich wollte sagen, die hat sich da aufgelöst.

Deine Stille ist weg, weil ich das zu sage.

Er hat gesagt, dass er ein Drache macht.

Genau.

Der hasen Drache.

Dann schaue ich hoch zu Krülock.

Krülock, du bist der Großartige, stark.

Niemand kann dich in die Knie zwingen.

Du wirst immer wieder aufstehen.

Wirke Healing Word.

Fantastisch.

Dann heile ihn.

Du erinnerst dich auch, dass du an jeder ...

Jedes Mal, wenn deine Runde wieder anfängt,

bekommst du deine 5 Temporary Hitpoints zurück.

Die sind jede Runde?

War das auch dabei?

Nein, nein, nein.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Die Motivation ist gut.
Du hast den Vorteil auf deinen nächsten Angriff.
Aber die Temporary Hitpoints haben wir noch.
Ich glaube, dass die Motivation aufhört,
wenn die Temporary Hitpoints aufgelöst wurden.
Ich glaube auch.
Du hast keinen Vorteil mehr.
Das kann ich mir nicht vorstellen.
Dafür sind es ein bisschen zu weh.
Es kann sein, dass das noch geht.
Egal, du brauchst das nicht nur noch,
sondern du brauchst das nicht mehr.
Wir behalten den Vorteil der Motivation in der Speed,
auch wenn die Temporary Hitpoints weg sind.
Wie viel werde ich gehalten?
1,4 plus 4.
Dann heil doch mal.
Dann kann Rikki sich vorbereiten.
Dann hast du noch eine Bonusaktion.
Du hast noch eine Aktion.
Du hast noch eine Aktion.
Du hast noch eine Aktion.
Das war eine Bonusaktion.
Dann mache ich einen Dash.
Du kommst noch hierhin.
Dann da hin.
Rikki, danach, wenn ich rede, bitte.
Wie viel bin ich der Luftlinie?
Für meinen Bogen.
Ich bin der Bogen.
Für meinen Bogen.
Entschuldigung.
100.
Mit Nachteil würfeln.
Dann würde ich das einfach versuchen.
Hat er mich schon entdeckt?
Das weißt du nicht.
Was hast du vorhin?
Du hast dich nicht versteckt.
Du kannst aber jetzt deine Bonusaktion nutzen, um dich zu verstecken.
Wenn ich ihn mit Nachteil würfe wegen der Entfernung
und wegen Überraschung einen Vorteil bekomme,
dann würde ich wieder nur einen Wurf machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Aber du würdest trotzdem dein Sneak-Edeck-Damage bekommen.

Dann würde ich das gerne machen.

Dann versteck dich, bitte.

Komm, Rikki.

Das reicht.

Jetzt würde ich dich gerne sehen.

Du hast ihn eingeatmet.

Komm, da kommt die Asche auf das Lammotten her.

Du bist dann wieder nicht mehr versteckt.

12.

Das trifft mich.

Das war ein Versuch wert.

Dann stehe ich gerade.

Du hast jetzt deine Bonusaktion verbraucht.

Du kannst dich nur noch bewegen.

Ich würde direkt hinter den nächsten Felsen gehen.

Nicht verstecken, sondern einfach nur Deckung suchen.

Damit ich nicht direkt in Schusslinie stehe.

Du bist aus der Schusslinie.

Winifred und danach gesund.

Ich möchte so nah rangehen,

dass ich nicht mehr mit Nachteil schieße.

Du kannst nur 25 gehen.

25 ist so viel.

Ein Kästchen sind 5.

Sehr kleine Beinchen.

Du kannst noch weiter rennen und eine Bonusaktion einsetzen.

Du kannst schauen, ob du einen Zauber hast, der weitergeht.

Du bist jetzt auch mehr als 100 Fuß von ihm entfernt.

Weniger als 120.

Du bist jetzt auch mehr als 100 Fuß von ihm entfernt.

Weniger als 120.

Dann musst du mir noch mal sagen, wie viele Meter das sind.

36 Meter haben wir vorhin.

Das sind 36 Meter.

Da, wo sie jetzt ist, sind 36 Meter.

Das ganze Ding komplett sind 120 Fuß.

Das ganze Ding komplett sind 30 Meter.

Nein, ich meine, interessant.

Vorhin stand ich 36 Meter weg, oder?

Du stehst jetzt weniger als 30 Meter.

Aber wie viel weniger?

Du stehst jetzt

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 80 Fuß.

Und das sind

einen Augenblick, bitte.

24 Meter.

24,384.

Dann schieße ich noch mal.

Dann schieße ich doch nicht.

Dann möchte ich einen Säurepfeil kaste.

Alles klar, kaste einen Säurepfeil.

Der ist neu.

Ich brauche einen Moment.

Und ich kaste den auch mit meinem Tool,

in dem ich mein kleines Toolset öffne.

Und einen winzigen goldenen Strohhalm rausholen
und mache.

Und einen Saving-Throw.

4BW Schan.

4BW Schan.

Wie werfe ich den?

Wie ich den werfe?

Mit einem Fernkampf-Zauberangriff.

Alles klar.

Dann mach einfach ein W20 mit deinem Zauberangriff Modifier.

Das müsste dein Modifier plus

deinem Übungsbonus sein.

Aber das steht auf der 3. oder 4. oder 5. Seite bei dir.

Dann ist das ...

Warum hat dein Charakterbogen so viele Sachen?

Ich spreche nicht drüber.

Das Buch, das ich dabei hatte, ist auch noch ausgedruckt.

Dann wäre ich insgesamt bei 17.

Das trifft nicht.

Das tut mir so leid.

Du bist dir wirklich leid.

Ich bin auf eurer Seite, Freunde.

Ich war im Intro aber anders.

Du wolltest doch die Hoffnung aus uns rausprügeln.

Gut, dass ich ohne Hoffnung da reingegangen habe.

Jetzt ohne Hand?

Nein.

Mein Frosch kann auch nichts mehr machen aus der Entfernung.

Dann musst du ...

Du hast deine Aktion gerade genutzt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Du kannst nicht mehr weiterlaufen.
Dann ist Xon dran und danach Barry.
Xon reistet dich auf, Barry.
Noch nicht.
Ist du nage genug dran?
Eigentlich.
Du kannst auch ...
Ich würde euch erlauben, eure Initiative zu ändern.
Ich würde euch erlauben, eure Initiative zu ändern.
Du bist auf seinen Rücken gestiegen.
Noch nicht.
Noch stehe ich neben ihm.
Ich habe dich schon darauf geschoben.
Ich bin schon vor einiger Zeit.
Du kannst jetzt deine Bewegung aufwenden,
um auf seinen Rücken zu steigen.
Wirst du Barry die Schmähung anschauen?
Nein.
Ich bin in Reichweite gegangen.
Ich bin in Reichweite gegangen.
Das war doch meine letzte Runde.
Nein, in Reichweite.
Du bist nage genug dran, um ihn zu hexen.
Ich habe nicht gesagt, was ich machen will.
Willst du draufsteigen?
Jetzt warten wir mal ab.
Das ist ein Faktor.
Der Drachen hat noch niemand angekratzt.
Das ist ein Faktor, der zu berücksichtigen ist.
Das Aufsteigen auf den Elchwerb ist Bewegung.
Wenn ich aufsteige und meine Aktion halte,
kann ich die trotzdem noch, nachdem er sich bewegt hat,
mit dem Elch benutzen?
Deine Aktion halten bedeutet, du sagst mir,
was genau du tun willst und worauf du wartest.
Dann kannst du deine Aktion einsetzen.
Eigentlich ist es egal.
Ich schwinde mich auf den Elch.
So weich.
Da sitzt man auf diesem fälligen Elch.
Ich benutze meine Bonus-Aktz.
Nein, das geht ja nicht.
Ich komme noch hin.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Barry, bitte bereite deine nächste Runde.
Die Schlange auch.
Die Schlange genauso.
Verwünschen sind 27 Meter, das reicht nicht.
Du kannst sagen, du hältst das,
bis Barry nah genug dran ist.
60 Fuß sind 20 Meter,
das geht auch nicht.
Dann würde ich das Verwünschen halten,
aber was ich einsetzen kann,
ich kaste Schauregerstrahl.
Ich würde normalerweise zum Arzt gehen.
Schauregerstrahl auf den Drachen.
Braucht.
Kannst du für mich kurz mal nachgucken,
ob du Wünsche und Konzentrationen brauchst.
Dann kannst du für mich nachschauen,
ob du Schauregerstrahl und Konzentrationen brauchst.
Dann darf ich angreifen.
Du musst schon ganz besonders sagen.
Verwünschen braucht Konzentration.
Dann gebe ich dir nur eine Bonusaktion.
Ich gebe dir trotzdem, dass du konzentriert bist.
Das abricht, wenn du Schaden nimmst.
Warum sollt ihr nicht Schaden nehmen?
Ich schauregerstrahl auf den Drachen.
Du musst schon ganz besonders sagen.
Verwünschen braucht Konzentration.
Du musst nur einen Schaden nehmen.
Ich schauregerstrahl auf den Drachen.
Du bist auf dem Fünften Level.
Du kannst 2 L-Rageblas machen.
Zwei Angriffswürfe, bitte.
2 L-Rageblas.
Er wünscht nach Stahl und Hex die klassischen Gliriker-Zauber.
Es kann nicht sein.
Das sind 9.
Natürlich. Nichts.
Das ist vielleicht eine sehr seltsame Kräseinzziehung.
Das ist doch nicht.
Oh mein Gott, es ist so viel Zeit vergangen.
Wir haben noch nicht einen Stand so gemacht.
16 trifft er auch nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Kein Problem, er hat auch was richtig getan.
Du schießt deinen schaurigen Strahl am Drachen vorbei,
aber du bist einfach zu nervös.
Der Eich nicht stillhält.
Der Eich guckt fragend hoch.
Läuft alles, reiht.
Ich würde jetzt gerne in Richtung Gwen Drachen losdonnen.
Was ist die, wie weit kann der Eich laufen?
Der Eich an sich kann 50 Fuß laufen.
Ich hab wegen Mobile-Feet noch zehn mehr, deswegen über 16.
Ich bin relativ sicher, dass das Feet nicht auf deine ...
Letzt mal haben wir das so gespielt.
Dann bleiben wir dabei.
Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs.
Dann kommen wir bis hierhin.
Ich bin doch so schlank gefesseln, diese Eich,
die eines geborenen Läufers durch dieses Geröll.
Okay.
Hier kann ich mit dem Eich eigentlich nicht mehr machen.
Die ganzen Eichangriffe sind Nahkampfangriffe.
Da müssen Sie erst mal hochschaffen zum Drachen.
Das heißt, kann ich dann besser meine Fähigkeit ...
meine Aktion abbrechen und dafür den Dash-Lusten noch weiterkommen?
Alles klar, okay.
Aber verwünschen kann ich ihn erst mal?
Ja, genau, dann ist er jetzt erst mal.
Dann kann ich auch mal ... Dann ist ja auch meine Konzentration.
Ah, deine Krone.
Ja.
Jetzt ist die Konzentration da.
Nein, die ist die ganze Zeit schon, er hat sie nur bewegt.
Er hält das Fäkhsteher trotzdem.
Ah, er wirbt das die Konzentration.
Du kommst hierhin.
Okay, ja.
Also, in vollem Garopp sprinten Barry der Elch und zu der ...
Was macht die Schlange?
Die Schlange?
Die Schlange schlängelt sich hinterher.
Die Schlange schlängelt sich hinterher.
Ähm ...
Wie schnell ist die Schlange, bewegungsmäßig?
Ich gucke, ich gucke.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Nahkampf gegen den Drachen, absolut richtige Idee.
Also, ich persönlich hab ein Schwert mitgebracht.
Ich weiß nicht, was mit euch los ist.
30, also ...
Verdammt.
Dann hätte ich vielleicht besser die Schlange ...
Hätte ich die Schlange mal einen Geweih nehmen können?
30? Nein.
Okay, dann ...
30.
Du musst auch bedenken, die Schlange selber ist ein huge beast.
Die Schlange ist größer als du.
Wie sie ...
Deutlich, deutlich.
Du siehst so klein und sie zu reichen.
Giant Constrictor Snake.
Alter ...
Giant ...
Du siehst so klein und sie zu reichen.
Die Schlange braucht so viel Platz wie der Drache.
Was? Oh.
Warum kämpfen wir dann gegen den Drachen?
Nein, sogar mehr.
Ich dachte, es wär so ein bisschen größere Boa.
Doch, zu viel wie der Drache.
Die Schlange ist zu klein und sie zu reiten,
aber zu groß um sie zu tragen.
Nein, sie ist nicht zu klein, um sie zu reiten.
Sie ist einfach nicht das richtige Tier, um geritten zu werden.
Da muss ich auch noch mal mit den Feengeistern sprechen,
die die Schlange hergezaubert haben, dass sie ...
Kampfvoller Missverständnis.
Das nächste Mal hätte ich gerne eine Schlange mit Sattel.
Und damit ist jetzt der Drache dran.
Oh nein.
Jetzt schon wieder.
Der hat vorhin eine legendäre Aktion eingesetzt.
Dann schauen wir erst mal, ob ich meinen Breath zurückbekomme.
Nein.
Oh, was?
Das war total toll.
Der warte einen halben Schritt hier nach unten.
Die gucke ich Ihnen an.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Und nachdem er in Mealy Range ist,
greift er dich mit einer Claw Attack an.
Gut, ich kann ja jetzt keine Reaktionen mehr benutzen.
Ähm ...
18 ...
18 trifft mich.
Äh, nee, es ist auch nicht 18, sondern es ist 18 plus 9.
Es trifft mich auch emotional.
Hahahaha.
Das sind zwei W6.
Sieben Schaden für dich.
Ich versuch das mit dem Serval irgendwie abzuwehren.
Das klappt natürlich gar nicht.
Ich spur trotzdem in seinen Sichtungen.
Und ... Sieben.
Und du hörst ein lautes, rollendes Lachen.
Der Drachen spricht und sagt ...
Hahahaha.
Ihr lächerlichen, lächerlichen Helden.
Glaubt ihr wirklich, ihr könnt mich besiegen.
Nein.
Was?
Ihr könnt nichts dagegen unternehmen.
Ich werde die zweite Ehre der Drachen einleuten.
Und ich werde sie anführen als ihr König.
Ich, Gwenda Glannath,
werde der mächtigste Dunkelelf aller Zeiten.
Hast du einen Leuten gesagt?
Merk dir das mal.
Für später.
Und dann ist jetzt ...
Grülock dran.
Okay. Okay.
Gibt es ...
Wenn ich jetzt von ihm weglaufe,
kriege ich halt leider eine Opportunity-Attacke rein.
Ja.
Von einem Drachen.
Ich weiß nicht, ob das cool ist.
Deswegen bleibe ich einfach stehen.
Ja.
Hahahaha.
Hahahaha.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wenn, dann bin ich ein jämmerlicher Hopp-Goblin.
Du dreckiges, faster Wosch.
Dann spucke ich ihn an.
Hahahaha.
Und ...
Zieh mit ...
Nee, ich zieh nicht das Schwert,
sondern ich nehm die freie Hand
und lasse wieder so eine geisterhafte Peitsche in meiner Hand erscheinen.
Und zieh die ihm einmal voll drüber.
Mensch, Schat.
Und er muss jetzt gegen 14 seinen ...
Intelligent-Saving-Flow ...
Intelligent-Saving-Flow ...
Oh, das ist eine natural one.
Hahahaha.
Und jetzt ...
Okay, das ist ein Drache, der kann viele Tricks, aber ...
Also, wenn er jetzt nichts tut,
dann würde er 3D6-psychischen Schaden nehmen.
Yeah.
Und noch besser.
Er kann keine Reaktion bis zum Ende seines nächsten Zuges machen.
Das heißt, ich könnte jetzt von ihm weglaufen.
Und ...
Trifft das auch legendary Actions?
Ah ...
Das weiß ich nicht genau.
Egal.
Doch, wenn sie als Reaktion ausgeführt werden, ist es, glaub ich, egal.
Das Beste kommt aber zum Schluss,
denn das ist wirklich ein fantastischer Zauberspruch.
Er muss in seiner nächsten Runde aussuchen,
ob er sich bewegt, eine Action nutzt oder eine Bonus-Action.
Okay, okay, okay.
Ja, Onkel Gwenda, du Pfeife.
Du stinkende Pfeife.
Hassel dich.
Danke.
Hahahaha.
Dann kriegt er ...
Das ist doch eigentlich ganz nett. Dann kriegt er 16 Schaden.
16 Schaden, alles klar.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Yay! First Blood!

Okay, er ist verletzt, oder?

Ich möchte, dass, wenn die Peitsche aufschlägt, so grüne Funken auf seinen Schuppen auffliegen.

Alles klar, das passiert.

Leander Löwen treuern danach, Rikki Eismas.

Das mit dem Schweigen hat er schon mal nicht gebracht.

Aber vielleicht mach ich uns das Leben etwas einfach, wenn du nichts mehr sehen kannst.

Und dann würde ich Blindheit auf ihn wirken.

Okay.

Wenn das nicht Onkel Gwenda wäre, würde ich sagen, wir sind schlechte Menschen.

Aber er hat sich eben geoutet.

Es ist nicht irgendwie random Draht, sondern ...

Er muss eine Konstitutionsprobe machen, Rettungswurf, auf 15.

Und dann, finde ich, ist es wieder machbar.

Konstitution, der ist eine 16.

Nein.

Er hat wirklich, wirklich viel Konstitution.

Dann mache ich eine Bewegungsaktion zu ...

Crewlock.

Okay.

Da kommst du hin.

Okay, das kannst du richtig hören, weil ich auch noch ... meine Ohren.

Ah, okay. Dann ist Rikki und danach Winifred, bitte.

Kannst du mir sagen, wie nah ich ...

Also, wie weit ich nach vorne gehen müsste,

um ihn mit meinem Bogen-Schuss ohne Nachteil angreifen zu können?

Du bist aktuell ...

30, 40, 50, 60 ...

60, von ihm entfernt, 60 Fuß.

Ah, dann kann ich ...

Das heißt, du hast schon gar keinen Nachteil mehr.

Dann würde ich mich mit meiner Bonusaktion gerne verstecken.

Alles klar. Dann gib mir bitte einen Staff-Check.

25.

Du bist mega gut versteckt.

Und dann würde ich gerne ...

eine Surprise-Attack mit meinem Bogen auf den Drachen machen.

Dann tue das, bitte.

Bitte töte ihn.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Mit einem Pfeil.

Ach, das ist ein 18, plus 7, 25.

Das reicht.

Yeah!

Das musst du der letzte Pfeil sein.

Wir mussten nur näher rankommen, dann geht's.

Brauchst du noch ein B6?

Ich würf dir einfach die zwei hier doppelt.

Alles klar.

Weil ich hab ja drei für die Sneak-Attack.

Ja, Rikki.

Sieben.

Und ...

Nochmal sieben. 14 plus 4, 18 Punkte Schaden.

18 Punkte Schaden.

25 trifft.

Nimmt er.

Was spricht die da?

Alles klar.

Winifred.

Ja.

Wenn ich jetzt 25 vorlaufe, bin ich dann nah genug, um ohne ...

Oh, oh, oh, oh.

Sie sind nicht ganz klein, ganz weit weg.

Immer so.

Hächeln.

Auf die Suche chimpen.

Also, ich würde sagen ...

Ja, ja.

Weil du bist das ein 60-Fuß- ...

Luftlinie, würd ich sagen.

Was sind 60-Fuß?

Gut, ich schieße ja Luftlinie.

Wir müssen noch mal über den Revolver sprechen,
weil der ist wirklich blöd.

Ja.

Ist er ...

Hä? Ist er?

Na ja, also ...

Weil er halt nur zwischen 40 und 120 Fuß schießen kann,
das ist halt ...

Äh ...

Nur ...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ja, das ist halt lächerlich.
Du brauchst das Equivalent von Percy's Bad News,
so eine richtig schöne Sniper-Waffe eigentlich.
Müssen wir noch mal drüber reden.
Er war eigentlich gut, weil er hatte sehr viel Schaden.
Bist du mir ein V8-Schaden gestrichen hast?
Ich konnte dich nicht mit einer Waffe rumlaufen lassen,
die zwei V8-Schaden macht.
Auf Level 3.
Du konntest schon, du wolltest nur nicht.
Ja, ich stief.
Das ist er.
Gut.
Binni, binni.
Zum Glück schieße ich ja Luftlinie.
Ich bin endlich angekommen mit meinen kleinen Tippelbeinführen.
Ich mach's jetzt zehn Minuten nicht so auf diesen Drachen zu.
Er war am Anfang noch Wender.
Ich hab angefangen zu laufen, da war der Drache noch Wender.
Mittlerweile ist er schon eine ganze Weile in Drache.
Und jetzt schieße ich auf, wie nun bitte treff ich.
Halt vorher vergiftig noch.
Alles klar?
Und jetzt schieße ich.
Okay.
Dann mach ich schon mal meinen Rettungswurf.
Na!
War das ein Freundenschrei?
Nein!
Oh.
Das ist ein Elf.
Das tritt nicht.
Ich weiß.
Aber dann geht ...
Trotzdem, dein nächster Schuss ist jetzt bereits vergiftet.
Nee.
Ist die Vergiftung einfach weg?
Nee, nee.
Doch, doch, die hält ...
Entweder bis ich treffe oder bis zu ...
eine Minute oder so.
Okay, alles klar.
Dann hast du immerhin das nicht verloren.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Aber ...

Ja, du hast ihn leider nicht getroffen.

Kann man denn ...

Wie kann man denn ...

Das Viech ist so groß wie eine Scheune.

Ja, wir können ...

Wenn die's niszt, Drache nicht treffen.

Wir können das ja noch mal überprüfen.

Oder möchtest du mit Barry Platz tauschen?

Ja.

Nee, ich möchte absteigen.

Okay.

Ich klopfe, weil ich nicht noch mal auf dem Sitze sage,

Meister Baratil,

ihr werdet dort oben gebraucht.

Genau, ich spring runter.

Das ist ja nur Bewegung.

Ich sehe, dass da keine Treppe ist.

Es wird spannend, wie der Elch da hochkommt.

Hallo, der kann ja wohl springen.

Die ...

Konzentrat ...

Die Verwünschung bleibt auf dem Drachen.

Ja.

Oder willst du einen von deinen Freunden verwünschen?

Ich mein ...

Nein.

Das ist nett von dir.

Ich mein, andererseits ...

Danke, dass du kurz drüber nachdenkst.

Nee.

Was?

Nee, okay.

Barry, du kannst dich schon mal auf deinen Zug vorbereiten.

Der Inhalte, der einen Akrobatikwurf mit dem Elch.

Ich deute auf diesen mistigen Drachen.

Und der Klang einer Trauerglocke erfüllt vor einem Moment die Luft.

Oh.

Oh, oh, oh, oh.

Ich kaste Totenleuten.

Totenleuten, ja, bitte.

Hm.

Das ist ein ...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Saving-Traur, glaube ich, oder?
Auf Weisheit.
Wie geht mein Ohren?
Ihr werdet euch wundern.
Oh, doch, er hat ein bisschen Weisheit.
Aber das ist eine ...
9 plus 5 ist 14.
Ist das genau dein ...
Nein, also ...
Ja, ja, ja.
Also, es ist 15.
Es ist 15.
Nein!
Na also!
Wem hat jetzt die Stunde geschlagen, Onkel?
Okay, wir ...
Gwenda.
Würfel bitte deinen Schaden.
Eins plus ...
Glocke, lass mich nicht im Stich.
Plus zwölf.
Stark.
Weißt du, dass du zwölf oder zwölf liegen hast, gell?
Ja, stimmt.
Oh, und deinen Hex, bitte.
Ach ja, und?
Ich möchte dich nicht dauernd an Hex erinnern müssen.
Das ist nicht meine Aufgabe.
Ich hab's mir schon richtig groß aufgeschrieben,
aber ich hab's inzwischen so ausgeschmückt mit kleinen Kritzeleien.
Was macht Hex eigentlich?
Hex macht, auf einem Zauberplatz ist dritten grade.
Nur bei ihm?
Nur bei ihm.
Das ist gleiche wie Handelsmark eigentlich.
Ein B6 zusätzlich, nur ...
Nee, es macht noch Checks auch schlechter, glaub ich.
Ah, Sechs.
Noch mal Sechs.
Sehr gut.
Dann ist jetzt Barry dran.
Okay, wenn ich jetzt als Elch da hochkommen wollte,
auf was würdest du mich dann werfen lassen?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Äh, Athletik.

Äh, Athletik müsste ich jetzt schauen, welcher Grundwert das ist, weil die nicht eingegeben sind bei dem Elch.

Strength ist das.

Ja, stärker.

Das ist doch relativ stark, als Elch.

Theoretisch müsste man das dann doch versuchen können.

Ich hatte jetzt gerade schon geplant, gehabt mich wieder End zu verwandeln.

Ginge auch.

Aber wir machen das mal.

Ich würde jetzt gerne versuchen, da hochzukommen und den Drachen zu rammen.

Okay, dann gib mir ein Athletik-Check.

Der kostet dich die Hälfte deiner Bewegung.

Okay.

Strength sind also plus drei auf deinem.

That's your 20.

Ich wusste nicht, ob ihr das wusstet, aber Elche können verdammt hochspringen.

Elche sind verdammt gruselige Vegetarien.

Ich kenne diese Dokumentation.

Ich hab darauf gehofft, dass Barry das auch kann.

Ihr kennt dieses Pferd aus Eldenring.

Das, mein Freund.

Genau.

Das ist Barry.

Pum, schießt da hoch.

Er springt nach oben wie ein...

wie eine Bergziege, wie eine Garzelle.

Und dann möchtest du ihn charge'n.

Hätte ich vor gehabt.

Dafür müsste ich halt 20 Fuß straight auf ihn zu.

Du kannst 20 Fuß über die Treppe straight auf ihn zurennen.

Herr Vorrabend.

Dann würd ich jetzt erst mal werfen, ob die Ram Attack trifft.

Also charge'n endet immer in der Ram Attack.

Genau.

Das ist quasi ein Effekt von der Ram Attack.

Die Frage ist nur, wenn die Ram Attack erfolgreich ist, dann kannst du ihn pronelegen, oder?

Genau.

Ich glaube...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich bin mir nicht hundertprozentig sicher.
Ich muss das gerade mal ganz kurz überprüfen.
Du darfst deinen Charge und alles würfeln,
aber ich muss noch kurz überprüfen, ob das zutrifft.
Weil er ja selbst auch eine große Bestie ist.
Aber du bist auch large, ne?
Ja, ich bin auch large.
Warte, Barry ist genauso groß wie Onkel Gwenda.
Nein, Onkel Gwenda ist deutlich größer.
Aber dann darfst du ihm...
Vielleicht in deiner echten Welt, aber in seinem Kopf nicht.
Also erst mal treffen und dann darfst du das hier ausrücken.
Und dann darfst du die Damage auch noch mal draufschneiden.
Weil du so extra Wunsch hast.
Gönn die ja.
Also bitte, gib mir deinen Char'n.
Char'n schon, wenn der erst mal übertrifft.
Und es gibt keinen Size-Limit auf prone.
Also du kannst ihn umhauen.
Ich muss ihn erst mal werfen, ob du überhaupt triffst.
Den Armarkt hast du, oder ist das jetzt egal?
Du musst jetzt erst mal werfen, ob du triffst.
Du schaffst das, du schaffst das.
17.
17 oder 17 plus.
Warte, warte, nee, 17 plus 5.
Ja, trifft.
Okay, dann für die Ram werden es jetzt 1d6 plus 3.
Und was muss der für einen Saving-Flow machen?
Ein Saving-Flow für den Charge, dc13.
Aber was für einen Saving-Flow?
Für einen Saving-Flow.
Der hat keinen...
Oh, doch einen kleinen Modifier aufstecken.
Hat er überhaupt? Was kann denn dieser Drache?
13 plus 3.
Und 13 plus 18.
Also sein DC, er schafft den Saving-Flow mit 18.
Das heißt, er geht nicht prone.
Nein.
Er wirft jetzt 3d6, einen für die Attacke,
2, weil er die Charge gemacht hat.
2.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wie sieht er auf?
Das ist 6 und 8.
Plus 2 sind 10.
Und dann noch die 3, die hier stehen.
13, ja.
13 Schaden an unserem Drachen.
Neun Meißflächen.
Und jetzt hast du aber den Fett in deinem Gesicht.
Den hast du jetzt voll im Kries.
Dann ist die Boa-Konstrukteur dran.
Wo ist die denn?
Die ist hier unten.
Auf derselben Höhe wie Winnie, finde ich gut.
Ja, die Boa schlängelt sich natürlich auch weiter,
den Werk hinauf.
Gau Schlangenflieger.
Ist dir nicht vielleicht groß genug,
um nicht die Treppe steigen zu müssen?
Ich glaube ja,
weil die Stufen ...
Es ist so aufbäumt.
Ich würde sagen, sie kommt bis hierhin
und müsste aber trotzdem eine Athletic-Check machen,
ob sie da hoch kommt.
Das heißt, du darfst mir einmal in die 20 rüffeln, bitte.
Okay.
Nee, doch, das ist der 20er.
Sie ringelt sich so zusammen wie eine Sprung-Feder.
Das ist der Schluss, was immer die Schlangenmutter hat.
Das ist aber ...
Sie schlängelt sich hier nach oben, schlängelt sich vorbei,
schlängelt sich hier nach oben.
Und hat dann übrigens ...
Ähm, okay, sie ist ein ...
Oh doch, sie hatte Reach.
Sie hat Reach.
Das heißt, du kannst deine Bite-Attack machen,
weil sie Reach hat.
Und sie durch dich als friendly Ally.
Schlangenflieger, nein!
Schlangenflieger, das ist gefallen.
Was?
Da ist sie!

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wooh!

Schlangenflieger.

Schlangenflieger.

Sie kommt durch dich durch und kann ihn angreifen, weil sie Reach hat.

Okay, dann werde ich jetzt, ob der trifft, der bist.

Genau, das ist ein W20 plus 6, um zu treffen.

Nein.

Nein.

Schlangenflieger, du hast alles gegeben.

Du hast alles gegeben, Schlangenflieger.

Dann ist jetzt ...

Ähm ...

Nee. Nee. Da.

Dann ist jetzt ... Warum sterben die nicht, Herr Brahle?

Das ist jetzt unser Drache dran.

Nein, in meiner Initiative-Folge sind auch alle Toten noch drin, dass er irgendeinem nicht.

Fünf. Okay.

Unser wunderschöner Drache bekommt seinen Lightning Breath zurück und setzt den auch direkt ein, und zwar auf dich.

Der ist überhaupt nicht so gefährlich, Ricky.

Tatsächlich pflicht er nur ...

Ricky.

Die hat außerdem ...

Cover.

Wenn es zwar persönlich war, war persönlich.

Volles Cover ...

Volles Cover gibt dir ...

Und halbes Cover gibt plus fünf.

Volles Cover gibt plus zehn auf deine AC.

Okay.

Also, plus zehn auf meine AC.

Genau. Und es ist niemand nah genug an dir dran, dass er zwei von euch trifft.

Elf plus ...

Ach nee, er macht Entschuldigung, ich nehm alles zurück.

Du machst einen Dexterity-Thaving-Throw, und du machst den mit Vorteil, weil du Cover hast, Volles Cover.

Okay, okay.

Ricky, überlebt das.

Dexterity-Safe.

21.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Damit schaffst du den Dex-Safe, das heißt, du nimmst ...
Nur halb so viel Schaden.
Nur den halben Schaden.
Ich sag doch, es ist überhaupt nicht so schlimm.
Der kann gar nix.
Zehn.
Ach, so viel Hörpfe.
Hast du hoffentlich deine Gummi-Stiefel an?
Nein.
Gut, dann ist es vielleicht doch schlimm.
40 Schaden reduziert auf 20.
Ah!
Das war's doch mit meinen Temp-Hit-Points.
20, ja, komm.
Ähm ...
Ricky macht ein Satz zur Seite und schreit noch ...
Aua!
Und tatsächlich die mit wahrscheinlich Metall oben beschlagenen Boots,
damit ihr keiner drauftreten könnt.
Okay. Danke.
Danke. Nicht ...
Warum bedanke ich mich?
Bevor ...
Äh, dann setzt er außerdem noch ...
Ne.
Setzt nichts außerdem noch ein.
Nein, Brühlauch ist da nix dran.
Er hätte doch gar nix machen können,
oder hattest du nicht verzaubert, dass er nur eine Aktion ...
Ja, aber er hat halt Multi-Attack.
Was hat er denn nicht?
Das ist ein Drachen, was erwartest du ein?
Es ist wie immer Mockin-Gewende.
Ich treffe ihn nicht aus 30 Metern, dieses Hochhaus da oben.
Brühlauch!
Ja, also erst mal bewundere ich die schlanken Fesseln von Elch-Berry,
die ich durch dieses Ding durchsehe.
Mhm.
Und ...
Ah, es ...
Es ist wirklich schwierig.
Ich könnte jetzt abhauen ...
oder ihm noch mal voll eine Reihenpeitschen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Was würde Grühlock tun?

Ach nee, du bist der Grühlock.

Grühlock peitscht ihm voll eine Reihenpeitsche.

Aber, bitte, ich lass diesmal sie noch mal länger kreisen, damit er sie sieht, diese mentale Peitsche.

Ähm, was ist das noch mal für ein Safe?

Wirzenintelligenz.

Äh, das sind nur elf.

Dann ...

Ja, Gwenda,

ist wieder mal Zeit für deine Tracht, Prügel.

Ja.

Das sind neun ...

elf ...

mentaler Schaden.

Und jetzt würde ich mich, weil er keine Reaction mehr machen kann, doch ein Stück von ihm wegbewegen,

irgendwo hin, wo er mich nicht direkt mit seiner Klauwerk angreifen kann.

Schade.

Tut mir sehr leid, aber ich ...

Hoppsi, ja.

Okay, also, du würdest, glaub ich, bis hier runter kommen, locker.

Dann bist du nicht ganz so weit weg.

Ähm ...

Wie viel Fuß ist das ungefähr?

Ähm ...

Also, jetzt bist du ...

Luftlinie ungefähr ...

25 Fuß von ihm entfernt.

Das ist halt alles.

Manchmal, ich muss ja auch kurz überlegen.

Ja ...

Ja, doch.

Das ist in Ordnung, gibt es da irgendwo ...

so ein bisschen Deckung?

Nee.

Ja, schade, brauche ich auch nicht.

Ha ha ha.

Dann möchte ich ihm noch gerne, das war meine Aktion, bewege ich mich auch, dann möchte ich ihm noch gerne als Bonusaktion ...

etwas zurufen, ihn anschauen, ins Auge fassen.

Krellmann, Telex, Kusch, Gwenda.

Krellmann, Telex, Kusch.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Und dann gebe ich ihm mit der freien Hand noch den Finger.
Top of the round.
Leander ist dran danach, Regie.
Ja, ich würde gerne eine massive Täuschung durchführen.
Welche Aktion ist es, wenn ich einfach nur eine Waffe wegstecke?
Ich würde dir eher empfehlen, sie fallen zu lassen.
Bei eine Waffe wegzustecken ist tatsächlich eine Aktion.
Nichts.
Na gut, dann ...
Eine Waffe aufzuheben ist nur ein Teil deiner Bewegung,
eine Waffe wegstecken ist eine Aktion.
Ich werde mich auf meine Worte verlassen als Täuschungsmanöver.
Und zwar werde ich meine Worte an Gwenda richten und ihm hochrufen.
Gwenda, du nah.
Du alter, alter, nah.
Du verstehst auch gar nicht, was du entfesselt hast.
Denn während du hier stehst, als chromatischer blauer Drache,
haben wir einen metallenen Drachen auf unserer Seite.
Siehe her!
Und dann knall ich meinen Schwert einander an und wirke,
macht der Forschungskraft auf ihn.
Er bräuchte einen Intelligenz-Saving-Throw auf 15.
Ach, der ist blau.
Ja, der ist blau.
Hat es geschafft?
Dann passiert gar nichts.
Er lacht nicht aus.
Jeder weiß, dass metallene Drachen nicht automatisch mächtiger sind
als chromatischer.
Lächerlicher Vogel.
Das braucht doch keiner auf.
Ricky Eisenhorn.
Entschuldigung.
Das war meine Aktion.
Das war meine Bewegungsaktion.
Ich renne nicht zu ihm.
Dann eben auf die traditionelle Autonweise.
Du bist jetzt in Millirange?
Ja.
Hatten wir nicht gerade einen Vorteil auf Wisdom-Würfel?
Was der andern gerade gemacht hat?
Wenn wir die leisten müssen.
Er hat doch keinen Vorteil auf Wisdom.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Außer dem Maske-Intelligenz-Wurf.
Und dann...
...dreh ich mich um.
Du bist in Schussreichweite, oder?
Ja.
Und würde dir runterrufen.
Nickelnase, zeig, was du kannst.
Er kann dich nicht aufhalten.
Du bist die Freundschaft.
Du bist die Patrone.
Dann darfst du dich darauf vorbereiten.
Ricky ist dran.
Danach bist du dran.
Du bist die Patrone.
Du bist die Patrone.
Du bist die Patrone.
Du hast auch richtig viel Erfolg bei Frauen.
Er hat jetzt herausgefunden, von wo ich geschossen habe.
Da soll ich einen Stellungswechsel machen.
Da vorne, bei dem Lavaflust, ist das doch die Totenkopf-Dinger.
Kann ich zu einer hingehen und mich da verstecken?
Du kannst es versuchen.
Dann würde ich gerne versuchen, mich dort zu verstecken.
Alles klar.
Zwölf.
Du bist dir nicht sicher, ob du gut versteckt bist.
Das ist ganz schwer zu sagen.
Wir trotz dem Sneak Attack versuchen.
Du kannst versuchen, auf ihn zu schießen, ja?
Yes.
Das ist ja die Versuchung.
Aber du bist nicht gut genug versteckt, um mit Vorteil anzugreifen.
Dann greife ich nur so an.
Okay.
Du kriegst aber trotzdem Sneak Attack, weil da nämlich Lerner steht.
Und ein Elch.
Und ein Elch und eine Schlange.
Da vorne, da oben ist, da ist eine ganze Ménagerie.
Ja, aber leider trifft meine 15 nicht.
Nee, deine 15 trifft nichts, tut mir sehr leid.
Ich war im Versuch sehr...
Winifred. Ja.
Bringe ihn zum Platzen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich hoffe, meine Waffe ist noch vergiftet.
Ich ziele auf ihn.
Inspiration ist Vorteil oder plus irgendwas?
Ein W6 plus...
Nee, ein W8, ich bin jetzt Level 5.
Ein W8 auf deinem Wüffel, drauf.
Okay, muss ich den direkt nehmen oder kann ich den optional noch?
Den kannst du in den nächsten 10 Minuten nutzen, wann du willst.
Ja, du musst ihn nicht viel erst mitlöpeln.
Okay, kannst erst mal schauen, ob du triffst.
Gut, ich balle richtig hasserfüllt auf ihn.
Das ist sehr hasserfüllt gewesen.
Ja, das ist eine 25.
Das trifft.
Gott sei Dank.
Das war enorm hasserfüllt.
Dann mache ich meinen Wurf.
Ich vergesse das jedes Mal als Constitution, oder?
Ja, das ist nur 12.
Oh, okay, dann mache ich erst mal noch mal einen Schaden.
Oh, das ist erst mal eine 10.
Und dann nochmal den Giftschaten.
Und so inspirieren wir noch.
Das ist nochmal eine 7, 17 Schaden.
17 Schaden.
Ich will viel Patrone.
Ich bin nicht.
Ich finde, ihr seht mehrere Einschusslöcher.
Ihr seht Pfeile in seinen Schuppen stecken.
Ihr seht ihn sich schmerz erfüllt zusammengrömmen und brüllen.
Und er ist blutig.
Aber bevor wieder einer von euch dran ist, nutzt er eine legendäre Aktion.
Vorher, wie weit bin ich jetzt noch von ihm in Metern entfernt?
Weit genug.
Was hat mir vorhin gesagt, 24?
24 Meter.
Okay, bin ich gerade in Deckung?
Ich sehe mich gerade nicht.
Du stehst hier im Eck und nein, du bist nicht in Deckung.
Du könntest dich hierhin bewegen, dann wärst du dann in Deckung.
Ja, ich möchte gerne noch in Deckung gehen.
Kann man Vinny denn überhaupt sehen hinter dieser Deckung?
Gar nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Okay, gut.

Dann nutzt der Drache eine legendäre Aktion und macht einen Claw-Attack gegen Leander.

19.

Das trifft.

Gott sei Dank.

Sieben Schaden.

Noch so einer und ich bin weg vom Fenster.

Den Hatebohne, den kann er sich sparen.

Gesund.

Und danach Barry.

Dass die Verwünschung bleibt natürlich auf Onkey.

Und ich caste, oh mein Gott, Möge ist Treffen, Lenken des Geschoss.

Alles klar.

14 plus.

Lass mich nicht lügen, sieben, 21.

Das trifft.

Nice.

So, welchen Level haben meine Spellslots?

Ich bin Level fünf.

Drei.

Drei, aber wie viele Spellslots hast du denn noch?

Ich habe zwei noch und benutzt.

Stimmt, du hast nach deiner langen Rast nichts mehr benutzt, ja.

Richtig.

Genau, so mit Mathematisch jetzt.

Du musst nur vor Aussuchen theoretisch, welchen Slot du nutzen möchtest.

Nein, ich habe ja nur Spellslots, drei.

Das ist so eine Klärk.

Der Schaden ist standardmäßig vier W6.

Ich bekomme für einen Zauberplatz des zweiten Grades oder höher.

Bei einem Zauberplatz des zweiten Grades oder höher steigt der Schaden für jeden Zauberplatz grad über dem ersten um ein W6.

Das heißt auf drei habe ich sechs.

Sechs mal sechs.

Sechs mal sechs.

Ich kann dir, also mein persönliches Vorgehen in solchen Fällen ist,

immer, dass ich von allen am Tisch entsprechende Würfel zu leihen,

weil ich der Meinung bin, dass die Würfel meiner Partner und Kameraden und Kameradinnen mehr Schaden erzeugen.

Dann geht mir doch noch ein Siebten für das Verwünschen.

Würde dir den jetzt rüber schmeißen, aber...

Darf ich auch mal meine Würfel rüber geben.

Hier, mit freundlichen Grüßen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Jetzt musst du ja auch lohnend mit der ganzen Pfanne reinlegt haben.

Gültiger Himmel.

Also drei plus drei sind sechs und fünf sind elf und drei sind 14 und drei sind 17 und vier sind 21 und sechs sind 27.

27.

Onkel Fender.

Du nahe, du kleiner Bastard!

Du hättest dann meiner Seite kämpfen können, aber nein!

Du feinskaninchen!

Du hast versucht, umzubringen, du Trottel!

Wo er Recht hat, hat er recht.

Barry Benbergs und seine...

Kuragonstriktor.

Alles klar, ich glaube, wir haben für den Moment genug Elch-Action gehabt.

Deswegen würde ich mich jetzt wieder in Barry verwandeln.

Gar kein Problem.

Und Schneesturmkasten.

Schneesturm, was macht Schneesturm?

Schneesturm erschafft einen Zylinder mit sechs Meter Radius und 12 Metern Höhe mit der eisigen Regen und Schnee vor mir regnen lässt.

Das würde ich so mützig auf Gwender Obendrohr drauf platzieren.

Okay, du weißt aber, dass wenn du den machst und der sechs Meter Radius hat,

dann sind es 12 Metern Durchmesser und sowohl du als auch Lernder und die Schlange auch.

Schlange!

Sind in die Radius.

Die Schlange hat ja keine Beine, die kann ich ausrutschen und Lernder kann das schon hin.

So funktioniert das.

Leider nicht.

Ich möchte bitte hier jetzt mal die Aussage von einem Kanalung.

Tierforscher, Biologen, whatever können Schlangen ausrutschen.

Sieht sicher blöd aus.

Okay, wie ist das?

Hier steht das Gebietes komplett verschleiert.

Offene Flammen im Bereich werden gelöscht.

Der Boden wird von Rutsch im Stamm bedeckt.

Das heißt, ab dem Zeitpunkt ist es dann, wie heißt es?

Bippery.

Schwieriges Terrain.

Ja, schwieriges Terrain.

Wenn eine Kreatur das erste Mal in einem Zug den Bereich betritt

oder ihren Zug von dort beginnt, muss sie einen Geschicklichkeits-Rettungswurf ablegen.

Bei einem Misslungen-Rettungswurf erleidet die Kreatur den Zustand liegend.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Und wenn eine Kreatur ihren Zug im Bereich des Sturms beginnt und sich auf einen Zauber konzentriert, muss die Kreatur einen erfolgreichen Konstitutions-Rettungswurf gegen deinen Zauber-Rettungswurf SK ablegen, um nicht die Konzentration zu verlieren.

Alles klar.

Kann die Karte auch kurz rüberreichen?

Nein, nein, ich habe es verstanden.

Mich interessiert es sowieso nicht, wenn es keinen Schaden macht.

Okay, alles klar.

Dann ist das jetzt so.

Und dann war das deine Aktion.

Du streichst deine Zauberplätze schon auch mal weg, ne?

Ja, genau.

Kannst nur begrenzt zaubern.

Hast du noch eine Bonus-Aktion, die du einsetzen möchtest?

Ich glaube, die Bonus-Aktion war die Rückverwandlung in das Tier, wenn ich diese Regeln richtig da im Kopf habe.

Also, zurückverwandelt ist auch eine Bonus-Aktion.

Okay.

Dachte, die Tierform fallen lassen wäre eine freie Aktion.

Ich glaube tatsächlich, dass die Tierform fallen lassen, einfach eine freie Aktion.

Die erste Seite deines Charakters.

Du hast alle Zauber beenden, oder?

Wir müssen einfach...

Vollkommen egal. Hört auf, hört auf, hört auf.

Wir wollen nicht ständig Regeln nachschlagen und bestimmen jetzt einfach, dass es eine freie Aktion ist.

Alles klar.

Das bedeutet, du hast jetzt noch eine Bonus-Aktion und du hast deine Bewegung noch.

Okay.

Dann würde ich, glaube ich...

Du kannst nicht mehr zaubern als Bonus-Aktion, weil das, was du eingesetzt hast, war ja eine Aktion, ein Zauber.

Ich könnte mich wieder ein neues Tier verwandeln.

Du kannst dich wieder ein Tier verwandeln, ja?

Komm schon an.

Den Elch hatten wir jetzt ja schon, ne?

Denken wir schon.

Dann würde ich mich jetzt den Direwolf nehmen.

Okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Dann, du bist dein Direwolf, möchtest die Paare deines Fels noch werfen.

Sehr richtig, Moment.

Und dann ist auch die Boa dran.

Eins?

Eins, erfolge euch.

Wunderschön.

Dann ist jetzt hier mit die Boa dran.

Wo ist die Boa denn?

Und hier, sie ist in Melee Range, also sie könnte auch auf der Stufe sein, aber sie hat Reach mit ihrer...

Kann sich dann Schlangfried um den Hals des Drachens würgen.

Sie kann Constrict machen.

Ja.

Da steht kein größer Stingsbums dabei.

Das ist ja selbst sehr groß.

I reserve my Judgment, aber Schlange.

Ja, du kannst es versuchen.

Du musst einen W20 plus 6.

Alles klar.

12.

12 plus 6, oder 12 plus 6?

Nein, insgesamt 6 plus 6.

Das trifft nicht.

Nein, Schlangfried.

Alles klar.

Dann sind wir bei unserem schicken Drachen.

Der Drache hebt ab.

Was?

Das ist so eine Decke, oder?

Und Flieg springt runter zu Grülock.

Flieg springt.

Das ist dein Ernstquender.

Und greift volle Banane an.

Musste er nicht eine Probe machen und nicht auszurutschen?

Stimmt.

Oh, bitte rutschen wir aus.

Komm, bitte, Quender.

Was ist das für ein Saving for a Dexterity?

Das wäre 14.

Nein, das ist Dexterity.

Geschicklichkeit.

Ja, richtig.

Genau, das wäre dann 14.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Und dein...
Das hat da dann 15.
Das ist der Saving for a Dexterity, das ist 14.
Dann schaffst du es.
Was kann er nicht?
Er greift direkt an.
Er greift Grülock wütend an.
Mit einer Beid und zwei Chlorotex.
Das kann er ja gern versuchen.
Okay, Quender ist ein Trotter.
Wart mal seine ersten Angriff ab.
Der Beidtech wäre 18.
Ich muss jetzt schon darauf reagieren.
Das heißt, ich habe noch diesen einen Slot
und ich halte ihm meine kleine...
Das macht jetzt deine AC zu?
Das macht meine AC jetzt zu 21,
bis zum Beginn meines nächsten Zuges.
Okay, die Chlorotex sind 21 und 28.
Aber ich habe den bis nicht abgekriegt.
Ist den bis nicht abbekommen?
Vielleicht bin ich auch tot.
Der Tod ist niemals endgültig.
Schau mal, ich benutze doch meine ganz kleinen Würfel.
Nein, bitte, halte ich nicht zurück.
Ich würde mich gegen Onkel Quender auch nicht zurückhalten.
Vier, acht.
Also, wir können es kurz machen.
Wenn es mehr als 16 sind, würde es mich umnutzen.
Es sind 21 Schaden.
Nein.
Dann werde ich wohl von den...
Was war das erste Wand bis?
Und dann kommt die Klauen.
Du wirst von deiner Klaue zum Boden gerissen.
Wo trägst du deine Gottheit?
Am Gürtel.
Also, ich habe alle meine wertvollen Sachen am Gürtel.
Meine Flöte, meine...
Ist sie in der Tasche oder hängt sie da einfach?
Die ist in so einer Tasche aus dünnem Stoff.
Dann alle, die Sichtkontakt zu Grülock haben,
sehen ein leuchten...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ein grünes Leuchten an seinem Gürtel
und ein...
Dieses grüne Leuchten fängt an,
Grülock komplett zu umschließen.
Du fühlst ein warmes, wohliges, geborgenes Gefühl.
Und du kehrst zurück mit der Hälfte deiner Leuchten.
Alle Leute, die sich im Reichweite von 30 Fuß befinden,
erhalten 10 Leuchten und 5 Temporary-Leuchten.
Geil!
Ich habe jetzt 15 Leuchten.
Ihr seid von uns nicht drin.
Aber ich bin drin.
Ich bin auf jeden Fall...
Ich vergesse immer Round it up oder Round it down.
Ich vergesse es wirklich jedes Mal.
In meinem Kopf war abrunden.
Das sind 10 Healing und 5 Temporary-Hitpoints.
Healing brauche ich nicht.
Die temporären Punkte stacken aber nicht.
Nein, die temporären Punkte.
Rein regeltechnisch, Natascha,
weil das für den Blade-Song relativ wichtig ist.
Ich war trotzdem incapacitated.
Aber du bist jetzt direkt dran.
Und der Drache ist richtig, richtig wütend,
dass du wieder aufgestanden hast.
Ich bin auch richtig, richtig wütend.
Aber die Götter sind wohl auf meiner Seite heute.
Jetzt ist gerade in...
Kann ich sehen, ob Leander so wieder in Reichweite ist,
dass die Flammen irgendwo überspringen?
Er ist gerade so außer Reichweite.
Er ist 10 Fuß von ihm entfernt.
Während ich ihn anspuck und ihn fast erwaschen,
aktiviere ich wieder mit Rashnil meinen Blade-Song.
Und dann werde ich...
Ja, ich gebe ihm voll mit der Green Flame Blade.
Schauen wir erst mal, ob ich treffe.
Könnte sogar sein, das ist nämlich 21.
Hast du das?
Dann kriegt er erst mal einen Waffenschaden.
Insgesamt 5 Waffenschaden, 1 plus 4.
Und dann kriegt er nochmal...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Okay, nur 1 Feuerschaden drauf.
Also 6 Schaden insgesamt?
Ich habe wieder vergessen, was dazu...
Er kriegt 4 Feuerschaden dazu.
Neun Schaden für den Drachen.
Dann hacke ich mit meinem grünen, brennenden Säbel auf ihn ein.
Alles klar. Dann ist Leander Löwentreu dran.
Ja, ich muss auch Decksetzen werden,
weil ich auch im Schneesturm drin bin.
Was war es, 14 oder mehr?
Ja, 14 musst du erreichen.
Und Ricky kann sich dann direkt auf ihren nächsten Zug vorbereiten.
Ich bin schon...
Gut, dann schaue ich runter auf diesen Drachen.
Der ist ein bisschen unter mir, oder?
Du bist nicht mal mit ihm auf Augen.
Er ist wirklich groß.
Was meinst du denn jetzt?
Das kann nicht immer alles nur eine Linke bleiben.
Leander!
Dann springe ich auf den Rücken des Drachen.
Okay.
Machst nix.
Mein Schwert in den Nackenrahmen.
Dein Schwert.
Dein Kurzsword.
Willst du deinen Schwert benutzen?
Um den Drachen anzugreifen.
Ist das deine Absicht?
Ich bin verwirrt.
Ich glaube, es liegt auch daran, dass er nicht dran denkt,
weil er hätte, das ist ja innerhalb von fünf Fuß,
und da funktionieren ja Lanzen nur mit Dissadvant.
Nein, Lanzen haben Reach, aber das heißt nicht,
dass sie Dissadvant haben.
Du kannst sie einfach auch so benutzen.
Ich weiß, dass ich die Lanze habe.
Ich weiß auch, dass die gar nicht so nützlich sind,
wenn man die einfach so benutzt.
Du könntest natürlich auch einfach nicht springen,
und dann bist du weit genug davon entfernt.
Wenn ich mich richtig erinnere, dann ist die Lanze
statt fünf Fuß, zehn Fuß Millirange.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Worauf müsstest du die Würfel angreifen?
Hey, neben mir bist du der Stärkste hier.
Das ist aber nicht klar.
Aber ich würde dir, weil es wirklich cool ist,
würde ich dir eine Jump Attack.
Wenn du in einem Videospiel springst,
du hast die Lanze in der Hand, würde ich dir erlauben.
Dann lasse ich meine beiden Schwärter auf den Boden fallen.
Ja.
Und stoße mich ab,
und rechse nach vorne und rufe, Leander!
Und greif ihn mit dieser Lanze an
in den Rücken zu rammen.
Okay, dann gib mir bitte einen Ankaufsurf mit Vorteil.
Woop woop, weil du einen Jump Attack.
Leventreu, Leventreu.
Leventreu, Leventreu, treu, treu.
Komm, komm.
Mit Vorteil, und einfach nur mein Stärkebonus drauf.
Der ist ja plus Null, oder? Ja.
Dann vierzehn. Nein.
Leander. Tut mir wirklich leid,
du botte fort, aber sah cool aus, man.
Ja, sah wirklich cool aus.
Nein, nein, haben wir nicht gesehen.
Und plus ein von der Lanze, aber es ist immer noch plus 15.
Bin ich bei 15, ja.
Also sehr ehrlich, so leid.
Das ist trotzdem immer noch cooler, als wenn du die Schwärter genommen hättest.
Ja, aber jetzt sind die Schwärter weg.
Du kannst es immer wieder machen.
Du bist jetzt auf seinem Rücken, das heißt,
du bist auf seinem Rücken rausgefallen.
Und mein Technisch gesehen bist du jetzt ein Drachenreiter.
Ja, das stimmt.
Du könntest eine weitere Geschichte über Leventreu essen.
Die Lanze in der rechten und links nicht an seinen Schuppen,
Hörnern festhalten?
Ich würde sagen, da, wo du im Moment sitzt, hast du einen ziemlich starken Halt.
Weil du direkt zwischen seinen Flügeln sitzt.
Also bis er, wenn er nicht versucht dich aktiv abzuschütteln,
dann würdest du da jetzt ganz gut sitzen bleiben.
So.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Okay.

Rikki und danach Winnie.

Yes.

Okay.

Meine beiden Kumpels sind bei ihm in Mealy Range richtig.

Das heißt, ich kann einen Sneak Attack auf ihn machen.

Ja.

Okay.

Ich würde aber nicht mit meinem Bogen angreifen, sondern komme ich mit meiner Bewegung an ihn ran.

Um zehn, fünf, zehn.

Um zum Moment.

Du kannst 15, 15, 20, 25, 30.

Ja.

Sobi, dann würde ich tatsächlich gerne einen Sneak Attack auf ihn machen.

Also du kannst ihn angreifen und du bekommst Sneak Attack, weil er in ...

Ja.

Ja.

Du kannst sich einen Sneak Attack auf jemand machen.

Das Wording ist aber auch echt blöd, weil man das ja auch absolut nicht schleichend machen kann.

15.

Das trifft nicht.

What the hell?

Ich bin mir wirklich leid.

Aber nachdem du versucht hast ihn anzugreifen, nutzt er einen Legendary Attack und greift dich mit seiner Claw an.

Das ist eine natürliche 18.

Ja, das trifft.

Und er macht ...

Zwei, sieben Schaden.

Okay.

Das tut Riki sehr, sehr weh.

Und sie ...

Oh, warte, warte, warte, kann ich einen Ankenny Deutsch machen?

Nein, kannst du ...

Ah, doch als Reaktion?

Ja.

Ja, du kannst Ankenny Deutsch als Reaktion machen.

Okay, dann will ich das gerne machen und ich halbiere den Schaden.

Und sind wir bei drei oder bei vier?

Dann sind wir bei drei.

Nein, wir runden immer ab.

Ich glaube, wir runden immer ab.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Also sind wir bei drei und ich habe noch 18 Halfpoints.

Gut, alles klar.

Dann ist Winifred dran.

Warte, warte, stopp.

Ich habe noch ...

Nee, du hast gar nichts mit.

Dein Zug war beendet, weil er ihn mit seiner Legendary Action beendet hat.

Alles klar.

Gut.

Winifred.

Ja.

Wie nah bin ich jetzt an ihm dran, wo er runtergekommen ist?

35.

45 Fuß.

Ja.

15.

Ich komme noch nicht fertig.

13,7 16 Meter.

Scheiße.

Gut.

Dann werde ich erstmal normal auf ihn schießen, ohne Gift.

Okay.

Hoffe ich.

Das war eine Eins, die darf ich noch mal füffeln.

Gut, das ist eine 9.

Ich füffle dann nochmal den ...

W6 ist das, ne?

W8.

W8.

Würde ich ...

Lassen.

Wirklich?

Also ...

Okay, okay.

Ja, gut.

Eine bessere Spielerin hätte wahrscheinlich inzwischen herausgekommen.

Ja, klar.

Er hat zwischen 18 und 21.

Entschuldigung, eine aufmerksamere Spielerin.

Nee, ist okay.

Es war unter der Götelinie, alles klar.

Die Stimmung wird gereizt.

Aber sie liegt zwischen 18 und 21.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wir haben sie noch nicht genau getroffen, aber bisher übertroffen.

Ich war übrigens nicht in der Tasche, die es gesagt hat.

Das spricht ausschließlich Onkel Quenda aus.

Ja, ich bin jetzt noch bündender auf Onkel Quenda.

Eine bessere Spielerin, der längst erkannt, wie sie mich trifft.

Wer hat ja schon blutet und schrifft?

Verscheidung.

So habe ich es wirklich nicht gemeint.

Ich finde, er ist der Hüftere.

Wie Sophia, die ja die ganze Zeit versucht hat.

Hör einfach auf zu reden.

Das ist nicht besser in der Tasche.

Okay, was meinst du?

Ich möchte, Natascha, ich habe dich so lieb.

Ich möchte jetzt meinen kleinen Frosch von meinem Kopf nehmen.

Endlich.

Und sagen, los, Blopp!

Okay.

Und er fliegt tatsächlich.

Er kann fliegen.

Und zwar klappt er aus seinem Kopf,

einen kleinen Propeller raus.

Oh mein Gott!

Warum nur?

Oh, der fliegt.

Ganz fleißig.

Okay, wie weit fliegt er?

So, dass er auf 9 Meter an ihm dran ist.

Moment, warte kurz.

Das sind 1,5, 3.

Hier wäre er ungefähr 1,5 Meter entfernt.

Jetzt bitte nicht mit Objekten aus purem Gold ab.

Und dann würde er versuchen,

ihn anzugreifen mit einem Energieschlag.

Alles klar.

Und zwar...

Und zwar...

12.

Das trifft er nicht.

Ja, das dachte ich mir.

Das ist immer so leid.

Dann ist jetzt gesund dran.

Und...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Wie viele Meter ist er...

Nee, doch, das geht.

Er kann ja dann nochmal zurückfliegen.

Mit seiner restlichen Bewegung.

Ja, er könnte nochmal zurückfliegen.

Dann fliegt er nochmal in die Deckung zurück.

Okay.

Er landet auf deinem Kopf.

Und er braucht nicht, er hat keine Lungen,
aber er atmet schwer.

Wie fit sieht Onkel Quenda denn aus?

Onkel Quenda sieht fettig aus.

Fettig?

Ja, das war fällig.

Ja.

Onkel Quenda ist schwer verletzt.

Das erfreut mich.

Schlangfried liegt noch oben auf der, wo er vorher war, ne?

Ja.

Schlangfried war bisher noch nicht so erfolgreich,
trotz seiner Bewegungen.

Kann man ihn nicht.

Obwohl er stärker ist als er alle.

Obwohl er ohne jede Vorbereitung
in diesen Kampf reingezogen wurde
von irgendjemandem...

Ich kenne mir das so vor wie der
Wahl per Anhalte durch die Galaxis.

Oh.

Oh, wie bin ich hier gelandet?

Hm, ich könnte das sein.

Ich nenne es Wind.

Schlangfried besteht ja eigentlich
aus Fähngeister, die dieses Tier bilden,
oder nicht?

Eigentlich einer.

Aber jetzt stell ich es bevor,
dass es so ungefähr 100 Fähngeister in der French Code sind.

Aber selbst wenn sie Fähngeister werden,
vielleicht kann sie gerade einfach rugby gespielt
und dann werden die Fähngeister in den Kampf
gegen die Fähngeister werden.

Das Leben, eine viel geile Zeit.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Bitte, bitte, bitte, bitte, bitte.
Auf geht's.
Ich würde das jetzt einfach machen.
Ich caste Einflüsterung
auf Onkel Quenda
und sage
Onkel,
durch diesen Schneesturm
ist euch unglaublich kalt.
Gleichzeitig entdeckt ihr euren Sinn für Mode
und wisst,
dass der große, schuppige Schal,
der dort oben liegt,
sich um euren Hals gelegt,
perfekt dazu eignen würde,
euch vor dieser Kälte zu schützen.
Was, Würfeln?
Oh, nix.
Du musst Würfeln,
einen Rettungswurf auf
die folgende Weisheit.
Alles klar.
Das sind ja natürlich 19.
Also 24.
Bei genauem Nachdenken.
Gut.
Bonus-Action
wäre
ich
benutze
Hingleit.
Ich vergesse den Hex
für den Moment.
Der Hex
ist schon auf ihm.
Ich halte ihn ja nicht aufrecht,
wenn ich die Bonus-Action
für was anderes habe.
Ich halte ihn aufrecht,
um den Hex zu bewegen.
Solange an Ort und Stelle ist,
kann ich auch was anderes machen.
Außer du benutzt jetzt ein Zauber

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

der Konzentration erfordert,
dann verlierst du deine Konzentration
und dann wäre Hex weg.
Hingleit ist einfach nur...
Hingleit ist kein Zauber.
Hingleit ist das Geschenk deiner...
Das schnippe ich so weg.
Göttet.
So, wer sieht denn hier am verwundetsten aus?
Wie verletzt und verwundet
wird er denn?
Ja, okay.
Ich habe ja 6 zur Verfügung.
Ich kaste
6 x 3
davon
6 x 3 sind 18, maximal auf
Grillock.
Bei einem alten Freund
und
Kupferstecher
7 plus 4
11.
Ein grünlich weißliches Licht
umhülig.
Wir haben das wahr, danke.
Du hörst den Ton.
Gesund.
Okay, gesund, danke.
Weil gesund, nämlich gesund, singt.
Eigentlich hörst du
das leise Kichern an der Frau.
Ignori, das bitte.
Das hast du über Tönen durch meinen Gesang.
Nur deshalb mache ich das.
Mach das nochmal.
Das ist fantastisch.
Du hast nur Grillock gehalten.
Passt?
Nein, ich habe das Einfluss noch gemacht.
Das war meine Aktion.
Ich wollte nur wissen, ob du auch Regie
heilen wolltest.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich kann noch mehr davon machen.
Ich glaube, du kannst das in einer Runde
nur auf eine Person anwenden.
Du hast das Grillock gehalten.
Da kann ich mich nicht in Deckung bewegen,
aber du hast keine Deckung an der Stelle.
Nicht vor ihm.
Er hat so High Ground durch seine absolute
Monstergröße.
Was soll es sein?
Kann ja nix.
Alles klar.
Dann ist es nix.
Das ist Barry.
Du bist drin.
Ich würde mich jetzt gerne hinabstürzen
in die Tiefe, immer auf Gwenders Hals zu.
Mit einem beherzten Biss.
Okay, okay.
Ah, du bist ja der Wolf.
Ich dachte, Barry versenkt seine Zähne.
Das wäre eigentlich sehr Barry,
wenn er einfach vergessen hätte.
Einfach gesnappt.
Alles klar.
Oh Gott.
2 plus 7.
Das trifft nicht.
Verdammt.
Du stürzt von ihm ab.
Oh Gott.
Sprich es einfach über ihn hinweg.
Nein, Barry.
Damit ist die Boa-Konstriktor ran.
Ich mach das selber.
Sie könnte das gleiche tun.
Sprungfeder.
Sie hat selbst auch eine Bite Attack.
Ja, dann versuchen wir das doch.
Schlungfried, gib alles.
Sag ich meinem Gedanken.
Und transformiere sie an meine Boa-Konstriktor.
Sie schlängelt sich heran.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Sie springt ihn nicht an.
Aber sie versucht, ihm in den Arm zu beißen,
der da so conveniently liegt.
Und dann hat er das.
Und du darfst mir einen wie 20 würfeln.
Ja.
4 plus 6 und 10.
Das trifft nicht.
Ja, ja, ja.
Dann...
Ich hab echt langsam ein persönliches Problem mit dem Drachen.
Der ist der Drache dran.
Ach jetzt auf einmal.
Und der Drache...
Hast ein Onkel Gwender schon immer.
Ich krieg meinen Lightning Breath zurück.
Und den Lightning Breath
steuert er jetzt.
Direkt auf Ricky.
Und da sich
direkt in der gleichen Linie
auch Winnie befindet,
trifft der Lightning Breath
auch Winnie.
Ich hab meinen Ankenny Dot schon benutzt.
Und ihr dürft beide
einmal einen Dexterity-Saving-Throw machen.
Aber Winnie ist in Deckung, oder?
Winnie ist in Deckung und bekommt
Vorteile auf ihren Dexterity-Saving-Throw.
Bitte.
20.
Der 1 ist ne 1.
10.
Ja,
das ist ne 11.
Der macht auch so eklige Geräusche,
Onkel Gwender.
Er hat mir beim letzten Mal 20 Punkte abgezogen.
So rasselter, ja.
Da geht's ja auch nicht mehr gut.
18.
Ich hoffe, ich bin noch zu schlimm.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

27.

36.

Oh Gott.

Hier ist noch ne 9.

45.

50.

58.

Ja, Ricky ist da.

58.

68.

Ja,

ich war schon vor 10 Minuten,

als du angefangen hast,

aufzuziehen.

68.

Wie viele Lebenspunkte hast du noch?

Und was ist deine maximale Lebenspunktezahl?

Ich bin voll

und ich habe maximal 28 plus 5 Temperäre.

Du bist tot.

Du bist nicht bewusstlos,

du bist tot.

Oh fuck.

No.

Aber sie ist nicht vaporisiert.

Sie liegt da nur und...

Da liegt ihre Leiche am Boden.

Sie liegt da noch am Boden also.

Und...

Was?

Das war's.

Deine Kröte

ist eben so leblos,

weil deine Magie

deine Kröte am Leben hat.

Okay.

Und der Mimic

hat auf an dir zu kleben

und fängt an an deinem Gürtel zu kauen.

Vinny.

Jetzt

hat er's wirklich verschissen.

Ich hasse...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Grüe Locke.

Gut.

Erst mal rufe ich
sich Leander auf dem Rücken von dem Drachen.

Du siehst Leander.

Okay.

Barry kümmert dich um Vinny
oder mach irgendwas.

Und Leander hier, dann würde ich ihm mit...

Brauche ich um mein Schwert
und mein Säbel hochzuwerfen,
mit einer Bonusaktion.

Um dein Schwert

zu werfen...

Also ich muss es halt umgreifen
und ihm so hochwerfen.

Ich würde sagen,
wenn du es mit einer Bonusaktion machst,
dann musst du mir
einen Slot of Handshack
machen. Wenn du es mit einer Aktion machst,
dann würde es dir einfach so gelingen.

Okay.

Ach ja, du hast die Hälfte vom Schaden übrigens genommen.

Also wie war das insgesamt?

Weil man 68...

Halt dich

24...

34...

Ich hatte nur noch 18 Hitpoints.

Dann bist du bewusstlos.

Okay, ich mach es als Aktion.

Wenn es mir dann gelingt.

Und...

Als Bonusaktion
würde ich dann...

Meine Waffe ziehen ist aber nicht die
schon die Bonusaktion oder doch?

Die Waffe ziehen
ist eine freie Aktion.

Okay, dann ziehe ich meine Pitcher, lasst die knallen
und wirke als Bonusaktion

Kompelled Duel

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

auf ihn.

So Quenda, jetzt kämpfen nur noch wir beide miteinander, du dreckiges Beast.

Okay, Kompelled Duel

ist ein Saving Throw

und wenn ich den verkackt, dann kann ich niemand anderen außer dich angreifen, ne?

Du kannst das schon, aber mit Nachteilen.

Das ist eine 14 auf Wisdom.

Das ist eine Natural One.

Das ist hervorragend, das konnte ich nämlich auch wirklich als letztes noch wirken, weil es es mit meinem Fate touched und es verbraucht zum Glück.

Okay, dann jetzt...

Ich kann auch nicht mit einem angreifen,

ich habe nur noch die Patsche knallen lassen können.

Dann ist jetzt Lerner Löwentreu dran.

Alle ist das Schwert hochgeworfen zu mir.

Danach, Ricky, die einen Def Safe würfel darf.

Danach, Vinidi, keinen Def Safe dürfen.

Kann ich die Drachenlanze irgendwie ablegen

auf dem Drachen?

Ja, ich würde sagen,

wenn du sie loslässt, dann verkallt sie sich zwischen seinen Schultern.

Okay, ich verkallte sie zwischen seinen Schultern.

Ich würde nach dem Schwert von Krülog.

Du fängst das Schwert von Krülog mit deiner Bonusaktion?

Ja.

Lerner Löwentreu, du Miserabschau.

Das funktioniert

genauso wie dein Kurzsword, der Skimeter.

Sehr gut.

Ich kann auch mit Sebel nun gehen.

Das würde ich gerade selbst als Miesenabschau bezeichnen.

Nein, den Drachen.

Lerner Löwentreu ist nur mein, ich push mich selbst.

Aber ich bin auch, es ist für uns alle die sechste Stunde.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Es ist eine emotionale Situation.
Lerner weiß auch nicht mehr, was er sagt.
Was macht dein Ding?
Ich greife ihn jetzt an.
Mit dem Sebel.
Der geht auch auf Decks, richtig?
Ja, der ist exakt wie ein Kurzschwert.
Er hat auch den selben Damage?
Ja.
Das habe ich einen Vorteil,
weil ich direkt hinten auf ihn drauf sitze.
Also ich sitze ja wirklich auf seinen Nacken.
Es wird schwer, ihn da oben zu verfehlen.
Ich würde dir einen Plus 5 geben,
dafür, dass du da oben sitzt.
Der nehme ich.
Komm, gib es uns.
Das ist 26.
Das trifft.
Gut, und dann aktiviere ich mit meiner Badeg Inspiration
meinen Schwerthieb
der Verteidigung.
Der Sebel beginnt zu glühen,
als ich es in den Wand stramme.
Ja.
Das heißt, ich mache erstmal
6 Schadenspunkte
und nochmal zusätzlich
ein W8 von meiner Badeg Inspiration.
Ist das ein W8?
Nein.
Das ist ein W8.
Und nochmal
6, also 12 Schaden
kriegt er insgesamt.
Wie möchtest du,
dass das aussieht?
Wie ich es beschrieben habe,
ich fange dieses Schwert aus der Luft,
lege die Lanze abruf.
Leander Löwendreu,
das ist für Winnie.
Und Quenda, du bist ein nekelhafter,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

mieser, kleiner Missack.
Boom, rabe ihm das Schwert
hinten in den Hinterkopf
und ziehe es dann den ganzen Hals entlang.
Dann leite ich auf ihn,
bis sein Gesicht
in der Lava landet.
Oh,
er liegt in der Lava.
Der Drache liegt
in der Lava.
Wie inkonvenient
für jemanden, der die Lava überqueren möchte.
Und
Ricky, von dir bekomme ich noch
das Saving Throw.
Komm schon.
2,
das fehlt.
Der Kampf ist vorbei.
Leander Löwendreu,
den Sebel noch in der Hand,
der tiefen Nacken des Monsters
steckt.
Grülock der Großartige.
Schwer verletzt,
aber doch erleichtert,
gesund
und ein Wolf.
Eine bewusstlose Halbblingsdame.
Bewusstlos.
Und was mit Winnie ist,
müsst ihr euch erst noch anschauen.
Ja, los kümmert euch
sofort um die Kleinen.
Ich bin
zufrieden.
Ich würde gerne auf Winnie's Leiche
zu und die aufheben.
Kannst du Medizin?
Ja.
Dann hier.
Hilfe.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich versuche über den Drachen.
Die letzten Sekunden sind wie ein Zeitlupe
von meinem inneren Auge abgelaufen.
Ich benutze den Drachen,
um die Lava zu überqueren.
Ich würde auch gesund eine Hand hinhalten,
um ihn auf den Rücken zu ziehen.
Das ist so.
Das ist so.
Das ist so.
Ungeahnte Kraft.
Wie reine Verzweiflung lässt dich
ungeahnte Kräfte wecken.
Und du springst
über
die Pfoten,
über die Klauen des Drachen Lerander.
Pack deinen Arm
und schleudert dich
über den Rücken des Drachen hinweg.
Ich ziehe
währenddessen
den Diamanten aus meiner Tasche.
Ich fummle in meiner Tasche rum.
Ich habe ihn noch nicht.
Ich fände mir runter.
Das ist der Dava gefallen.
Spaß in dem Moment.
Das war Spaß.
Aber warte.
Oh, bitte.
Jetzt komm.
Jetzt hast du keinen Spells.
Ich habe keinen Spells.
Ich habe keinen Spells.
Nein.
Oh.
Gsund,
jetzt tu doch was.
Gsund, steh da nicht einfach so rum.
Und?
An deiner Schulter.
Du hast gerade eben das Gefühl gehabt,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

die Zeit würde
in Zeitlupe vergehen.
Und tatsächlich spürst du jetzt,
wie deine Beine schwer werden.
Als würdest du sie durch
Hohenig ziehen.
Alles verlangsamzig.
Und deine
zärtliche eiskalte Hand berührt
deine Wange.
Und
von hinten greift eine andere Hand an
deine Brust,
streichelt deinen Hals, fragt.
Brauchst du Hilfe?
Ja.
Du bekommst alles.
Du hast
einen neuen
Diceboard erhalten.
Weiter
in Zeitlupe zu missfügen.
Ich freu es dir das alles
absolut leidwürdig aus in dem Moment.
Nein, ihr alle
spürt
und seht
für einen Augenblick,
der sich anfühlt wie eine Ewigkeit.
Dunkelheit
hereinbrechen.
Ihr seht
das alles,
was ihr hier macht.
Und es fühlt sich an,
als würdet ihr
in den Nachthörmel blicken.
Und euch fällt
für einen Augenblick
das Atmen schwer.
Als
aus jedem von euch
permanent

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

fünf Lebenspunkte
gezogen werden.
Ihr kriegt jetzt keine Verletzung,
sondern aus euren maximalen
Lebenspunkten werden permanent
fünf Lebenspunkte herausgezogen.
Und genauso plötzlich
wie das Gefühl aufgekommen ist,
verschwindet es wieder.
Ich stürze zu Winnie,
fall auf die Knie,
nehme diesen Diamanten aus meinem Beutel,
halte ihn in die Luft,
erlöst sich auf, verwandelt sich in Licht,
genau wie meine ganze Hand
die auch beginnt zu leuchten
und zu zucken.
Ich krasse der Wiederbelebung.
Mit einem tiefen verzweifelten
Atemzug
kommt Winnie zurück.
Du spürst Schmerzen
in deinem ganzen Körper,
wie du sie noch nie gespürt hast.
Du fühlst immer noch
diese
elektrische Ladung des Drachen
durch dich durchschießen
und du fühlst an deinen Fußsohlen
wie Löcher brennen,
wo die Elektrizität
deinen Körper verlassen hat
und durch den Boden entwischen ist.
Und deine Lederstiefel sind fast komplett verbrannt.
Oh mein Gott!
Oh mein Gott!
Bleib liegen, Schwester. Ihr wart kurz bewusst los.
Sie ist mit einem
Lebenspunkt zurückgekehrt.
Ja, aber da kann man es ja vorbei.
Aber da wickt noch Ricky, oder?
Ja, Ricky ist noch bewusst los.
Ja, Ricky ist noch bewusst los.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Soll ich noch mal ein Best-Saving-Show machen?

Nein, wir sind aus der Initiative raus.

Ja, du wolltest dich um Ricky kümmern?

Ja, genau.

Ich dachte eigentlich im Moment um Winnie,
aber die haben wir jetzt zumindest auf eins wieder hoch.

Du hättest so geil, wie alle für Winnie
und Winnie helfen wollen.

Ricky ist auch verletzt.

Oh, ergerlich.

Barry fällt momentan übrigens auch noch
das Blitz-Schutz-Amulett ein.

Dass man seinen Hals baumelt.

Das kann ein einziges Mal zum Einsatz kam.

Und

ja, ich würde zu
Ricky überlaufen.

Verwendet sich zurück?

Ich tanze als Wolf an
und verwandle mich zurück, um
meinen Halszauber zu wirken.

Und ich spreche

...

Heilendes Wort auf.

Hast du dafür noch ein 12-Lot?

Sobald ich ihn einsah, das müsste ich noch
noch was übrig haben.

Ich finde Barry nicht mehr da.

Ja, er hatte noch ein 12-Lot kämpfen.

Gut.

Nein, die schiebe plus den Zauber.

Der zauberliche Kader war was?

War das das hier?

Ja, die plus 6.

Hey, 10.

Du

geläufst

auf die Zusprechteilendes Wort
und auch Ricky kommt
mit einem schmerzerfüllten Schrei
wieder zur Bewusstsein.

Auch Ricky, wo es euch gut geht.

Auch du hast das Gefühl,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

du hast immer noch das Gefühl,
dass jeder deiner Ahnern britzelt
und auch deine Lederstiefel sind
komplett verbrannt.

Und ihr seht, dass sie
ihre Füße, ihre Füße
sind komplett schwarz verbrannt
und bluten, das sind offene Wunden.

Wo der Blitz ihren Körper
durch die Erde wieder verlassen hat.

Danke.

Ein Healing Light.

Noch ein Healing Light.

Und dann habe ich noch ein Bonus Healing Light übrig.

Wer möchte?

Ja, du warst schwerer verletzt.

Kannst du mich zu Winnie tragen, bitte?

Ich nehme dich hochgepackt
und trage dich jetzt normaler
bei mir rüber zu Winnie.

Danke.

Obwohl sie so klein und so leicht
ist es relativ schwer für dich.

Aber ja,

ihr kommt bei Winnie an.

Dankeschön.

Ricky ist um 2 geheilt, Winnie um 6.

Immerhin ein bisschen.

Okay, eure Fußsohlen hören auf zu bluten.

Ricky holt das aus ihrer Tasche den
Heiltrank raus und drückt in die Hand.

Ricky, was ist passiert?

Was ist überhaupt los?

Wir sind in Sicherheit.

Bleib liegen.

Trink.

Brauchst du die nicht auch?

Danke euch.

Trink, während du noch

versuchst, ganz zu Bewusstsein zurückzukommen,

dein Homionculus

ist übrigens

nicht wieder aufgewacht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Sein Herz ist aber noch da,
übrigens, wenn er stirbt.
Seine Herz ist noch nicht gestorben,
sondern du bist gestorben.
Seine Magie ist verwirkt.
Ja, aber ich könnte
ihn noch mal bauen.
Aber
während du versuchst,
wieder zu begreifen, was passiert ist
und während der Schmerz von dir abfällt,
fühlst du
eine
sehr angenehme Kälte auf dir,
als würde dich jemand
auf deiner Brust
als würde eine Hand
dich für einen Moment festhalten
und dann zieht
sich ein
kurzer, aber
heftiger, stechender
Schmerz genau durch diese Stelle.
Ich schau
verwirrt runter.
An der Stelle
wo dich, also du siehst,
du siehst,
du siehst,
du siehst die Stelle,
wo dich der Blitz getroffen hat,
wo auch Teile deiner Kleidung
und deiner Rüstung verbrannt sind
und du siehst,
wie ein, weißt du,
wie ein kaltes Brandmark aussieht,
ein Cold Branding.
Du siehst das rohe Fleisch,
aber es ist nicht verbrannt
sondern es ist halt ein Cold Branding.
Siehst du ein seltsames Symbol,
das du noch nie gesehen hast.
Du dagegen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

siehst das Symbol sehr gut.
Ich sehe das.
Du siehst das Symbol
in der Entstehung
und es ist das gleiche Symbol,
dass du in deiner Titelierung trägst.
Nein, nein, nein,
ich spreche in den Raum. Nein!
Alles gut, Gsun, sie ist wieder da.
Nicht sie!
Nicht sie!
Ich sagte dir, nimm alles von mir!
Gsun, beruhigt euch.
Wir haben Ricky
und ich das.
Du hast keine Antwort.
Ihr habt Gwendel erwischt?
Wir beruhigen uns ein wenig.
Und wie wir Gwendel erwischt haben?
Wir bringen wenig zurück.
Übrigens nicht dank deiner Hilfe, Schlangfried.
Dort wo der...
Schlangfried hat sich nix vorzuwerfen.
Dort wo der Drache lag,
seht ihr gerade
in den, die letzten Reste
eines Dunkelelben,
eines Dunkelelfen in der Lava untergehen.
Können wir jetzt das alles?
Eben seine...
Können wir ihn noch...
Ich würde übrigens den Halträum nehmen, den du mir gegeben hast.
Der hilft jetzt auch nicht mehr.
Du kannst einfach den, der vor dir steht,
würfen, weil das ist derselbe Inhalt.
Und dann...
Das plus 4.
Na super.
Bevor du potenzielle Ressourcen verschwendest.
Sagt er nachdem ich Ressourcen verschwendet habe.
Ja.
Ressourcen sind hiermit verschwendet.
Sie hat den...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Das heißt, meiner ist weg,
aber du hast noch einen.
Ich glaube, ihr habt sogar noch mehr.
Also ihr habt mehr als ihr physische Tränker.
Echt?
Wieso, was wolltest du machen?
Wenn du trinkst, würde ich gerne zu gesund gehen
und ihn einfach umarmen.
Ich würde noch ein kleines Lied anstimmen.
Mir vollkommen wurscht.
Danke, gesund. Du bist wirklich der Einzige.
Ich kann es auch wirklich sehen.
Ja, singst bitte wirklich.
Dann spiele ich ein wenig auf meiner Leier
und stimme einen leichten Gesang an...
Werte Winifried.
Dieser Kampf war schwer.
Doch du hast geschkämpft,
wie ein Heiligen du kämpfen kann.
Deine Verletzungen mögen heilen.
Und dein Wille wird es auch.
Wir sind alle noch da.
Und darauf gibt es Applaus.
Und dann heile ich...
Ich mach grad 3 Healing Word.
Also 3 W4 plus 4.
Okay.
An die Leute da draußen mal.
Das ist, glaube ich, sehr schade,
dass ihr nicht hören könnt,
wie schön Lerander Dokulele spielt.
Weil, glaube ich, unsere Mikrofone das nicht abgreifen.
8.12.
Kriegst du?
Während ihr euch sammelt und eure Wunden
versorgt
und ihr die letzten Reste des Dunkelelfen
in der Bar lava versinken seht,
seht ihr, wie die lava
zu schwarzem Stein wird.
Und der Zwerg
das
in den steingehauen Gesicht des Zwerges

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

öffnet sich lautlos.
Also der Mund des Zwerges,
wo bisher die lava rausgeströben ist,
öffnet sich lautlos.
Und ihr seht,
im Inneren dieser kleinen Höhle
ein Nest
mit 3 Eiern.
Ich achte da gerade nicht drauf.
Ich sitze irgendwo.
Nach der Sache gerade keine Gnade.
Kann mich jemand hochheben
und wir schauen uns das an?
Wollt ihr die Eier zerstören?
Idealerweise.
Aber vielleicht sind die das Einzige,
was unseren Namen klären kann.
Auch dann möchte ich nicht,
dass irgendjemand einen Drachen haben kann.
Dann werden das die Schalen sicher auch tun.
Ja.
Also nachdem was gerade passiert ist,
möchte ich nie wieder einem Drachen begegnen.
Wie zerstören Sie?
Ja,
die Schalen sind sicher auch zerbrochen,
jede Menge Wert.
Ja.
Also wir gehen voraus
und schauen uns an.
Wer trägt mich?
Weil laufen ist gerade schlecht.
Ich mache auch nochmal ein Healing Word auf dich.
Oh, danke. Bitte auf die Füße.
Die magische Heilung
sorgt dafür,
dass die Wunden an euren Füßen
schnell heilen.
Ihr spürt immer noch
die
rohe frische Haut
und den Schmerz in den Füßen,
aber die Wunden,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

also insofern lernt auch deine Wunden heilt.
Du kannst auch mal in eine Haltung haben.
Dein Füßen wird es bald besser gehen
und du wirst wieder fein.
Dankeschön.
Und dann kriegst du 2W4 plus 4.
Bei diesem Symbol
habe ich jetzt erstmal keine Ahnung.
Du hast nur eine Brandwunde.
Du hast 7 Wunden.
Danke schön.
Danke Leander.
Ich würde übrigens, bevor ich da hingehe...
Verzeihung, es war nur ein wie 4.
Ich habe keinen 2. Levelspelzlot mehr.
Also sind es 5.
Ja.
Leander, wo sind eure Schwärter?
Die wollte ich noch holen.
Wo sind die?
Die liegen da oben bei der Schlange.
Ich reiche die 1 von deinen Schwärtern.
Ich habe noch einen Level versunken.
Die Lanze liegt oben auf dem Stein auf.
Dort, wo du die Schwärter findest,
findest du auch den Gegenstand
wieder, das drackonische Ei.
Den stecke ich
einfach jetzt mal Gedanken verloren in eine Tasche.
Ich will nur die Lanze,
dass sie auch erstmal liegen.
Ich will nur die Schwärter nehmen, zurück zu Leander gehen.
Behaltet mein Schwert
und ich behalte eins von euren.
Das ist das Drachentöter Schwert.
Das gehört jetzt auch.
Ihr habt den Drachen getötet.
Das ist sehr noble von euch.
Eins reiche ich dir, eins von deinen Schwärtern behalte ich.
Dann behaltet meins.
So werden wir für immer Waffenbrüder sein.
Das ist meine Löwenklinge jetzt.
Aber wenn ihr hört,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

ihr habt den Drachen getötet?
Es klingt wie eine Geschichte,
aber ich habe es wirklich getan.
Nein, ich glaube euch.
Aber ich würde auch nicht sagen,
dass ich ihn getötet habe.
Ich bin stolz auf euch, Leander.
Das Britze leichter.
Das sagt, dass den Andern nicht.
Bicky macht sich leicht zittern
auf dem Weg zu den Eiern.
Sagt das den Andern nicht.
Aber ich heiße in Wirklichkeit
Jobst.
Jobst.
Das ist ein süßer Name.
Ja, ich hatte den Namen vergessen.
Ein glücklicher Name.
Ich verrate es niemandem.
Dankeschön.
Ich habe das nicht gesagt.
Aber achte, dass ihr euch wissen,
dass Leander leben toll diese Tatie vollbracht hat.
Und nicht Jobst.
Das wäre mir sehr wichtig.
Ja, in Ordnung.
Bicky und Barry,
ihr schaut euch die Eier genauer an.
Bicky, wenn du möchtest,
kannst du eine Investigation-Check machen.
Aber Barry, wenn du möchtest,
kannst du eine Natur oder mit Tieren umgehen machen.
Das klingt doch gut.
13.
Ich muss gerade erst mal schauen.
Du siehst 3
Drachen-Eier.
Ja.
Sie sind wunderschön.
Sie sind blau.
Sie fühlen sich eiskalt an.
Und sie sehen aus wie Edelsteine.
Sie sehen,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

sie sind deutlich größer
als das drakonische Ei,
das Gender benutzt hat,
um sich selbst in einen Drachen zu verwandeln.

Sie sind ungefähr
so groß.

3 Stück.

22 auf Nature.

22.

Du schaust dir die Drachen-Eier ganz genau an
und berührst sie.

Bei einem spürst du
absolut kein Leben.

Beim nächsten spürst du auch
absolut kein Leben.

Nur beim Mittleren

fühlt es sich

für dich an,

wie du spürst,

wie uralte Droidenmagie

in dir erwacht

und du fühlst

den leisesten Hauch

von Leben.

Im mittleren Ei.

Also machen wir sie jetzt einfach kaputt?

Warte.

Ich

hätte nie geglaubt, dass ich so was fühlen könnte,
aber

das mittlere Ei, irgendwas,

ich erinnere mich

an die Frage an meine Ausbildung

damals bei den Bankwüchsen

vor der Uni, vor all dem hier.

Aber doch, ich spüre

einen Herzschlag.

Irgendetwas rebändiges.

Das ist ja das Problem.

Ja, aber

wenn du das nicht kannst.

Ich nehme das Ei an mich.

Ich kann

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

euch dieses Wesen nicht umbringen lassen.

GrüeLock.

Wir haben hier jemanden,
der pro-life ist.

Dann kommt

ich bin ja noch nicht da.

GrüeLock kommt mit halb abgebrannten Haaren,
versenkte Lederrüstung,
seine schöne Kleidung ist in Fetzen.

Was?

Barry, aus diesem Ei
wird mal das, was Gwenda
gerade war.

Und Vinny hat gesagt,
die können nicht gut sein.

Während ihr noch streitet,
hört ihr schritteln die Treppe herunterkommen,
die ihr selbst vor
keine Ahnung, 3,5 Minuten heruntergekommen seid.

Was?

Das war ein kurzer Kampf.

Das war intensiv.

Ich sag doch, Gwenda kann nichts.

Ich hab kurz an den pro-life-Engel gedacht,
bevor du das gesagt hast,

gut, dass sie noch ausgeschlagen hat.

Der Reihe nachkommen, wachen herunter.

Die sich verwirrt umsehen.

Es ist nicht so, wie es aussieht.

Kann ich's leider auf Hand würfeln,
um das Ei in meinem Ärmel verschwinden zu lassen?

Das ist riesig.

In deinem Ärmel kann das nicht verschwinden.

Kannst du es versuchen,
in deinem Mantel verschwinden zu lassen?

Willst du es vor den Wachen verbergen
oder vor Ricky?

Nee, vor den Wachen.

Dann darfst du's leider auf Hand würfeln.

Was soll ich denn?

Einzukehren.

Das schwulst fertig, plus einzukehren.

Oh mein Gott.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ein Ei verschwindet in deinem Mantel,
als wäre es nie da gewesen.
Wissen wir es noch?
Du hast ihn die ganze Zeit angestarrt.
Aber ist es wie, wenn man jemanden beobachtet,
der gerade einen Taschenspieler-Trick macht?
Wo zur Hölle ist das Ei hin?
Wo zur Hölle ist das Ei?
Barry.
Du weißt was, dann nimmst du doch einfach mit Barry.
Nimmst du doch mit zu deiner Familie und sie zu,
wie dieses Kackbees,
dieser Haufen von den Wachen,
die alle zeltet.
Sie laufen auf euch zu.
Das Wichtigste
ist jetzt erstmal,
euch alle aus dieser Höhle herauszubringen.
Ihr merkt die Verwirrung in den Wachen,
dass der Lava-Strom versiegt ist.
Denn
wie ihr
im Turmult mitbekommt,
sind die Wachen hier aufgetaucht,
weil offenbar oben
der Vulkan ausgebrochen ist.
Wo?
Und
sie kommen nicht um euch zu verhaften
oder sonst irgendwas,
sondern sie bringen euch jetzt erstmal,
sie haben Tragen mitgebracht,
um die Verletzten zu transportieren
und sie bringen euch jetzt erstmal nach oben,
nach draußen.
Dürfen wir die zwei anderen Eier noch mitnehmen?
Ihr dürft die zwei anderen Eier auch noch mitnehmen.
Sie stellen das auch aktuell in Frage.
Sie nehmen sie euch nicht weg.
Sie sagen, es ist euch aber klar,
dass es keine Situation ist,
die jetzt einfach so hinterlassen wird.
Alle sind sehr verwirrt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Auch der Hauptmann ist ziemlich verwirrt,
ob der Dinge, die hier passieren
und erzählt euch auf dem Weg nach draußen,
dass auf der ganzen Welt
überall Vulkaner ausgebrochen sind.
Und
ein Kometenregen,
wie ihn die Welt noch nie gesehen hat
über den Himmel gefegt ist.
Mit Theoriten, Einschläge,
Vulkanausbrüche,
Erdbeben,
auf der ganzen Welt
sind Naturkatastrophen passiert,
die sich niemand erklären kann.
Sie bringen euch schließlich
zurück in die Stadt,
aus der ihr kommt,
wo dein Vater
auch bereits
in der Wache auf euch wartet.
Denn in dem Moment,
in dem er davon gehört hat,
dass du
an einem dieser Orte eingesammelt wurdest,
ist er sofort
dorthin geheilt.
Und als er dich sieht,
takt er dich an den Schultern,
nimmt dein Gesicht in die Hand,
berührt deinen Hals,
berührt deine Schultern,
berührt deine Hände,
deine Arme, wie um zu testen,
ob du wirklich da bist
und nimmt dich so fest in den Arm,
wie er dich seit du zwölf bist,
Vater.
Oh mein Gott, ich bin so froh,
dass du noch da bist.
Sie haben mir gesagt, sie hätten dich hingerichtet.
Fast.
Vater.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ich.
Haben sie nicht.
Und im nächsten Moment
dreht er sich zu dir um Winnie
und greift nach deiner Hand
und sagt, Frau Lernicklase,
ich bin sehr froh,
dass du noch hier sind.
Ich versuche nicht zu Winnie zu schauen,
derweil.
Danke schön.
Ich bin auch sehr froh.
Ich bin froh, euch zu sehen.
Aber ich andere,
kennt er ja nicht.
Hallo, ich bin Lern der Löwen-Tron.
Das stimmt.
Und ich bin Grüloc der Großer.
Ich würde gern während er noch
meine Hand tödelt, würde ich gern sagen.
Ich bin froh, dass du noch hier bist.
Ich bin sehr stolz auf meinen Sohn.
Vielen Dank.
Im Moment bin ich froh,
dass er noch da ist.
Und du siehst,
wie seine Augen sich mit Wasser füllen.
Vater, seid ihr betrunken?
Ich umarme ihn einfach.
Er drückt dich so fest
an seine Brust.
Und du spürst jetzt auch,
wie sehr du es vermisst hast,
eine innige Beziehung
mit deinen Eltern zu haben.
Weil du so viele Jahre geheim gehalten hast,
was passiert ist.
Und jetzt hören wir mal auf,
das Traum euch ja aufzuhalten.
Ich habe mir sagen lassen,
dass das meine große Stärke
als DM ist.
Das wollen wir nicht weiter austreten.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

Ja, wie gesagt,
ihr erfahrt
über die nächsten Tage davon.
Erst mal
werdet ihr darüber aufgeklärt,
dass
durch die Rückführung des Eis
jetzt natürlich
die
Anklage zu diesem Gegenstand
fallen gelassen werden.
Ihr habt aber immer noch,
ihr seid immer noch ins Museum eingebrochen.
Aber nachdem
ihr große Teile der Geschichte
dem Vater
von Xund erzählt habt,
entscheidet er,
dass er keine weiteren
Anklage hat,
nicht plant euch
weiter anzuklagen.
Aber in einem sehr ernstern Gespräch,
Winifred,
sagt ihr, dass er dich leider nicht
wieder einstellen kann.
Denn auch wenn
sich das alles letztendlich
als Betrug herausgestellt hat,
warst du doch diejenige,
die in dein eigenes Museum eingebrochen ist,
um ein Gegenstand zu stehen.
Tut mir so leid.
Das mit dem Job.
Ah ja.
Der Museumsdirektor
bespricht mit dir,
dass die Statue nicht zurückgegeben werden muss,
sondern dass du sie an dein Volk zurückgeben darfst.
Aber er fordert
natürlich von dir,
dass du sie jetzt nicht selbst behältst,
sondern dass sie,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

er spricht die ganze Zeit davon,
dass sie bei eurem Volk in ein Museum kommt
und du versuchst ihn immer zu korrigieren,
dass sie dort in einen Tempel kommt.
Und ich sage dazu,
ihr versteht solche Leute nicht, Vater.
Ich habe gelernt, sie zu verstehen.
Lass ihn die aber nicht wieder anfassen,
die Göttin.
Der kann die gern angucken
während dieser Gespräche,
aber der legt nicht seine Kurbash-Hände
da drauf.
Ja, er tutet meinen Vater nicht.
Ricky, nach einigen Tagen,
die du nutzt,
um dich zu heilen,
kehrst auch du zu deinem Auftraggeber zurück.
Und nimmst
einen großen Teil
des Schatzes mit,
den ihr im Drachen Grab gefunden habt,
um deine Schulden zu bezahlen.
Schönen Freien.
Oder zumindest teilweise.
Schönen Freien und Obdachlos.
Denn jetzt, wo du nicht mehr für ihn arbeitest,
hat er natürlich auch absolut keine Absicht mehr,
um nicht bei ihm wohnen zu lassen.
Genau richtig,
weil der einzige Grund ist,
ich will wie mein Bruder abenteuer gehen.
Das kann ich jetzt machen.
Ich kann jetzt einfach los.
Sehr schön.
Ja.
Es war ein
fantastisches Abenteuer,
das euch sehr viel gekostet hat.
Das euch sehr viel
gebracht hat.
Ihr habt viel gewonnen, aber viel verloren.
Vieles, von dem ihr vielleicht noch gar nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: GameStar spielt Pen & Paper - Folge 8: Die Rückkehr

wisst,
dass ihr es verloren habt.
Nein, nein.
Nicht ihr, wie Nifret.
Ihr habt nur, ihr seid, euch geht es gut.
Ich habe eine Mitwohnerin gewonnen,
habe ich das Gefühl.
Und damit
endet
unser Abenteuer an dieser Stelle.
Endet dieses Abenteuer.
Wir hoffen alle sehr,
dass es euch gefallen hat,
dass ihr mitgefiebert habt
und dass ihr
Lust darauf habt, wieder einzuschalten.
Wenn es heißt
ready to roll.
Die Idee in den Zieldörfern
der Deutschlandtour
vom 23. bis 27. August.