

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Es ist das Thema, an dem man aktuell nicht drumherum kommt, künstliche Intelligenz. Doch wie verändert KI unser Leben? Welche Risiken und Chancen bergt sie? Genau damit beschäftigt sich KI-Verstehen, der neue Podcast von Deutschlandfunk. Es ändert sich ja tatsächlich etwas. Ja, das ist extrem beeindruckend, finde ich schon auch, aber trotzdem bleibt's dabei. Diese KI hat nicht die Fähigkeit, den Sinn dahinter zu erkennen. Was sie da sagt, sind alles nur Rechnungen aus diesem riesigen Datenberg. KI-Verstehen, jeden Donnerstag neu in der kostenlosen DLF-Audio-Take-App und überall, wo es Podcasts gibt. Genießt die pure Entspannung an den schönsten Orten der Welt. Unterlebt die grenzenlose Vielfalt an Bord. Alle Infos im Reisebüro und auf aida.de Seid begrüßt, hier ist Ksund, bzw. Micha. Ksund, den Dunkel-Elfen-Kleriker, kennt ihr ja noch gar nicht. Ihr lernt ihn jetzt aber kennen in Ready to Roll, unseren bislang größten Game-Star-Pen- und Paper in Dungeons & Dragons. Acht Folgen sind es insgesamt geworden, jetzt hört ihr gleich die erste und ich sage es euch jetzt schon, also da wird noch einiges passieren. Ich für meinen Teil hatte ein Riesenspaß bei dieser Aufnahme und den anderen ging es genauso. Passiert ist allerdings auch eine Sache, für die ich mich an dieser Stelle schon vorab entschuldigen möchte, nämlich für die Tonqualität. In der Hitze des Würfelgefechts hatten wir mit unseren Mikros dann doch das eine oder andere Problem. Ich hoffe, euch stört das nicht allzu sehr und wünsche euch jetzt viel Spaß mit Ready to Roll. Hallo und herzlich willkommen. Ich darf euch heute entführen zu einer Reise, zu einem Abenteuer mit einer heldenhaften Heldentruppe. Und bevor wir jetzt loslegen mit unserem fantastischen Abenteuer, da wir mitten im Geschehen starten, möchte ich meinen Spielerinnen und Spielern ganz kurz eine Sekunde geben, sich euch vorzustellen. Hi, ich bin Geraldine und ich spiele heute für euch die sehr kleine Halblingsdame und Magie-Schmiedin Winifred Nickelnase. Hi, ich heiße Fabiano und ich spiele heute den Baden, bei uns den Helden Leander Löwentreu. Hi, im Warnleben bin ich Micha, aber hier bin ich gesund und so heißt auch mein Charakter ein Klärker der Dunkelelfen. Hi, ich bin Jochen und ich bin heute als Grülog der Hopgoblin-Blade-Singer unterwegs.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Hi, ich bin Sophia
und ich spiele Ricky Eisenohr, die mit den klebrigen Fingern.
Hi, ich bin Lennart
und ich spiele für euch heute den Halbriesen mit Tänzeambitionen.
Jetzt habe ich meinen eigenen Namen vergessen.
Barry Bangbox, der eigentlich sich in Tiere verwandelt,
aber das nicht so gut kann und deswegen für die bei tanzen würde.
Ihr seht, das geht schon gut los bei uns.
Was genau uns heute erwartet
und wie es weitergeht,
das erfahrt ihr jetzt, denn wir sind ready to roll.
Wir starten mitten im Geschehen.
Es ist dunkel, düster.
Durch die kleinen Fenster unter der Decke fällt gerade genug Licht,
um die gläsernen Augen der ausgestoffeten Tiere unheimlich funkeln zu lassen.
Was tagsüber ein Hort des Wissens ist,
mit nachts zu einem gruseligen Kuriositätenkabinent.
Nicht einmal du, Winifred.
Die du täglich durch die breiten Gänge läufst,
erkennst den Weg zwischen den gläsernen Schaukästen wieder.
Immer wieder ermahnst du dich selbst zur Ruhe,
während du den Pfad zum Schaltkasten suchst,
den du heute Abend bei deiner letzten Runde bewusst nicht abgeschlossen hast,
bevor du die Schlüssel dem Museumsdirektor übergeben hast.
Du öffnest die kleine, metallene Tür
und findest die Schalter und Rädchen, die du so gut kennst
und von denen du weißt,
dass sie die Alarmanlage für den nächsten Raum steuern.
Ganz ruhig, Winnie.
Ganz ruhig.
Du hast dich in diese Situation gebracht.
Du wolltest ja unbedingt Freunde finden.
Du hättest dich auch mit deinen Kollegen anfreunden können
oder mit dem gruseligen Halbort, mit nur einem Auge,
der am Wochenende immer auf die Museumstreppe kotzt.
Aber nein, es musste ja unbedingt seine Kusine
und ihre Bande von kriminellen Freunden sein,
die nachts dein Museum ausrauben
und deinen guten Ruf beschmutzen
und ich wahrscheinlich deinen Job kosten werden.
Nein, nein, nein, nein. Es wird alles gut.
Es wird alles gut. Es ist für einen guten Zweck.
Es wird alles gut.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Du kommst an den Schaltkasten an
und er ist genau so, wie du ihn erwartest, eben nicht abgesperrt.
Du kannst ihn öffnen und findest dort die ganzen Schalter,
die du jetzt aber natürlich nicht mit dem richtigen Code bedienen kannst,
sondern du musst das ganze Ding kurz schließen.
Gut, dann würde ich das versuchen
mit meinen Thieves-Tools, die ich dabei habe.
Sehr gut. Dann gib mir doch bitte mal einen Check auf deine Thieves-Tools.
Das ist mein erster Wurf heute
und er bestimmt jetzt, wie dieser ganze Tag verläuft, glaube ich.
Ja, du würfelst einfach ein B20
und dann legst du deinen Proficiency drauf für die Thieves-Tools.
Okay, also plus 2?
Jawohl.
Oh jo jo, es wird ein guter Tag, 16 plus 2.
16 plus 2, also den ersten Check hast du auf jeden Fall
schon mal absolut bravourös gelöst.
Du kommst an den richtigen und ersten Schaltern vorbei
und musst jetzt eben noch herausfinden,
welchen Schalter du umlegen musst,
um den Raum zu steuern, von dem du weißt,
dass Ricky gerade darin ist.
Deswegen hätte ich gerne noch einen zusätzlichen
Slide-of-Hand-Check von dir.
Okay, es wird ein durchwachsender Tag.
Es ist eine 1, aber ich bin ja lucky
als Halbling und würde das gerne noch mal versuchen.
Es ist eine 2.
Also 2 plus 2.
Das ist nicht so gut,
damit bekommst du einen wie acht Lightning-Dimension,
weil du volle Banane in diese kleine Alarmanlage reingeschalten hast.
Nee, die dürfen ich für dich, den darfst du nicht selber verfehlen.
Oh, das sind acht.
Oh nein.
Sie sind direkt ausgenockt.
Aber du hast noch eine weitere Chance,
deswegen darfst du einmal für mich auf Stealth-Bühr füllen.
Da habe ich mit zum Glück natürlich auch total viel gegeben.
4 plus 2.
Okay, dann...
Ich bin tot.
Nein, du hast durch den Schlag, den du bekommen hast,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

hast du eventuell...

Wissen wir noch nicht so hundertprozentig genau,
vielleicht ist jemanden auf dich aufmerksam gemacht.

Aber es gelingt dir trotzdem, die Alarmanlage auf jeden Fall auszuschalten,
so wie du es versprochen hast, du hast nur Schaden genommen.

Und aufgrund der aktuellen Begebenheiten
kommen wir direkt zu unserem nächsten Kandidaten,
zu unserem nächsten Paar.

Denn außerhalb des Museums
verstecken sich zwei Geschichten,
im Gebüsch und warten darauf,
dass der Nachtwächter wieder an der markierten Stelle vorbeikommt.

Es handelt sich um den großartigen Lerander,
Löwenherz und den nicht weniger großartigen
Hauptgoblen Grülock.

Löwen treu.

Oh, Verzeihung.

Gut, das habe ich vielleicht in all meinen Auszeichnungen falsch geschrieben.

Aber vielleicht passt ja auch zum Charakter,
wenn man hier das mal kriegt.

Genau.

Dem Plan nach soll Lerander die Position eines der Nachtwächter übernehmen,
um dessen Kollegen,
wenn sie sich in wenigen Minuten am Tor vorne wieder treffen, abzulenken.

Denn

ihr wisst von Winnie,
dass das Sicherheitssystem die Nachtwächter
alle über Sending Stones miteinander kommunizieren.

Sondern ihr müsst einen ausschalten,
Lerander übernimmt dann seine Position
und lenkt die andere Person ab.

Und ihr habt auch direkt kaum ein paar Meter von euch entfernt.

Durch eines der Fenster einen Unterdrück schrei gehört.

Genau in dem Moment kommt die Wache.

Und deswegen würde ich euch beide bitten,
eine Fix

reinforme zu würfeln.

Vielen Dank.

Es geht direkt los.

14 plus 2, 16 für dich.

Ja, ich fürflamme mit 20.

Ich war im falschen System.

Sehr gut, 4 plus 3.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Okay.

4 plus 3.

Weißt du, ich finde das nicht nett von dir,
aber ich habe 3 Sachen.

Ich bin nicht dein Taschenrechner.

Okay, aber...

Ihr dürft mir beide noch einen Step-Stack geben,
dann können wir sehen, ob wir vielleicht eine Überraschungsrunde bekommen.

Wir wollen ja immer nur angeben, dass wir dir zeigen,

wir haben das hier schon alles beachtet,

alles wird mit draufgerechnet.

Eine reggige 20, das ist natürlich hervorragend.

Okay, dann Grülok, du bekommst eine Überraschungsrunde
und lernt, das steuert über seinen wunderschönen Umhang.

Ich versuche, so halbgar zu schleichen.

Ja, der Wächter hat dich definitiv mitbekommen,

aber dich nicht, also würde ich sagen, darfst du direkt erstmal beginnen.

Ich habe 2 Fragen.

Wie weit ist es zum Wächter

und ist dieser Wächter auf irgendeine Weise speziell bewaffnet?

Der Wächter ist relativ klassisch,

der hat eine kleine Handabendrust bei sich

und einen Knüppel, aber ist kein Polizist oder so.

Das ist ein Museumsnachtwächter

und er ist ungefähr so 3-4 Meter von dir entfernt.

Okay, dann würde ich warten,

bis er nicht direkt auf mich guckt

und da es dunkel ist,

müsste mir ja auch meine relativ dunkle Hautfarbe

ein bisschen zu pass kommen.

Und dann mich schnellen Schritte auf ihn zu bewegen,

meinen Fächtsäbel ziehen

und ihn direkt an die Kehle des Mannes legen.

Okay, möchtest du angreifen

oder möchtest du ihn nur bedrohen?

Ich möchte nur den Säbel an seine Kehle legen

und wenn das erstmal so weit funktioniert, dann...

Ein bisschen anschlitzend?

Nein, nein, nein.

Ja, also wie gesagt, du hast eine Überraschungsmunder,

also er hat dich noch nicht bemerkt.

Dann spürt er, dann sieht er ja direkt,

dass er jetzt gleich ein Säbel an seiner Kehle hat.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Guten Abend, Meister Wachmann.
Schreien wir jetzt eine sehr dumme Idee,
deswegen werdet ihr jetzt einfach tun,
was ich euch sage. Einverstanden?
Der Wächter ist komplett übermant von dir
und ich meine, das ist jetzt auch nicht der mutigste Mann,
der ist Nachtwächter in einem Museum in der großen Stadt.
Da passiert normalerweise nichts.
Und da du auch in der Reihenfolge direkt wieder abwarten bist,
kann er nur schüchtern, wicken.
Dann würde ich dem guten Meister
Löwentreu zuwinken,
dass er herkommen soll.
Fabelhaftes Manöver!
Danke schön, danke.
Kümmert ihr euch um den hier?
Ich glaube, wir müssten ihn noch fesseln.
Ihr habt doch sicher nichts dagegen,
die nach dem Busch zu verbringen, Meister Wachmann, oder?
Der Wachmann, absolut.
Dein Säbel an der Kehle ist einfach nur glücklich,
dass er heute Nacht zu seinem sieben Kindern zurückkehren kann.
Schüttelt Panisch den Kopf.
Verzeiht ihr um den guten Mann?
Ja.
Wir versuchen wirklich nur, das Beste zu tun.
Wir werden euch verschonen, wenn ihr es uns gleich tut.
Mach mal, bitte.
Nee, ich überlege gerade, ob er dich erkennt.
Ich bin schon ein bisschen berühmt.
Mach mal ein Performance-Check für mich, bitte.
Jetzt hast du alles noch schlimmer gemacht.
Performance.
Das ist 14.
Okay.
Als du näher kommst, schau dir dich an.
Sein Zittern fällt ab und den Glänzen tritt in seine Haut.
Lern der Löwen treu.
Ja, selbstverständlich.
Ihr wisst meine Taten.
Sie sind weltweit bekannt.
Manchmal geht es auch darum, das Rechte zu tun auf dem falschen Wege.
Das ist das Rechte, das man über mich erzählt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Als ich das Herz, das versteinerte Herz,
der Prinzessin von Klingfurt, aus den Händen eines Drachen entriss.
Selbstverständlich.
Das ist die liebste Geschichte von meiner Tochter.
Könnt ihr vielleicht, er fängt an,
seine Rüstung rumzutappen.
Auf der Suche nach einem Stift.
Natürlich lass ich mich fesseln und knemeln.
Das ist ein Grund,
dass ihr ins Museum einbrechen müsst.
Ein Autogramm für meine Tochter.
Wie heißt denn eure Tochter?
Leila.
Dann schreibe ich hier für Leila
bleibt immer heldenhaft
und glaubt an deinen eigenen Mut.
Grüße Leanda.
Das ist noch kurz einmal.
Ich nehme noch ein Stift aus meiner Tasche.
Grüße auch von Grülog, dem Großartigen.
Danke schön.
Er steckt es ein.
Er geht auch schon selbst in Richtung von dem Busch.
Er lässt sich dort absolut freiwillig von euch fesseln.
Er knemelt alles in Ordnung.
Hoffen wir, dass das ein gutes Vorzeichen für den heutigen Abend ist.
Das wird fantastisch laufen.
Die Leute hier scheinen vernünftig zu sein.
Ich habe schon gute Arbeit geleistet.
Ehrlich gesagt hatte ich nichts anderes erwartet.
Aber auch von euch habe ich nichts anderes erwartet.
Schließlich ist das eine echte Heldentat.
Ich hoffe nur, dass der andere Wachmann euch nicht ebenfalls erkennt.
Wieso?
Er wird ja wissen, dass sein Partner nicht...
Ich habe Erfahrung darin, mich als andere Person auszugeben.
Manchmal ist das notwendig,
wenn man so viel Berühmtheit erlangt hat wie ich auf meinen vielen Reisen.
Dann habe ich keinerlei Sorgen mehr.
Ihr werdet es schon ruppen.
Das kriege ich schon hin.
Hat er nicht irgendein Sprechstein an sich dran?
Wie nennt man diese Dinger?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Du kannst ihn untersuchen.
Es ist wie ein Ohrregeling.
Passt das?
Sieht hervorragend aus.
Wir tun heute das Richtige.
Auf jeden Fall.
Ein Leander Löwentreu wird niemals dazu übergehen,
sich schändlichen Taten hinzugeben.
Ich bin dafür da, diese Welt besser zu machen.
Deshalb wurde dir dafür ausgesucht.
Soll ich diese Wache über den Steinbescheid geben?
Oder soll ich ihr Vorstellig werden?
Du musst nicht mit ihm treffen.
Ihr wisst, dass sie diese Runden machen.
Es war gerade wachwechselt.
Deswegen ist der an diesem Ort rausgekommen.
Du musst wieder an der Seite des Museums.
Und du musst an die Front des Museums zurückkehren.
Ich könnte theoretisch auch die Kleidung von dieser Wache.
Oder ist das eher umständlich?
Es ist nicht das, womit ich gerechnet habe.
Ich weiß, ich habe noch andere Methoden.
Ich bin nur ein bisschen Geiz.
Aber wenn es umständlich ist,
dann würde ich das Geis selbst nicht verwandeln.
Selbst Verkleidung heißt das auf Deutsch.
Inkl. Kleider, Rüstung, Waffen und andere Sitzzümer.
Das ist das Geiz.
Das dauert eine Stunde, wenn ich möchte.
Damit ist es ein Timer gesetzt.
Ab jetzt darf diese Reaktion nicht mehr als eine Stunde dauern.
Ich nehme noch mal den Knebel aus dem Mund.
Wie heißt denn euer Wachpartner?
Nur, dass es nicht daran scheitert.
Wie heißt ihr?
Ich weiß nicht.
Ich weiß nicht.
Das ist nicht daran scheitert.
Wie heißt ihr?
Sein Name ist...
Hannes?
Von der Wache jetzt gerade?
Ja, der heißt.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Und sein Partner heißt Holger.
Vielen Dank.
Und ich stecke den Knebel wieder zurück.
Okay, hervorragend.
Dann, Grülock.
Du könntest jetzt durch die Tür,
durch die der Wache gerade das Museum verlassen hat, reingehen.
Wenn du das wollen würdest.
Nein, ich möchte ja reinen. Draußen ist nichts, was ich habe.
Okay, und Lernda.
Du kannst dich auf dem Weg zu deinem Wachposten machen.
Das mache ich.
Gut, wir kommen mal auf dich zurück.
Als nächstes,
wenden wir uns Rikizu.
Du stehst im Eingang eines hell erleuchteten
und doch stockfinsternen Raums.
In der Mitte des Raums
sind die Kronjuwelen einer linksvergessenen Dynastie aufgestellt.
Doch ausnahmsweise interessierst dich
nicht für die unbezahlbaren Schätze.
Dein Ziel ist auf der anderen Seite des Raums,
wo eine weitere Tür in der Dunkelheit wartet.
Doch zwischen dir und dieser Tür
liegt ein Meer aus leuchtenden und zuckenden Blitzen.
Auf der anderen Seite des Raums
befindet sich ein Schalter, der die Blitze ausschaltet.
Du musst ihn betätigen, damit dein Kompliz für diesen Abend
ein seltsam nervös wirkender, schlachsiger Dunkelelf
den Raum ebenfalls durchqueren
und das Ganges öffnen könnt.
Du schaffst es.
Ja, auf jeden Fall.
Wande im Lichte der Göttin, meine Tochter.
Ich daubere an dich.
Ich muss dich das Licht ausschalten, damit du nicht darin wandeln musst.
Im metaphorischen Lichte, meine Tochter.
Möchtest du damit Guidance klassen?
Ja.
Dann versuch mir mal zu erklären,
wie du planst, diesen Raum zu durchqueren.
In der Mitte ist das Podest mit den Kronju-Wählen,
die mich nicht interessieren.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Du siehst in der Mitte diesen großen Glas-Kasten
mit den Kronju-Wählen
und außen herum sind mehrere kleinere Glas-Kasten,
wo halt weitere Kronju-Wählen, das ist quasi dieser Raum gehört.
An den Wänden hängen alte Ölgemälde
von den verschiedenen Königinnenprinzessen.
Da sind immer wieder in einem Abstand
von 1,5 Meter diese Glas-Kasten auf.
Da wo wir stehen,
ich versuche, einen möglichst umfassenden Blick
in den Raum zu werfen.
Ich möchte noch nicht in den Raum gehen,
sondern ich schau erst mal, soweit ich nach links gehen kann,
ohne etwas zu berühren.
Ich bin vorsichtig.
Keine Angst, das wird alles gut.
Ich habe das schon mal gemacht, ich bin Profi.
Ich möchte daran erinnern, dass du nicht besonders gut sehen kannst.
Der Raum liegt in einem düsteren Dämmerlicht.
Nur diese Blitze kannst du sehen.
Genau darum geht es mir.
Ich möchte versuchen, herauszufinden, ob ich sehen kann,
wo die Blitze größere Löcher haben, wo man durchlüpfen kann.
Das ist ein Muster.
Worauf muss ich achten, gibt es Besonderheiten?
Ich sehe alles.
Es ist ein dunkler Raum.
Ich sehe sehr gut im Dunkeln.
Ich will hier nur keinen Licht machen.
Die Dunkelheit ist gerade im Moment eher gut für euch.
Es ist nicht so wie ein Lasernetz,
sondern die Blitze schießen immer wieder durch.
Das heißt, wenn du dich eine Minute konzentrierst,
dann findet ihr gemeinsam,
wenn du Unterstützung bekommst, eventuell ein Muster.
Das heißt, das würde ich tatsächlich gerne machen.
Ich schätze, man unterstützt mich dabei.
Sag, was du brauchst, und wir kriegen das hin.
Sag mir,
lass uns bitte einmal genau gucken, was passiert.
Dann schauen wir einfach genau rein.
Wenn du das Besondere siehst,
oder zähl die Momente, die vergehen zwischen den Blitzen,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

was dir auffällt.

Ihr erinnert euch vielleicht noch an die letzte Challenge

bei Tabaluga TV,

wo diese auf dem Eis, die leustren, und ob du richtig stehst.

Ihr müsst euch quasi bemerken,

an welcher Stelle du sicher auftreten kannst.

Da du deine Unterstützung bekommst,

und wenn du das Licht gegeregt hast,

darfst du mir einmal einen Wahrnehmungswurf mit vortragen.

19.

Und ich krieg noch was, und Top.

20, 30, 20.

Eine 30, 20, ja, das ist ja perfekt.

Du kannst dir das tatsächlich relativ genau anschauen.

Du siehst ein Muster.

Ihr seht gemeinsam ein Muster darin.

Da könntest du sicher durchgehen.

Und für einen Augenblick kriegst du den Gedanken,

das ist total bescheuert.

Wer auch immer dieses Ding entwickelt hat,

warum hat er das nicht auf Zufall geschaltet?

Es ist total dumm, dass da die Möglichkeit ist,
durchzukommen.

Wir verbringen einen Moment im Gebiet,

und dann wir Ellestray,

dass sie uns diesen Weg gezeigt hat.

Fühlst du dich dann besser?

Sehr viel besser.

Dann darfst du mir entweder

Akrobatik oder Performance geben,

je nachdem mit, was du dich gerade wohler fühlst.

Und die ersten Hütte wagen.

Ich würde gerne Akrobatik nehmen.

Wenn ich Profession bin, habe ich einen Vorteil?

Nein, du kriegst einfach nur plus 2.

Okay, ist einfach nur plus 2.

Dann wünsch mir Glück.

Viel Glück, meine Tochter.

22 ohne die Guidance.

Perfekt.

Dann kommst du schon ein gutes Stück.

Du möchtest du selber beschreiben,

wie du da ...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ricky macht einen Schritt nach vorne,
wollte sich runter, versucht,
einem noch nicht ausgelösten Blitz auszugehen.
Just in case, für den Fall der Fälle,
geht nach vorne, hebt das Bein,
wackelt ein bisschen Tritteln auf die nächste Stelle
und macht sich vorsichtig langsam, aber bestimmt auf den Weg.
Wenn sie schnell gehen muss, weil sie weiß, da kommt gleich einer,
dann ist sie schnell.
Okay, ich muss jetzt kurz abwarten, dann hält sie kurz inne.
Okay, wunderbar, dann würde ich sagen ...
Ich habe beeindruckt, die Zupfe von der Böse an meiner Kutte,
aber das Schauspiel weiß ich zu schätzen.
Dann darfst du mir nochmal
einen Akrobatik-Check geben, bitte.
Eine Neunzehn, auch knapp wie vor, ohne die Guidance.
Okay, dann kommst du wieder,
ungefähr einen Drittel weiter.
Sie springt kurz über einen drüber
und versucht so leise wie möglich zu landen,
wackelt wieder so ein bisschen hin und her,
wird neben einem dran vorbei,
aber tschau, tschau, tschau.
Okay, und dann bekomme ich noch einen letzten Akrobatik-Check.
Eine noch.
Noch mal eine Neunzehn ohne Guidance.
Also du kommst durch diesen Raum durch,
du tanzt quasi zwischen den Blitzen
und auf die freien Felder,
als hättest du nie in deinem Leben etwas anderes gemacht.
Und liebe Zuschauerinnen und Zuschauer,
wie ihr hier seht,
die Fähigkeiten unserer Charaktere lassen sich nicht direkt
auf die Fähigkeiten unserer Spielerinnen und Spieler übertragen.
Nee, aber du kommst problemlos an
und du findest auch den Schalterkasten, den Winni Fritte dir beschrieben hat.
Du kannst mir mal ganz kurz eine Intelligenz-Check geben,
ob du auf all dieser Aufregung noch weißt, was du machen musst.
Guter Punkt.
Das wäre jetzt nur drei,
darf ich die Guidance nehmen?
Das war ein W4, richtig?
Dann bin ich bei sechs.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Okay.

Du siehst drei Schalter vor dir
und du weißt, du musst einen umlegen, der quasi die Sicherung ist
für diesen Raum.

Du weißt nicht mehr genau, welcher das war.

Mist.

Kollege?

Schade.

Du weißt noch, welcher Schalter das war?

Die Göttin sagt, geht den linken Weg.

Sehr hilfreich.

Möchtest du das jetzt einfach so sagen
oder möchtest du vielleicht noch mal auf Intelligenz würfeln
und überlegen, ob du dich daran erinnern kannst,
was Winni Fritte gesagt hat?

Vielleicht.

Okay.

Ist nicht alles vorbestimmt.

Lass mich nachdenken, das hat Winni Fritte gesagt.

Ich benutze einen 20-seitigen Würfel womöglich.

Ja.

8.

Du konzentrierst dich ganz arg.

Du kannst dich nicht mehr erinnern.

Ich weiß es nicht mehr.

Es war einer von denen.

Ich würde sagen, wir machen währenddessen
bei jemand anderem.

Wie das hier weitergeht.

Währenddessen krabbelt ganz woanders
in dem weitläufigen Gebäude ein Eichhörnchen
durch die engen Lüftungsröhre.

Das System ist alt und feucht und nicht mehr
ganz gut in Schuss.

So sieht sich das Eichhörnchen mal mehr, mal weniger
und weniger.

Die ist geschickt.

Du nimmst einen W20

und benutzt dann die Werte vom Eichhörnchen.

Ich glaube, ich habe für Eichhörnchen
keine, die alte Zahl, die ich habe.

Lass die Katze nehmen, sonst zu Not.

Wir können gerne, dass die Katze zum Eichhörnchen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

machen und übernehmen die Stets.
Dann machen wir das ausnahmsweise mal so.
Ich kann keine Katze, ich kann nur Eichhörnchen.
Es ist eine Katze, die sich als Eichhörnchen getan hat.
Du bist nicht besonders gut in der Verwandlung.
Vielleicht hast du einen...
Ein Katzhörnchen.
Ja, Orchkanzahl sagt man ja.
In einer fremden, lange vergessenen Sprache.
Ja.
Du würfelst einen W20
und...
Entschuldigung, einen W20.
Einen W20
und machst dann einfach deinen
Geschicklichkeitsmodifier von der Katze drauf.
Vier.
Plus Geschicklichkeit von der Katze.
Oh, auch.
Dexterity ist das, ne?
Ja.
Ja, wir sind über sechs.
Die ist geschickt.
Oder wie wieder geschickt überwindet.
Du nimmst wieder vier Schaden.
Ich meine, was immer Eichhörnchen machen.
Wir sind Profis.
Bei uns lief alles super.
Du hast einen W-Kreuzung.
Du hast zwei Wege vor dir, was möchtest du machen?
Ich möchte riechen,
wo es mir nach Nüsten riecht.
Okay, dann gib mir wieder einen Wahrnehmungscheck.
Auch wie 20, ne? Genau.
Und da darfst du Plus 3 draufsetzen,
weil die Katze ein Profi drückt.
19.
19 plus 3.
19 plus 3.
Das ist demnach 20.
19 plus 3.
Okay, also du konzentrierst dich auf den Geruch von Nüssen.
Tatsächlich riecht sie nirgends nach Nüssen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das riecht in erster Linie ein bisschen modrig, ein bisschen faulig.

Auf all den Misten in Sub linguisten.

Olas wessen,

Auf der einen Seite einen Quicken, einen Rascheln, einen Kratzen und gieß davon aus, dass da eventuell ein Geschäft ist, den du vielleicht nicht begegnen möchtest.

Dann mache ich mich geschwind in den Weg, der nicht das Geräusch enthält auf.

Herr Vorangt, dann hast du den, hast du erfolgt, den sicheren Weg gewählt und du kommst an dem Lüftungskitter an, von dem du weißt, dass es ein bisschen beschädigt ist und kannst da raus schlüpfen und bist im Büro des Museums Direktors.

Hier befindet sich ein weiterer Schaltkasten, wo du eine Alarmanlage abschalten musst.

Hat Winnie Fried mir dazu irgendetwas erzählt?

Winnie Fried hat dir dazu was erzählt.

Soll ich das checken, ob ich mich daran erinnere, ob das Wilfried ist?

Du, dazu bitte einmal einen Intelligenz-Check geben, was bitte ich noch etwas an was Winnie Fried dir gesagt hat?

Du könnt ihr euch alle nicht erinnern, was ich euch gesagt habe, mein Briefing ist so spannend.

Hast du einfach sehr schnell gesprochen?

Ja.

Hast du eine Präsentation gehalten?

So, vier, plus die Einsen Intelligenz sind wir bei fünf gerade mal.

Oh mein Gott, was für eine Truppe.

Es hat mir wirklich niemand zugehört.

Das ist ein Holzschritt.

Ich bin auch sehr groß, vielleicht hast du nicht laut genug nach oben geschrien.

Das passiert mir oft, leider.

Ja, ich meine, du bist ungefähr auf seiner Kminhöhe.

Ja, wenn du jetzt hochkommst.

In was sind das Wortes?

Das ist aber nicht weiter wild, weil du weißt, dass du hier quasi jetzt erstmal nur ein Backup bist.

Du weißt doch nichts davon, dass Eriki und Gsund eventuell das Backup tatsächlich brauchen.

Aber du hast hier noch eine zweite Aufgabe und du musst nach dem Schlüssel suchen.

Genau.

Deswegen darfst du mir einmal einen Wahrnehmungswurf geben, bitte.

Oder darfst du auch auf Investigationwürfel, also darfst du auch Investigation statt Perception nehmen.

Aber ich glaube, du bist Perception besser.

Ja, definitiv.

Da habe ich die plus fünf.

Dann sind wir bei 16 plus fünf, also auch wieder eine drächtige 20.

Ja, vorrangend.

Jetzt erinnerst du es einigermaßen.

Du weißt, dass die meisten Menschen ihre Schlüssel irgendwo in ihrem Schreibtisch aufbewahren.

Und...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Gott sei Dank.

Du findest tatsächlich den Schlüsselbund in der obersten Schublade im Schreibtisch und kannst sie mitnehmen.

Und bevor wir bei dir weitermachen, schauen wir noch mal bei Leander-Verbot.

Du bist inzwischen bei der Wache angekommen?

Mhm.

Ich habe ja den Feed Schauspieler.

Das heißt, ich werde versuchen, den Sprachgebrauch von Wache Nummer eins...

Hannes.

Hannes zu kopieren.

Ja.

Guten Abend Holger.

Alles ruhig so weit bei dir?

Ja, bis jetzt keine Störungen.

Ja, man sieht sich ja so selten, ne?

Da dachte ich, da kann ich mal vorbei.

Können wir uns ein bisschen unterhalten?

Wir sehen uns jeden Abend hier.

Aber wir reden so wenig, Holger.

Ich höre gar nichts mehr von dir.

Wie läuft es denn bei deiner Familie?

Geben wir mir bitte einen Deception-Check.

Weil du den Extra-Feed hast, dass du den, glaube ich, mit beantworten sollst.

Deine Familie ist tot.

Da auch.

Neun und zehn.

Immerhin.

Aber ich bin gut darin.

Das heißt, 18.

18.

Ja, also ich habe zehn plus acht.

Du hast plus acht auf Deception.

Ja.

Ja.

Er hat sonst nichts.

Ja.

Okay.

Ich habe hohes Charisma und hat mehrere Proficiencies auf diesem Ding.

Okay.

Ja, also erst im ersten Moment ist er total verwirrt, weil ihr euch buchstäblich jeden Abend außer Sonntags hier trifft und miteinander euch unterhaltet.

Aber cool, ja.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ja, meine Freundin hat mich hier verlassen,
haben ich dir ja letzte Woche erzählt.
Na ja, stimmt, da war was.
Ich bin mir leid.
Ich bin mir den ganzen Gedanken manchmal woanders.
Ja, ne.
Das hätte ich auch gerne vergessen.
Aber es geht, sie ist jetzt ausgezogen.
Ja.
Spannend auf jeden Fall.
Wart ihr auch lange zusammen?
Ja.
Wir waren auf Deiner Hochzeit.
Das war eine gute Zeit.
Also auch noch mal vielen Dank für alles,
was du da geleistet hast.
Ja, klar.
Was ist dein Gesicht?
Das ist ja richtig drunken gewesen.
Ich war...
Noch mal interessant.
Was tust du?
Olga trägt nämlich überhaupt keinen Alkohol.
Ja.
Wieder mit Vorteil?
Ja, du lügst weiter.
Okay.
Dann 22.
Okay.
Oh Mann, oh Mann.
Das war was.
Ja.
Ja.
Aber ich denke nicht lieber nicht so gerne daran.
Hey, ich kenn's.
Komm, wir machen mal ein bisschen
unser Rute weg.
Ja, guck mal, heute ist ein schöner Abend.
Lass doch mal ein bisschen uns so in die Natur absetzen.
Ein bisschen uns unterhalten.
Du kannst mir alles erzählen.
Hier passiert ja eh nie was.
Dann bist du nicht so mit den Gedanken allein.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ich kenn das ja. Man läuft hier rum, man hat Wache.
Man denkt die ganze Zeit nach.
Man denkt über die Götter und die Welt nach.
Und über verflossene Lieben.
Ich kenn das.
Wir setzen uns ein bisschen ab von hier.
Und dann rede ich mit dir etwas.
Dann bist du nicht so allein mit deinen Gedanken.
Ja, ich mein, wir können schon mal unsere Runde zusammen machen.
Also ich mein...
Ich glaub nicht, dass irgendjemand mal gesagt wird,
dass wir das nicht dürfen, oder?
Nein.
Direktor, dem ist es so.
Jetzt nicht so richtig.
Das ist der Neue von hinten.
Ja.
Da.
Aber jetzt da ist er heute da, ja.
Also hat er sich bei dir schon mal...
Mir hat sich heute noch niemand von...
Also hat sich von der Rückwärtigenmache noch niemand gemeldet.
Hat wenig Friede irgendwas erzählt?
Von der Rückwärtigenmache?
Ja.
Ja, du weißt, dass es auch noch eine Wache auf der Rückseite gibt.
Aber...
Und die nennen wir Direktorwache.
Die nennen wir Direktorwache.
Direktor...
Ich hab Rektor...
Ja, genau, also ich hab gedacht,
sprichst du von der Wache, die heißt Hector?
Ja, von mir aus.
Wenn sie alle mit Haar heißen...
Offensichtlich.
Haltet sie alle mit Haar?
Ich dachte, du hast einfach nur einen richtig cleveren Wortwitz gemacht.
Ein richtig cleveren Rektalwitz,
wenn man das so sagt.
Nee, also du weißt,
dass es noch eine Wache auf der Rückseite des Gebäudes gibt,
über die ihr euch keine Gedanken macht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Weil...

Ihr seid ja durch die...

Also euer Plan ist es,
von vornherein zu gehen.

Und das Museum
ist so aufgebaut,
dass es quasi am Hang steht,
dass ihr euch keine Gedanken um den Wächter
am hinteren Eingang machen müsst.

Also ja, wie gesagt,
Direktor nicht da, also Rektor,
Hector, die Wache, die Neue für mich,
dies glaube ich da.

Besser wär's für sie, sie ist ja hier neu dabei
da soll man ja auch nicht irgendwie
etwas Schlendrieren reinkommen lassen,
direkt am ersten Abend.

Ich meine, hier passiert nichts.

Du willst Heuger jetzt gerade dazu überreden,
dass ihr eure Runde gemeinsam macht,
deswegen darfst du mir jetzt mal
einen überzeugenden Wurf machen.

Und den machst du glaube ich nicht mit Vorwurf.

Ich mache viele Vorwürfe.

Vorteil.

Also hier steht, ich hab Vorteil
auf Deception und Performance,
wenn ich mich als jemand anderen ausgeben möchte.

Du willst ja jetzt auf
Persuasion würfen, deswegen
würfen wir bitte einmal auf Persuasion
U-Default-Teilen.

11.

Okay, er ist nicht überzeugt.

Nein.

Also wenn der Neuer dann da ist,
und wir kennen den ja noch nicht,
lassen wir die Runde lieber einzeln,
dann ist er ja auch erst in der Stunde,
jetzt machen wir er erst mal.

Ich glaube schon, du brauchst es doch möglich.
Also ich hab das von mir ein bisschen angehört,
was du mir so erzählt hast,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

über deine Frau und so.
Und bei mir ist alles sicher, bei mir ist alles klar.
Aber du brauchst doch heute ein bisschen Unterstützung.
Ich würde glaube ich gerne,
während ich mit ihm rede,
eine einfache Illusion wirken.
Wie ist da so das Umland gerade,
steht dieses Museum eher
in der Stadt oder steht das in Wald
oder so?
In der Stadt, aber vor dem,
also
ihr habt ja jetzt die Seite des Gebäudes schon gesehen gehabt,
da sind halt so die Gerbten
in die Richtung von dem botanischen Garten.
Und wie gesagt, es steht am Hang
und auf der Rückseite ist es ganz ein bisschen tiefer,
das heißt auf der Rückseite würde man quasi
den Keller von außen sehen.
Vorne ist einfach so ein,
ich würde sagen so
Entfernung entschätzen.
Genau mein Ding.
Es ist 6 Meter breit
weit nach vorne
so einen Vorgarten mit einem gepflegten
Raben und
so Heckenkreaturen
und ein Weg nach vorne, der
zur Straße hinführt.
Dann würde ich gerne
mit einfacher Illusion
in der Nähe von diesem Vorgarten
so ein flüsterndes Geräusch
erzeugen, was ein bisschen klingt,
als würden zwei zwielichtige Gestalten
mit tiefen, krummeligen Stimmen
und so.
Hast du das gehört?
Ja, das habe ich gehört.
Hast du das gehört?
Okay,
wir machen besser nachgucken.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Gucken wir besser nach?

Ja, komm mal mit.

Machen wir am besten zusammen, oder?

Ja, klar.

Die

kleine Handarmbrust in Anschlag

und auch Holger

ist kein mutiger Mann.

Wie lange

muss ich ihn ablenken?

Du musst ihn ablenken

bis

er heißt vorbei ist.

Okay.

Also,

was ist jetzt dein Ziel?

Möchtest du ihn im Bischof wieder schlagen?

Ich

will ein bisschen dafür sorgen,

dass er besorgt ist,

damit er es doch für eine gute Idee

hätte, dass ich die ganze Zeit bei ihm bin.

Nein,

er ist jetzt definitiv besorgt.

Es geht ihm

nicht gut,

damit hat er nicht gerechnet.

Das ist eine einfache Illusion,

das ist ja ein Canship,

das kann es ja immer wieder machen.

Das Flüster ist ja schon vorbei.

Ich könnte ja theoretisch,

wenn wir an diesem Vorgarten angekommen sind,

kann ich da die Illusion von Fußspuren machen,

die irgendwie weggehen?

Dann würde ich das machen.

Das Flüster war,

dann Fußspuren,

die irgendwo hin führen.

Okay, dann hold that thought.

Wir machen an der Stelle weiter.

Wir gehen zurück zu Winifred,

die

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

es zwar geschafft hat,
ihren Teil der Aufgabe zu lösen,
aber sich dafür ein bisschen verletzt hat.
Ein bisschen schon mehr Herz verzerrt unter den Kasten sitzt.
Genau.
Aber du kannst jetzt auf jeden Fall die Tür öffnen,
die dich in den finalen Raum bringt,
wenn du willst.
Ich öffne diese Tür.
Du öffnest die Tür
und du erschrickst sofort,
denn in dem Raum
siehst du den
Schein einer
Taschenlampe am Boden entlang
gehen.
Und zwar
mach mir mal bitte einen einfachen
W20,
warum zu sehen, wie weit
er von dir weg ist.
Nicht weit von dir weg
und gebt direkt auf dich zu.
Okay,
ich mache ein ersticktes Geräusch
und weiche
zurück
und will mich
wieder hinter der Ecke,
wieder draußen vor der Tür,
so an die Wand drücken.
Okay, dann darfst du mir einen Staffcheck geben.
Zwölf.
Okay, das
reicht leider nicht.
Aber
die Taschenlampe
und Figur kommt weiter auf dich zu
und das ist Hector
der Nachtwächter
der rufwertige
und der schaut dich total
verwirrt an

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Winifred
Hector, ach Gott,
hast du mich erschreckt?
Hallo.
Was machst du in der Uhrzeit noch hier?
Was machst du denn hier?
Ich bin der Nachtwächter.
Richtig.
Ja, aber du bist
nicht Nachtwächter.
Richtig.
Was machst du hier?
Ich habe nur meine Tasche
vorhin hier, also ich habe
meine Tasche hier vergessen.
Warum hast du nichts gesagt?
Ich hätte die dir holen können
und in deinem Büro legen können.
Nein, ich habe auch die heute Nacht.
Okay, cool.
Soll ich dich
raus begleiten?
Also
versuchst du mich gerade an zu flirten?
Hector
ist ein knapp 2 Meter
unter Halb-Org
der unterkommt.
Aber du kannst mir
meinen Performance checken, bitte.
Schauen wir doch mal, wie sehr er auf dich steht.
Hector.
Oh mein Gott.
Ich will ja nicht sagen,
aber der steht richtig auf mich.
Das ist ein natural 20.
Oh Gott.
Der steht nicht auf dich.
Der ist richtig, richtig verliebt.
Oh mein Gott.
Er wird auch rot,
als du ihn darauf ansprichst,
ob er so dich geflirtet hat,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

nicht mit dir flirten,
sondern
jetzt eigentlich
gerade nicht.
Aber ich meine,
ich bin für die Sicherheit
hier zuständig und ich wollte
für deine Sicherheit.
Ja, das machst du auch richtig gut, Hector.
Ich fühle mich immer so sicher,
wenn du in der Nähe bist.
Ich bin so froh, dass du bei uns angefangen hast.
Ich freue mich auch,
weil ich habe eigentlich,
auch muss ich sagen,
ich habe eigentlich gedacht,
dass wir uns nicht so oft begegnen.
Ich habe mich schon ein bisschen gefreut,
heute Abend hier zu sehen.
Ja, ich habe es auch, ich habe es gehofft.
Ja, du, also im Mini-Crate,
was ich eigentlich ...
Oh Gott, also Entschuldigung.
Du, alles gut.
Er gestikuliert auch Bild mit seiner Taschenlampe rum.
Es ist super, super, super irritierend.
In dieser Stelle weiter.
Und wir sind wieder bei Xunt und Ricky.
Xunt, wenn du irgendwie so ein Gott hast,
oder so ...
In diesem Moment
erinnert sich hinter Xunt die Tür.
Und Crilock dritt durch.
Oh Gott, oh Gott, oh Gott.
Ich habe gepriesen.
Mein Herz.
Ja.
Das hier ist nicht so wie der Plan war.
Eigentlich sollte dieser Raum längst gekliert sein.
Und dann werden sie einfach durchlaufen.
Aber du siehst immer noch die Blitze am Boden.
Und du siehst, dass Ricky und Xunt
dann zwei unterschiedlichen Stellen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

in diesem Raum stehen.
Crilock ist auch merklich weniger ...
Er kam mit einem freudig optimistischen Gesicht
durch die Tür.
Und es ist jetzt weg.
Hi, Crilock.
Es sollte schon erledigt sein.
Und wenn du weiterhin so rüberrufst,
möchte ich bitte einmal ein Deathjack von dir.
Das ist nicht, wie das nachruf sollte.
Darfst du tatsächlich gerade mit Vorteil machen,
weil Hektor gerade massiv
von Winifred angelegt ist.
Okay, Gott sei Dank.
Ich würde gerne mein Glück benutzen.
Und dann ...
Hast du den Lucky oder dein halblingsglück?
Ich habe ein halblingsglück.
Das heißt, du hast gerade eins gewöhnt? Ja.
Der erste Wurf war ne Fünf.
Ah, stimmt.
Wenn der zweite Wurf ...
Also du darfst jetzt nur den Wurf,
den du gerade eben hast ersetzt.
Das heißt, du darfst jetzt tatsächlich noch einmal wirfeln.
Gott sei Dank.
Aber wenn du jetzt den ersten Wurf ne Eins gelesen wäre,
dann hättest du ihn nicht mehr ersetzen dürfen.
Ja.
Das ist eine netzweinte.
Okay, gut.
D.h., du schaffst es
auf eine Art und Weise zu flüstern,
die zwar bei Ksund
und Grülök ankommt,
aber nicht auf der anderen Seite
der Tür im großen Ausstellungsraum.
Die Aufmerksamkeit der Wache erregt.
Okay.
Erinnerst du dich noch
an den Hebeln?
Ich nehme an, ich muss auch mich ...
Also, ich würde sagen,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

da jetzt auch noch ein paar Minuten vergangen sind,
Micha Ksund,
wenn du möchtest,
noch mal dabei unterstützen.
Oder du kannst ihm auch
noch mal Guidance geben.
Ich gebe dir göttliche Führung, mein Sohn.
Möge dein Gedächtnis,
dich nicht im Stich lassen.
Ich habe das, glaube ich, vorhin falsch gemacht.
Ich glaube, du musst den Wurf
direkt mit dem W4 machen,
wenn du Guidance einsetzen möchtest.
Ja, kein Problem.
Das war zwar eigentlich nicht meine Aufgabe,
aber na gut.
Die Göttin gibt uns das, was sie uns gibt.
17, 20, 23.
23.
Okay, sehr gut.
Dann kannst du dich
sehr gut erinnern,
dass es der mittlere Hebel war,
den Reiki
betätigen muss.
Es ist der mittlere Hebel.
Mütte.
Okay.
Reiki, mach mal.
Und dann zieh, zieh, zieh.
Okay, dann darfst du noch mal
Entschuldigung.
Du hörst ein lautes Klacken.
Wie dieses Geräusch,
ich weiß nicht, ob ihr das kennt,
wenn man eine Sicherung rausnimmt.
Und du hörst das Geräusch
und es fühlt sich an,
als würde es super laut wiederhallen.
Ihr hört es auch
im großen Ausstellungsraum.
Und Hector
wird aufmerksam.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Was war das?

Ich

habe gar nicht fast nichts gehört.

So unverdächtig.

Doch, also er geht

in die Richtung von der Tür

auf der anderen Seite des Raumes.

Hector, warte.

Ja?

Das kann doch wirklich grad warten.

Ich möchte...

Das ist jetzt der Moment, Hector.

Wo ich dich fragen wollte,

wollen wir nicht mal zusammen essen gehen?

Meinst du es ernst

oder willst du ihn anliegen?

Irgendwas dazwischen.

Ich würde wirklich mit ihm essen gehen.

Okay, lass mich mal ganz kurz gucken.

Okay, es macht bei dir

keinen Unterschied.

Du hast auf beides plus zwei.

Aber dann darfst du ihn jetzt mal versuchen,

davon zu überzeugen,

dass ihr essen gehen wollt.

Also darfst du mir in die 20 würfeln

und eben dein Karofmachronus draufsetzen.

Oh Gott, oh Gott.

Vielleicht mit Vorteil,

weil er sehr verliebt ist, wie du gesagt hast.

Brauche ich gar nicht, 19.

19 insgesamt

oder 19 insgesamt?

19 insgesamt.

Oh, meinst du,

19 ernst?

Ja, also wenn du möchtest.

Oh Mann, ich würde dich seit Tagen

mutig fragen, ob du

weißt du der Gott?

Es ist auch gar nicht so weit weg.

Das heißt Brown's Fieber.

Und ja, also wenn du willst,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

kann ich dich vielleicht
morgen oder so nach Feierabend mal abholen.
Also morgen
ist ganz schlecht, aber
also nächste Woche
wäre es super.
Ja, also ich habe Dienstag frei.
Dann kann ich dich
Dienstag von der Arbeit oder da hängen.
Ja.
Oh Gott.
Ich freue mich.
Soll ich dich noch,
also soll ich dich noch,
ich kann dich da im Büro
vom Museumsdirektor raus.
Nein, nein, nein.
Nein, alles gut.
Ich gehe jetzt auch direkt.
Okay, dann
wir messen vorne raus, weil hinten ist zu.
Ah, danke.
Siehst du, du weißt sowas immer.
Das mag ich an dir.
Du hast einfach Sachen im Griff.
Ja, dann sehen wir uns
nächste Woche.
Schön.
Und er
dreht sich noch 20
Mal um auf dem Weg nach Hause.
Ja, ich auch aus anderen Gründen.
Ja, aber er,
ich meine, ihr kennt das ja alle dieses
man muss drei Schritte gehen und dann
wenn man drei Schritte auseinandergegangen ist
und man blickt sich um,
dann schmeißt
das Torwerk runter.
Ist gut, er schmeißt bestimmt auch
vor Aufregung was um.
Ja, gute Idee.
Ja, er schmeißt vor Aufregung

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

fast was um und hätte damit
fast den,
fast den Alarm ausgelöst, aber
lassen wir mal sehen ob er ohne.
Oh nein.
Ja, absolut, er kommt ohne Schwierigkeiten
am anderen Ende des Raumes
an und du hörst
ganz leise, ja mit deiner Passiven
Wahrnehmung hörst du das deutlich.
Du hörst ganz leise das Klicken
des Schlüssel, seit er die
hintere Tür wieder absperrt
und auf der Rückseite des Gebäudes.
Sehr gut.
Damit kannst du jetzt
den Plan entsprechend zu der anderen
Tür hingehen
und das Klopfzeichen machen, mit dem du
Rikki bedeutet, dass die Luft rein ist
und sie reinkommen können in den Raum.
Muss ich ihn endlich die Gänze checken
machen, ob ich mich an das Zeichen
noch erinnere?
Nein, du bist ein Broke.
Wenn du eins kannst, dann sind
das geheimen Klopfzeug.
Das Einzige was du dir bemerkt hast
von der ganzen...
Ich hoffe sehr.
Und damit
seid ihr jetzt bereits zu
1,3,4
im
großen Ausstellungsraum.
Hello!
Alles gut?
Alles super!
Und könntet ihr euch ja noch alles
erinnern, was ich euch gesagt hab? Nein!
Gebt mir bitte beide noch mal ein
Staff-Check.
Oh, natural 20.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Sehr gut.
Natural 20 habe ich nicht, aber
24.
Okay, dann ihr seid beide, also ihr
unterhaltet euch auf einer
Frequenz.
Die sind ja auch sehr klein.
Das ist nicht ein Problem, es zu
hören. Ich steh da nie.
Genau. Okay, dann...
Und mein Briefing hat funktioniert?
Ihr wusstet noch alles? Nein!
Warum nicht?
Das frage ich mich auch, aber
ich mag Familienangelegenheiten
super gerne, aber können wir uns
einfach jetzt um die Sache kümmern. Ja,
super Idee!
Ist so laut.
Barry!
Du hast den Schlüssel gefunden.
Du musst jetzt
mit dem Schlüssel zurück
in den
großen Ausstellungsraum.
Ich schleppe den Schlüssel in meiner
Backentasche.
Geschickt! Dann musst du mir da für
kein Staff-Check geben, weil sonst hätte
nämlich geraschelt, aber das ist
natürlich eine sehr gute Idee, dass du den Schlüssel
gefunden hast.
Und
wunderbar,
dann
du kletterst wieder in den
kaputten Lüftungsschaff
und konzentrierst
ich kurz, ob du dich noch daran
erinnert, wo du hin musst, dass
mir da mal einen Perception-Champ geben.
Bei den Eichhörnchen
gehe ich meine eigene Perception

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

machen. Nee, du bist
in Form meiner Katze.
Ich hab noch nicht so viel Erfahrung
mit Drin in meiner Gruppe, das ist ja
trotzdem. Du nimmst die Perception
für der Katze plus 3. Okay, dann sind wir bei
13. Okay, gut.
Dann schaffst du es,
der ich daran zu erinnern, in welchen
du
hörst wieder dieses Kriegen, in die
Richtung möchtest du nicht laufen
und du folgst
deiner Erinnerung,
in welche
Richtung du musst
und kommst ebenfalls
im großen Ausstellungsraum.
Ich springe durch den Lüftungsschaff
nach unten, oder was ist das? Genau, du
kannst den Lüftungsschaff, also du
bist ja, du hast, als Druide,
bist du ja immer noch
dessen bewusst, wer du bist und was
du bist und zum Glück haben
Eichhörnchen und Finger.
Das heißt, du kannst mit einigen
Mühen von oben diesen Lüftungsdeckel
etwas öffnen und dich da durchquetschen
und befindest dich jetzt ebenfalls
im Hauptraum des Museums.
Und hier gibt es jetzt noch
eine weitere Herausforderung.
Der Grund, warum
gesund du armer Kerl
hier mit drin bist,
ist,
dass tatsächlich dein Vater
der Museumsdirektor ist
und
das letzte Hindernis, also beziehungsweise
die letzten beiden Hindernisse,
sind, um

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

die letzte Alarmanlage
abzuschalten, hier in diesem Raum.

Du müsstest uns
dein Blut
geben.

Mein Blut? Ja,
denn dein Vater ist ein sehr geschickter,
zauberer Magier
und hat die
Alarmanlage unter anderem
neben den mehreren
Schaltern.

Ihr habt gar nicht alle Schalter im Museum betätigen müssen.
Ihr wollt ja nur in diesem großen Ausstellungsraum
und musstet die Schalter betätigen,
die quasi die Sicherung
zur Alarmanlage für diesen Raum abschalten.

Aber die Sicherung
löst einfach nur,
dass keine Energie mehr
in der Alarmanlage drin ist.

Wir befinden uns hier in einer Welt
und in einer Zeit, in der ein Teil der Elektrizität
z.B. ein Alarmanlage zu sehen.

Aber
du zusätzlich zu dieser
mechanischen Anlage
gibt es auch noch eine magische Alarmanlage,
die du mit deinem Blut
lösen musst.

So sei es. Ich benutze meinen Dolch
und
versuche mir damit
ein kleines, wie viel Blut brauche ich?

Das hilft es.

Nein, ich schaffe es
meine Tochter.

Lass ruhig den Dolch
wieder sehen.

Wie viel
hat Winnie?

Wie viel Blut brauche ich?

Weiß ich das?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ich würde sagen, du hast ihn dabei
be-
Gibt mir
einen...
Ist mehr nicht einfach besser.
Gib mir mal ein History-Check,
dann können wir gucken, ob du
den Museumsdirektor dabei beuachtet hast
und du weißt, wie dieser Teil
der Alarmanlage funktioniert.
Kann ja klein anfangen.
Sieben insgesamt.
Bist du hier nicht komplett ausgebucht?
Ja.
Du hast keine Ahnung.
Aber ich versuche es einfach.
Du schaust dich auf jeden Fall
erstmal an der Tür um und findest...
Gib mir einen Perception-Check, bitte.
Ich rate die übrigens... Ja, mach mal so
mittelfiel.
Ich weiß nicht,
wie viel Blut ist.
Ich habe nur
eine gewisse Menge Blut.
So normal viel, hätte ich gesagt.
Ich würde sagen, Blut ist heilig.
So liebt es nicht weg.
Perception.
Das ist...
Ah ja.
Wo acht?
Ja, also
du suchst eine ganze Weile,
aber findest dann irgendwann neben der Tür
eine
Schaltfläche.
Okay, ich mein,
du siehst in der Dunkelheit sehr gut.
Deswegen erkennst du es definitiv als Schaltfläche.
Rikki und Winifred,
ihr geht davon aus, dass es ein sehr kleines Gemälde ist.
Und ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

ich mein, wie viel Blut möchtest du...
Also ich mach mir einen kleinen
einen kleinen Schnitt vorne in den Finger.
Sehr vorsichtig mit meinem Dolch.
Stecke ihn wieder weg und liege meinen Finger
in diese Schaltfläche, denn
ich hab das Gefühl, das ist richtig.
Das dauert einen Augenblick.
Das ist das System und die Magie
den Blut erkennen.
Und dann geht es so ein...
Es ist weniger ein Geräusch
und weniger ein Licht als ein Gefühl.
Es würde
ein...
Wie wenn man Decke ausschüttelt.
Aber die Decke ist eigentlich gar nicht da
und es geht jetzt gerade durch den ganzen Raum.
Ihr alle fühlt es
und du weißt, dass das bedeutet,
dass das magische Siegel gebrochen ist.
Oh, da ist ja der Göttin.
Zeige, freu dich in den Raum.
Ich ziehe einen kleinen streifen Stoff aus der Tasche
und verbinde mir das.
Rikki klopft eben auf den Oberschenkel,
was sie halt so erreichen kann.
Statt auf die Scheuse.
Das wird schon wieder.
In den Zwischenzeit hat Barry
seinen Weg zur Gruppe gefunden.
Aber
ich würde sagen
ihr schaut euch an
und
es ist erstmal so ein bisschen
wie zur Hölle seid ihr eigentlich
in dieser Situation
gelandet.
Und
ich würde vorschlagen, wie beginnen
hier auf dieser Seite
mit Barry.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ja, ihr fragt euch vielleicht,
wie ich in dieser Situation gelangt bin
und vielleicht warum ich ein Eichhörnchen bin.
Das kommt davon,
weil ich zum
Vierburg-Klan der Bang-Büchses
gehöre.
Eigentlich habe ich das alles nie gewollt.
Ihr müsst euch vorstellen,
Vierburg-Klan der Bang-Büchses,
wir sind
eine halbriesen Volk eigentlich.
Normalerweise bin ich zwei Meter groß
und blau behaart
und es geht sich alles um das
Animorphentum.
Noch bevor die Kinder laufen können,
verwandeln sich ein Backenhörnchen.
An dem
großer Fell meines Hörnchens
erkennt ihr vielleicht,
dass ich das mit Farben und dem
verwandelnem Tier nicht so habe.
Eigentlich wollte ich mich in eine Katze verwandeln
und bin ich diese
Mischung aus Eichhörnchen und Katze.
Dabei wollte ich eigentlich nur meine
verdammte Uni hier damit bezahlen.
Ich habe Tanzkurse
belegt. Ich gebe es zu.
Ich bin durch eine verwandlose Kurse durchgerasselt
und dachte, das was ich eigentlich
will ist tanzen
und arabesken
und Periouetten sind aber nicht gefragt
bei Druiden.
Noch weniger bei halbriesen Druiden.
Und so große Rollen gibt es ein Ballett
auch eigentlich gar nicht, aber trotzdem liebe ich
den Tanz
und die will ich weitermachen.
Und deswegen kam mir dieser Zettel
und ich habe einen

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Galantaleisetreter gesucht.
Es klag alles so ein bisschen
nach kriminell, aber irgendwie muss ich an das Geld
kommen für die nächste Semestergebühr.
Also bin ich hier
und man sagte mir
an diesem komischen
Meeting, wo dieser kleine Zwerg rumgequatscht
hat, den ich gar nicht richtig verstanden habe.
Los, du musst irgendwie in dieses
Lüftungsschach und besorg diesen Schlüssel
und
den habe ich jetzt ja.
Also
schauen wir mal, wie das alles jetzt hier weitergeht.
Winifred
macht sich auch Gedanken darüber
wie zur Hölle sie in dieser Situation
gelandet ist, die ihr jetzt
ein Date
mit einer
halborg eingebracht hat.
Es gibt Schlimmeres.
Also
ich gehe natürlich nicht davon aus,
dass ich Regina deswegen bei mir gemeldet
hatte. Ich meine ja, sie hat mein Geburtstag
vergessen und den davor.
Aber ich meine, sie hat auch viel
zu tun. Sie macht
ihre ganzen Diebereien und so.
Das ist ja auch ihr Job. Ich verstehe das ja
alles.
Ja, wahrscheinlich hat sie sich nur deswegen
bei mir gemeldet, aber es ist trotzdem
schön, dass sie sich gemeldet hat.
Und gut, es ist ja ein bisschen
fraglich, dass sie von mir möchte,
dass ich mein eigenes Museum ausraube,
indem ich arbeite.
Aber wie ich meine, eigentlich hat sie immer
nur gute Ideen.
Sie hatte eigentlich schon immer ganz, ganz tolle

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ideen. Und die Abenteuer, die wir jetzt
Kind zusammen erlebt haben auf ihrem Hof, die waren
auch immer aufregend. Ich meine, am Ende hab ich
oft den Ärger bekommen.
Aber das ist, das ist vorbei.
Wir sind erwachsen.
Dieses Mal wird es anders laufen.
Und ich vertraue ihr.
Und sie hat gesagt, sie nimmt Freunde mit
und ich hab Freunde gesucht.
Und ich lerne total
gerne neue Leute kennen.
Außerdem hat sie gesagt, dass Leeran der Löwen treu
dabei ist. Und den finde ich wahnsinnig cool.
Also,
ja, ich mein gut.
Offensichtlich ist es ja für einen guten Zweck.
Offensichtlich ist ja
das Objekt der Begierde,
dass wir nun stehlen sollen aus dem Museum
selbst gestohlen.
Und etwas zurückzustehlen,
dass gestohlen wurde, ist offensichtlich
eine gute Sache.
Ich muss dazu sagen, es ist nicht alles
ganz am Museum.
Wir haben ein ganz fantastisches Ausstellungsstück.
Das haben wir selbst gefunden.
Das ist ein Meteorit.
Und noch andere Sachen,
die nicht gestohlen sind.
Wir haben eine Menge Sachen, die nicht gestohlen sind.
Es ist ein ganz fantastisches Museum.
Es ist mein Traumberuf.
Ich wollte da immer arbeiten.
Mein Großvater, Willi Bald,
Niklennase war nicht Direktor
des Museums, aber stellvertretender Direktor
des Museums. Und ein sehr angesehener Mann.
Und auch ich hoffe,
meinen Ruf in dem Museum nicht zu beschmutzen
durch das, was ich hier vorhabe.
Ricky,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

du hast seine arme,
unschuldige, wundervolle Cousine
in diese Situation gebracht.
Aber warum zur Hölle?
Ich habe Schulden.
Ich bin sehr neugierig.
Und ich möchte alles im Herausfinden.
Und ich muss doch alles wissen.
Ich kann mir dann nicht alles merken,
was ich herausgefunden habe.
Deswegen muss ich ja noch mal nachschauen.
Manche Dinge,
die vielleicht nicht so gut waren,
vielleicht einfach noch mal machen.
Dann vielleicht merke ich es mir über den zweiten Mal.
Ich habe da vor ein paar Jahren mal
eine ziemlich teure
Vase.
Ich glaube, sie war teuer.
Bei einem meiner Ausflüge
kaputt gemacht.
Möglicherweise.
Und der Besitzer der Vase,
der fand das gar nicht mal so lustig.
Und
dann sollte ich das bei ihm abstottern.
Und dann
habe ich angefangen,
ihn mit seinem eigenen Geld auszuzahlen.
Und das fand er dann auch nicht so besonders lustig.
Aber er hat gemeint,
Ricky,
ich sehe hier Talent in dir.
Und
er hat gemeint, er bräuchte noch
einen Haus- und Hofspionnen
für Wirtschaftspionage in der Stadt.
Und
ich bin ja so neugierig,
wenn ich mir auch alles aufschreibe.
Dann bin ich da auch eigentlich ganz gut drin.
Aber natürlich
ist es ja so,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

ich bin schon gerne unterwegs
und mal hier und da
und in den Shady-Nachbarschaften der Stadt unterwegs zu sein,
macht natürlich Spaß.
Und hier und da mal ein Sample mitgehen zu lassen
bei einem Händler oder so.
Aber irgendwie würde ich dann doch gerne
meine eigene Herren wieder sein.
Und ich würde mich eigentlich gerne freikaufen.
Und dann
als so auf dem Wind mir zugetragen wurde,
dass es da potenziell
einen Job gibt,
wo man jemanden brauchen könnte,
wie mich.
Ich habe mir gedacht,
das ist eigentlich genau das,
was ich jetzt brauche.
Und das machen wir jetzt.
Und nach ein bisschen hin und her
habe ich dann meine liebste kursine Winnie an Bord geholt.
Die Winnie
ist manchmal ein bisschen anstrengend,
aber sie ist eine ganz, ganz süße.
Sie war schon immer absolut verlässlich,
wenn es darum ging, zu unterstützen.
Und wenn ich mal irgendwas nicht so hingekriegt habe,
dann
hat sie es meistens ausgewartet.
Ich habe mich auch schon lange nicht mehr gemeldet
und
ich glaube, sie hatte auch letztens Geburtstag.
Vielleicht
kann ich ihr ja noch ein Geschenk mitgehen lassen,
dass sie dann
wieder ins Museum zurückbringen kann.
Mal schauen.
Bei dieser Aufgabe
geht es um
erstaunlich viel Geld.
Aber auch wenn
das Geld natürlich
ein sehr attraktiver

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Bonus ist.
Grüloc, dir selbst geht es
dieses Mal tatsächlich nicht
um die Belohnung,
sondern
um das Stück selbst,
das gestohlen werden soll.
Ich
überlege, während ich mir das Stück anschaue,
warum
ist das der Moment,
an dem mir eingefallen ist,
dass ich nicht eignützig bin?
Grüloc
ist
der Großartige.
Eigentlich
bin ich Bühnenkünstler
und Zauberer
und natürlich überall bekannt.
Eigentlich bin ich mir auch selbst der Nächste
und nicht unbedingt
dafür da, irgendwelche großartigen
kulturellen Hopgopplen
Angelegenheiten zu regeln.
Aber ausnahmsweise habe ich mir gedacht,
tu was für dein Volk, Grüloc.
Du bist aus der Kriegsmagierakademie
rausgeflogen.
Das war für dein Ansehen
nicht unbedingt das Beste, nicht, dass es wichtig ist,
aber
vielleicht kann ich das ja irgendwie wieder ausbügeln
und was würde mich berühmter machen,
als dieses wunderschöne Stück zurückzubringen.
Und darum geht es mir schließlich.
Ich möchte nicht dafür bekannt sein,
irgendein namenlose
Hopgopplen in der 4. Legion,
Reihe 5 von links
der 3. zu sein.
Ich bin Grüloc der Großartige
und jeder soll wissen,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

dass ich großartig bin.
Und deswegen
freue ich mich schon, wenn wir das
hoffentlich
gewuppt kriegen.
Ich gucke so ein bisschen auf
die Leute um mich.
Wir schaffen das.
Ich habe es immerhin auch geschafft,
Leander Lübentreu
dafür zu gewinnen.
Und das wiederum sollte doch
eine Ruhmeseite des Ganzen
ziemlich zuträglich sein.
Draußen
vor dem Museum
während
Leander seinen Kollegen Holger
immer wieder
so ein bisschen on edge hält
um
zu zeigen, dass es doch
durchaus wichtig ist,
eine sehr seltsame und sehr gefährliche Nacht.
Muss sich Leander Lübentreu
ziemlich zurückhalten,
um diesem Mann nicht zu erzählen,
dass er eigentlich hier ist, um was zu
stehen. Aber das ist ja kein Grund,
ihm nicht insgesamt ein bisschen was
zu erzählen, wie wenig er eigentlich
damit einverstanden ist, dass
dieses Museum
wichtige kulturelle Güter
zurückhält.
Das ist richtig.
Denn Leander Lübentreu,
der Mann, der Held,
die Legende, ist ein Mann
der Rechtschaffenheit tut
bringt.
Denn Leander Lübentreu ist ein Reisender
Held, der

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

sich in Gefahr bringt, sich
aufopfert
für die einfachen Leute und für das Rechte
in der Welt.

Denn Leander Lübentreu
hat einfach das innere Anliegen
immer nur Gutes zu tun
und hat schon viele Heldentaten
vollführt.

Viele Sagen und Legenden ranken sich um
seinen Namen, wie er einst
das Herz der Prinzessin von Klingenfurt
einen Drachen interess.

Wie er es geschafft hat, der Legion
von Kral-Ugard ein Schnippchen zu
schlagen, nur um sie dazu zu bringen
einen Hobbit, ein Halbling-Hof
anzugreifen.

Das sind
alles Dinge, die er getan hat,
meistens aus guten Gründen,
eigentlich immer aus guten Gründen.
Manchmal gibt es da Überschneidungen,
manchmal muss man irgendwo einsteigen
und Sachen stehlen, die gestohlen wurden
und er trägt zu seiner Legende bei,
denn er will Gutes tun.

Und das wissen viele Leute,
das ist weltweit bekannt.
Komischerweise ist meistens in den Ständen
seine Legende am präsentesten,
in denen er kurz danach auch auftaucht.
Aber da gibt es keinen Zusammenhang.
Viele singen seine Lieder,
er singt seine eigenen Lieder meistens
am lautesten.

Und deswegen war er auch dann,
als er hier angelangt ist,
dafür zu haben, als ein Feuer
Schwertkünstler Greenlock
auf ihn zukam.
Und ihn ansprach als ein Held, der schon viel
getan hat, viel erreicht hat und manchmal

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

auch etwas gestohlen hat,
dabei zu helfen, eine wichtige,
ehrenhafte Tat zu vollführen.
Ja, da Löwendreuer hat sich natürlich darüber informiert,
wie gefährlich ist das eigentlich alles
und Greenlock hat ihm gestätigt,
so gefährlich ist das gar nicht.
Und Löwendreuer hat eigentlich viel zu tun.
Es gibt viele Questen und Herausforderungen,
die bewältigt werden müssen.
Aber wenn es nur so eine kleine,
wenige gefährliche Aufgabe physischen durch ist,
da ist er bereit,
sich auch mal dafür aufzupfern
und bezahlt wird es ja, glaube ich, auch ganz gut.
Von daher ist Lerner Löwendreuer auch in diesem Fall
wieder dabei, um Gutes zu tun
und danach darüber zu singen.
Von all diesen Gestalten,
die gerade im Moment zusammenstehen,
sticht doch eine hervor,
die noch weniger dazu zu passen scheint,
als die anderen.
Ich sollte,
ich sollte nicht hier sein,
ich sollte nicht hier sein.
Ich bin 126 Jahre alt,
habe den größten Teil meines Lebens verbracht
im Tempel der Göttin um zu ihr zu beten
und ihren Ruf zu folgen.
Ich bin Clareca von Alice T.
Ich sollte, ich umgeben von,
ich weiß nicht mal so richtig,
wie viele diese Leute sind.
Ich habe all mein Leben im Unterreich verbracht.
Ich sehe, ich habe noch nie einen Halbling gesehen
und hier sind gleich zwei.
Ich weiß nicht mal, was dieses Eichhörnchenwesen
sein soll.
Wir sind alle geschöpft für der Göttin
und wir folgen alle unserem geheiligten Vater,
aber das, das ist, das ist
nicht unbedingt das, was ich wollte,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

aber ich bin nicht nur
Dunkelelf,
ich bin nicht nur Clareca,
ich bin auch Neffe
geliebter Onkel Quenda,
der immer für mich da war
als Kind,
zu dem ich immer gehen konnte
mit all meinen Sorgen und Problemen.
Mein Onkel hat mich
gebeten,
euch zu unterstützen
auf diesem Pfad, den ihr wandelt.
Und
ich vertraue Onkel Quenda,
wenn ihr das sagt,
dann hat er
ein reines Herz
einen guten Grund,
mich mit
zu schicken auf diesem Weg
und ich tue einfach
mein Möglichstes, um euch zu helfen
und euch zu beschützen
im Namen der Göttin, aber bitte
seid leise und vorsichtig
bei allem, was ihr tut,
damit wir heile aus der Sache rauskommen.
Einige von euch
haben eine ganze Menge zu verlieren,
wenn ihr hier erwischt werdet,
aber eure Aufgabe ist noch nicht
abgeschlossen.
Hier steht in diesem großen Ausstellungsraum
auch
diese Halle ist schwach beleuchtet.
Eigentlich geht das einzige Licht
von all den
Gläsern und Schaukasten raus,
in denen die Dinge ausgestellt sind.
Die wertvollsten und seltensten Gegenstände,
wie du weißt,
wenigfried, sind in diesem Raum.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Über allem thront in der Mitte
des Raums ist das gewaltige Skelett
eines uralten Rotendrachen,
wie euch Winifred Flüstern mitteilt.
Denn
auch wenn das alles
hier
durchaus eine gefährliche Situation ist,
kann sie sich nicht zurückhalten.
Trivia wissen über die verschiedenen Gegenstände
in ihrem geliebten Museum
mit euch zu teilen.
Ich deute wilde auf alles und Flüster sehr leise,
ihr hört mich kaum.
Was ihr nicht wisst,
ist auch, dass es genau die Stimme,
über Führungen macht.
Die schwarz verkohlten Knochen
leuchten von innen heraus,
fast wirkt es,
als wären sie mit Lava gefüllt.
Auch nach Jahrhunderten
ist die Glut in diesem mächtigen Wesen
noch nicht erloschen.
Einige von euch wissen,
Drachen waren einst die mächtigsten
Geschaffel, die auf dieser Welt gewandelt sind.
Aber
bereits vor vielen Jahrhunderten
kein einziges Leben des Wesen
kann sich noch an einen lebenden Drachen erinnern,
sind sie ausgestorben
und haben den anderen Völkern,
den Dunkelelfen, den Hochelfen,
den Halblingen, Zwergen, Menschen
die Möglichkeit gegeben,
selbst so etwas wie eine Zivilisation zu erschaffen.
Wenn ihr nach oben blickt,
dann seht ihr auch den Balkon,
wo die Ahnengalerie
einer längst vergessenen Königsfamilie,
vielleicht ist auch das
Gemälde vom aktuellen Bürgermeister dabei,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

was auch immer, ist.
Aber ihr seid
ja für einen ganz bestimmten Gegenstand da.
Und
Grülok,
du bist derjenige, der hier jetzt
ein bisschen Winifred dazu bringt,
dich zu dem richtigen Gegenstand hinzubringen.
Aber
währenddessen
während ihr,
während du sie immer wieder versuchst zu überreden,
zu dem einen Gegenstand zu gehen,
zu dem ihr hin wollt, sagt sie,
deutet sie auf den einen Gegenstand neben euch
und
versucht euch etwas über das Zepter
von Mahut Khan zu erzählen.
Oder sie deutet auf den
Meteoriten,
den sie,
wie sie euch stolz mithalt,
des Museums vor nicht allzu langer Zeit
selbstständig gefunden hat.
Nicht
bei irgendwelchen kolonialistischen
Menschen.
Und ihr kommt außerdem auch
an einem riesigen schwarzen Kessel vorbei,
der tatsächlich nicht mal
in einem Glaskasten steht.
Und ihr lest unten an der Plakette
Baba Yaga's Kessel.
Und noch weiter
ist zum Beispiel auch eine Maske zu sehen.
Aber ihr kommt endlich
an einem Glaskasten an,
in dem
ihr müsst euch alle um diesen Glaskasten
so ein bisschen rumstellen,
das ist wirklich echt klein.
Es ist
kaum zwei Fäuste groß.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Die Statue
einer sehr dicken Frau.
Und
die Mutter.
Sieht sie euch an, wie schön sie ist.
Und ich bin so ein bisschen umhüllt von euch allen,
weil ihr jetzt alle im Kreis steht
und wer es von euren Mänteln verdeckt,
da ist sie.
Und es gibt auch
einen anderen,
dass es sich um
eine Statuette handelt.
Und jedes Mal, wenn du Statuette sagst,
sag grülockgöttend,
versuch dich zu
korrigieren.
Und du erzählst ihnen das eben
vor
mehreren Jahrhunderten,
die Menschen dieser Stadt,
dieses Landes
in einem sehr langen Krieg mit den Hop-Goblins waren.
Die Hop-Goblins dann tatsächlich besiegt,
wurden durch die schiere
Masse der Menschen
einige sehr wichtige
kulturelle Güte geraubt.
Unter anderem diese Statuette,
die
das Volk der Goblins
seit vielen Jahren auf politischer
und diplomatischer Ebene dafür kämpft,
um diesen Gegenstand zurückzubekommen.
Aber das Museum
der Regierung
dieses Landes
die
wollen eigentlich nicht unbedingt
dieses Stück zurückgeben.
Und deswegen hat eure Auftraggeber
selbst diplomat,
ihr habt ihn nur flüchtig kennengelernt,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

entschieden
das Glück
und das Weiterchicksal
dieser Statuette
in die eigenen Hände zu nehmen.
Ihr merkt euch das
schon noch irgendwann.
Barry, du hast den Schlüssel.
Bist du immer noch in Tier fahren?
Ja, ich bin auf
Grudachs Schulter gesprungen, um auch was zu sehen.
Dann reich ich dir die Hand
und damit du mir den Schlüssel da drauf gibst.
Ich würge den Schlüssel
hoch wie ein Haarball
von so einer Katze.
Eichhörnchen mischtwiesen.
Es leidet noch so ein bisschen rot
in Grudachs Hand.
Aber der Schlüssel hat er jetzt.
Danke, Bangbox.
Und dann bekomme ich wieder einmal von jedem
von euch noch mal ein Staff-Check.
Okay, komm.
17
13
18
Oh!
Sehr gut.
Warte, 6
11
Während Winifred
davon erzählt hat
und Grülock
kurz davor ist diesen Schaukasten aufzusperren
ist gesund immer weiter zurückgetreten
weil er eigentlich
wirklich nicht hier sein möchte
und du berührst mit
deinem Rücken eine der hier ausgestellten
Rüstungen.
Und im ersten Moment denkst du
okay, das ist gar nichts passiert.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Bist du ein seltsames
schmierendes Klackernhörst
und die Rüstung ihr Schwert zieht.
Und an dieser Stelle machen wir eine kurze Pause.

Sorry.

Wir sind in wenigen Minuten wieder
für euch da.

Wenn ihr euch
Heldenhaft ins Gefecht gegen Drachen
stürzt, dann wollt ihr euch doch
frisch fühlen. Deshalb wird unser
Abenteuer in Ready to Roll
präsentiert von Manscaped. Eurer
Natural 20, wenn es um
Männerpflege geht. Der größte Schatz
im Manscaped Sortiment ist das
Performance Package 4.0.
Darin findet ihr den Präzisionstrimmer
Lawnmower 4.0 mit
Skin-Safe-Technologie, Keramiklingen
und einem LED-Spotlight
das auch die tiefsten Dungeons erhält.
Mit dazu bekommt ihr den
Tracker 2.0, der selbst die Ohren
und Nasenhaare eines Orks bündigt
und eure Nasenlöcher zugleich
vor Ziepen und Verletzungen bewahrt.
Und für die formvoll endete Pflege
enthält das Performance Package
4.0 natürlich die
Crop Reserver Intim-Deolation
und das Crop Reviver Intim
Tonerspray.
Obendrauf bekommt ihr einen Kulturbeutel
für euer Pflegeinventar,
sowie die legendären Manscaped Boxershorts
mit magischem Rüstungs-
und vor allem komfortwert.
Also tut eure Heldenpflicht,
geht jetzt auf mascaped.com
und gebt dort den Gutscheinkode READY ein
für 20% Rabatt
und kostenlosen Versand.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Den Link findet ihr auch in den Show-Nauts.
Es hätte so viel schief gehen können
und es sind
eine Menge kleiner Dinge schiefgegangen,
aber jetzt so kurz vom Ziel
Würfel bitte,
alle Initiative.
Oh.
2.
11.
20.
Auch 20.
Moment.
Barry hat eine 2.
17. Ricky hat eine 17.
Grülock hat
insgesamt 20.
Eine 20.
Lerner hat noch gar keine.
Winifred hat
11.
Und Xun hat
auch eine 20.
Wunderbar. Und dann schauen wir doch mal
wie viel
an welcher Stelle
unsere 4
Animated Outfit
ist.
So, einen Augenblick
bitte.
Ich muss mir kurz abschreiben.
Es tut mir leid.
Ich habe das wirklich nicht gewollt.
Wir regeln das jetzt einfach ganz leise.
Ich glaube nicht,
dass wir noch leise sein müssen.
Aber ich bin mir nicht sicher.
Okay,
Grülock, bei dir geht es los.
Gut.
Wie komme ich am Nächsten,
am besten zu

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

einem der Feinde hin?
Du stehst hier am Kasten,
an dem Schaukasten
ist eigentlich
eine direkte Sichtweite
direkt
4,5 Meter
von der nächsten,
die nächsten Statuen entfernt.
Okay,
dann werde ich
die Statuen stehen direkt nebeneinander, oder?
Die Statuen stehen in einer Reihe nebeneinander,
jeweils 1,5 Meter voneinander entfernt.
Hinter den Statuen
ist noch mal ungefähr so 3 Meter Platz
für einen wieder Schaukasten.
Okay, gut.
Dann
zieht Grülock seinen Säbel,
spricht
darüber Raschnil.
Ich aktiviere mein Blade Song
als Bonusaktion.
Mein Katz hört sich aus,
seine Schulter erschreckt sich.
Und dann stürme
ich auf die ganz äußerste Statue
zu, auf die Rüstung
und würde
dann
als meine Aktion
eine Green Flame Blade drauf wirken.
Das heißt, ich greife jetzt mit meiner Nahkampfwaffe an
und wenn das klappt,
dann springt Feuer über
auf die andere Rüstung, wie daneben steht.
Ich glaube aber nicht, dass es funktioniert,
denn
das ist nur eine 9.
Ne, ne 9 treffe ich.
Tut mir leid.
Gut, dann ist das als nächstes gesund dran.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ich will da weg.
Ganz schnell
und ganz, also ich
versuche Abstand zu gewinnen
erstmal und hinter
die anderen zu gehen,
zu flüchten, zu laufen.
Also wenn du dich hinter mir versteckst,
das funktioniert nicht.
Ihr könnt euch beide aufeinander stellen, dann seid ihr eine gute Deckung für mich.
Okay.
Du willst dich von der Statue entfernen?
Dann bekommt die Statue
für dich
einen Attack auf Efficiency.
Also sie kann dich angreifen,
während du versuchst,
und es ist
eine 20.
Macht's gut.
Führt die Mission zu Ende.
Ja, ne.
Er benutzt
seine normale
Attack.
Und
das
ist dann ein
einen Augenblick.
Ein D6
plus 2.
Ich sehe es ganz langsam kommen.
Das sind 8 Schaden, die du nimmst.
Cool.
Aber du kannst dich
entfernen und kannst dich
auf die andere Seite des
Schaukersten stellen.
Ich kann es dir übrigens direkt an so eine Statue hinstellen.
Ich bin ja wirklich...
Oh mein Gott, ist du beleid.
Ich muss ja 2 D6 würfeln,
weil das ja in Critic war.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das heißt, du nimmst insgesamt 10 Schaden.
Wenn das nicht gehört hat,
ist es nicht real.
Du nimmst insgesamt
10 Schaden, weil das ja in Critic war.
Oh nein, da blutet noch mehr.
Ah, ich halt sehe es erst jetzt.
Au, au, au.
Ja, genau.
Du stehst natürlich hier.
Ich dann ja auch.
Genau, weil du auf seiner Schulter bist.
Ich leg dich mal so ein Stück drauf.
Die Namen gerecht werden.
Tatsächlich, da du im Moment
die Größe Tiny hast,
kannst du dir mit ihm ein Fell teilen.
Das geht.
Perfekt.
Okay, okay.
Dann ist es als Nächstes.
Möchtest du noch was machen? Du hast dich entfernt.
Klar.
Wie?
Du kannst den Heil-Zauber
auf dich anbinden.
Ich habe Wundenheilen als Zauber.
Okay.
Hab ich noch was?
Wenn das da nur steht, dann hast du das.
Ich habe als Bonus-Action
das Healing-Light, aber ich weiß nicht,
was es ist.
Die Göttin hat es mir geschenkt,
aber ich habe es noch nie gebraucht.
Und die Geschenke der Göttin hinterfragen wir nicht.
Du kannst dich einfach Wundenheilen an dieser Stelle.
Theoretisch
hätte Michael übrigens auch
mit einer Aktion Rückzug machen können.
Da hätte er keinen Gelegenheitsangriff bekommen.
Zu spät.
Also tatsächlich kannst du...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Nächstes Mal.

Du kannst das Healing-Light benutzen.

Du hast jeden Tag halt

4W6-Heilung,

die du normalerweise morgens würfeln musst.

Du kannst sie auch jetzt würfeln.

Und

die werden dann immer in dem Moment gewürfelt.

Du kannst als Bonus-Aktion

deinen Healing-Light auf dich selbst anwenden,

wenn du möchtest.

Mit 4 Würfeln?

Nein, du kannst maximal 3D6.

Aber du hast nur 10 Schaden genommen.

Ich nehme einen.

Ich nehme 2.

Ich nehme 2.

Oh, perfekt.

Und wer für den Würfel

in den Kabel schafft?

Kann ich mir 2 Würfel von dir leihen?

Was für ein Würfel war das denn?

Davon habe ich eine Menge.

So, neuer Versuch.

10.

Okay, sehr gut.

Dann darfst du dir 2 von den Würfeln abstreichen

und das dir wieder 10 Lebenspunkte geben.

Wie sieht das denn aus,

wenn du deinen Healing-Light wirst?

Ein

Schein überkommt mich.

Ein

leicht grünliches Licht umhüllt mich.

Es ist nicht sehr hell,

dass ich nicht blenden,

selbst für meine Augen,

die an die Dunkelheit gewohnt sind.

Meine Wunden schließen sich

und man kann

wie ein Streichen über eine Hafe

hören.

Wenn ich das mache.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Okay, wunderschön.

Möchtest du noch was weiteres machen?

Nein.

Dann ist Ricky jetzt nächstes Land.

Ich stehe erst mal da so.

Okay, Mist.

Guck mich kurz um,

ob Greenlock den Schlüssel fein gelassen hat.

Was er probably nicht getan hat.

Hat Greenlock den Schlüssel fallen lassen?

Nein, ich habe ihn in die andere Hand gewechselt.

Dann, okay, kein Schlüssel.

Kann ich nicht irgendwie versuchen, das Ding rauszuholen, damit wir einen schnellen Abgang machen können.

Also, drehe ich mich um

und hechte Greenlock und Eichhörnchen hinterher

und würde gerne...

Katzhörnchen.

Katzhörnchen mit meinen beiden Messern

2 Angriffe auf die gleiche Rüstung machen,

ich glaube, das war die ganz Außen.

Oh ja, Entschuldigung.

Und...

Okay, möchtest du Fernkampf-Angriffe

oder möchtest du auch direkt hinlaufen?

Also, ich habe mal nachgeguckt

mit meinem Bogen.

Also, mit meinem Kurzbogen

muss ich halt möglichst weit wegstehen,

aber ich würde tatsächlich gerne einfach

mit meinen beiden Messern hingehen,

reinhauen und mich dabei dann direkt wieder entfernen.

Das heißt, du willst hier hingehen

und dann direkt wieder einen Schritt zurück machen.

Okay, gut.

Dann gehst du hierhin, dann darfst du deine Angriff machen.

Yes.

Ich würde einfach direkt zweimal würfeln

und dir dann sagen, ob die Messerchen treffen.

Du möchtest zweimal angreifen?

Genau.

Du willst einmal mit deiner Aktion angreifen

und einmal mit der Bonus-Aktion, oder wie?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Ich habe 2 Weapon Fighting.

Ist das...

Das konvertiert die Bonus-Aktionen auch in den Angriff, richtig?

Also, du hast den Feed auf das Mobile.

Dann hast du nicht 2 Weapon Fighting.

Nicht?

Also, man kann immer mit der zweiten, man kann immer mit der Backhand angreifen, aber dann würdest du, also das wäre deine Bonus-Aktion dann, und das wäre dann ohne dein Profi-Sci-Bonus.

Aber ist das nicht ein Fighting-Style 2 Weapon Fighting?

Ja, den habe ich hier unter Aktionen stehen.

Deswegen...

Also, 2 Weapon Fighting haben alle?

Okay.

Das ist nichts Besonderes.

Jeder kann mit seiner zweiten Hand angreifen.

Aber...

Es gibt nochmal 2 Weapon Fighting als Kampfstil, das ist dann, dass der Profi-Sci-Bonus drauf kommt.

Ja, das ist kein Feed,

das ist ein Kampfstil,

dann kommt man bei manchen Klassen dann drauf.

Den habe ich zum Beispiel auch.

Den habe ich tatsächlich sogar ausgewählt bei der Charaktererstellung.

Also, wir können es jetzt so machen, wie du gesagt hast.

Ich muss mir das nochmal genauer angucken.

Okay, also ich greife jetzt einfach erst mal 2 mal an.

Au-Ki-Do-Ki, also mit deiner Aktion und deiner Bonus-Aktion.

11 und 17.

Das trifft beides

nicht.

Okay, okay.

Und direkt wieder

damit verlässt du

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

den Milikampfbereich
von 2 Gegnern.
Du hast deine Bonus-Aktion zum Angreifen genutzt.
Du kannst deine Bonus-Aktion
nicht nutzen,
um dich fortzuschleichen.
Aber warte...
Also der, den ich angegriffen habe
wegen Mobile, der kriegt keine.
Richtig?
Aber potenziell der andere.
Ja, also Mobile
betrifft nur den, den du angegriffen hast
beziehungsweise betrifft nur einen.
Die Frage wäre es möglich,
dass ich auf der anderen Seite starte.
Das wäre möglich,
wenn du es mir nicht so vorhergesagt hättest.
Gut, dann
bekommst du einen.
Ich verdiene es.
Wenn dich auch passt.
Das ist
eine
6 plus 4 ist 10.
Das trifft dich wahrscheinlich nicht.
Nein.
Gut, dann hast du Glück gehabt.
Wie weit möchtest du dich zurückziehen?
Ähm...
Ja, so, so, so.
Ja, so.
Du mittel viel.
Ja, genau.
Machst du vielleicht noch ein Feld nach hinten.
So, so.
Okay, gut.
Ich habe es versucht, wenig.
Das ist die erste animierte Rüstung
dran.
Der
ist aber gerade eben erst erwacht
und hält seinen Angriff,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

weil er nicht wirklich weiß,
wen er anzugreifen hat.
Die zweite animierte Rüstung
die wurde ja
gerade eben von gesund angegriffen
und die würde jetzt versuchen,
gesund hinterher zu gehen.
Lass mir mal kurz zählen.
Wie weit kannst du laufen, mein Freund?
20 Fuß.
Also sind das 15.
Schon ein bisschen gemein,
dann zurücksteuern als Angriff zu werfen.
Ich habe versucht, auszuweichen.
Das ist dir.
Greif die anderen an.
Dich an.
Aber das ist nur eine 3 plus
4.
Nee, ich glaube, das trifft dich nicht.
7.
Aha.
Das trifft, ja,
ich weiß bestimmt von mir wissen, wie viel Armer ich habe.
12.
Das wusste ich.
Jawohl, dann ist Winifred Nickelnase
als nächstes dran.
Erst mal ruft sie hektisch in den Raum,
bitte nichts kaputt machen.
Und dann führe ich gern
mich irgendwie so ein bisschen
in Schießdeckungen begeben.
Hinter irgendeinem,
hinter einer, weiß ich nicht,
Säule oder einem Sockel oder so ist da irgendwas.
Also du befindest dich aktuell hinter einem Sockel.
Dann bleibe ich in Schießdeckungen.
Du könntest theoretisch
dahin gehen.
Nee, kannst du im Moment nicht,
weil du kannst nicht durch feindlichen Raum durch.
Aber wenn du jetzt halt

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

den Kampfbereich von der Rüstung verlässt, würdest du einen Attack of Opportunity riskieren. Gut, dann bleibe ich in Schießdeckungen, in der ich gerade bin. Ja. Die zählen nicht als Kreaturen, oder? In wiefern zählen die nicht als Kreaturen? Nee, stimmt, die sind Constructs. Gut, sonst wäre es lustig, weil dann könnte ich Übelkeit in ihnen auslösen. Das würde ich gerne bei einer animierten Rüstung sehen. Ansonsten werde ich meine extrem coole, selbst gebaute Pistole ziehen, die ich auch noch verzaubert habe und werde voll drauf ballern auf... ..die bei mir. Auf die bei mich. Der steht direkt neben dir, bei denen kannst du keinen Ranged Attack machen. Ah, gut, dann beziehungsweise du würdest einen Ranged Attack mit Nachteil dürfen. Also die eine ist gerade bei... Bei Greenlock die andere... Zwei bei Greenlock, eine steht frei und eine ist für euch. Genau, gut, dann nämlich die, die frei steht. Den da? Ja, okay, das gut. Und Baller hoffentlich voll drauf gibt's ihn. Mit einer Zehn. Das trifft nicht, das würde ich wundern, aber es trifft nicht. Ich habe nicht voll drauf geballert, das tut mir leid. Möchtest du noch was mit deiner Bonusaktion machen? Nee, ich bleib auch dastehen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Okay, gut. Dann ist die nächste animierte Rüstung dran und da die auch noch nicht angegriffen wurde, würde der auch seine Aktion halten, ob er angegriffen wird. Aber unsere letzte animierte Rüstung die wurde schon angegriffen und die greift direkt zurück an und zwar Greenlock. Was soll sie mal versuchen? Trifft ich eine 15? Eine 15 Verzeihung? Dank meines Play Songs trifft sie mich nicht. Das heißt, das war ich mit dem Schlag einfach aus. Aber da sie 2 Militacks macht, wäre das ein, wie ist es mal eine 15? Das trifft mich auch nicht. Du müsstest 16 oder höher befinden. Hervorragend, hervorragend. Das erfreut mich. Ich klammer mich einfach um mein Leben fest an Greenlock. Du bist dann auch direkt dran. Du bist dann auch direkt dran. Ich bin direkt dran, okay. Vielleicht wäre die Gelegenheit angebracht, sich jetzt ein Tier zu verwandeln, dass ein bisschen mehr rein haut als ein Eichhörnchen. Vielleicht, ja. Ein großes Eichhörnchen. Von Greenlock Schulter abzuspringen und dich in einen Diawolf zu verwandeln. Situation ist Diawolf. Situation ist Diawolf. Moment mal, ich muss mal ganz kurz eine ganz kurze Frage. Challenge Rating. Eins. Eins ist erlaubt. Okay, dann erlaube ich dir das mal. Gut, dann verwandle dich in deinen Diawolf. Das ist für dich eine Aktion

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

oder eine Bonusaktion?

Nein, ich glaube,
dass die Bonusaktion nach der Angriff kommt.
Genau, Moment.

Lass mich mal ganz kurz nach deinem...

Ja, bei uns Mondroids haben es
als Bonusaktion, oder?

Ja, aber auch.

Ja, genau, die Mondroids sind
als Bonusaktion.

Combat Wildshap, ja.

Schwert.

Combat Wildshap, ja.

Combat Wildshap als Bonusaktion einsetzen.

Sehr schön.

Gut, dann setze sie ein.

Du frisst ein Diawolf
und hast deine Aktion noch frei.

Ich gehe mal davon aus, dass du
entweder während oder vor deiner Verwandlung
vom Greenlock Schulter runtergesprungen lässt.

Ich springe galant ab
und verwandel mich im Flug
ekelhaft morfend von einer Katze
in einen Wolf.

Welchen Farbe hat dein Diawolf?

Nein, das ist nicht wichtig, alles gut.

Eins bis...

Eins bis...

Eins bis zwei ist richtig,
drei bis vier ist falsch.

Es ist ein wunderschöner
hellgrüner

Green Diawolf,

dessen Held

nicht ganz die

Struktur eines Wolfes hat, sondern eher
an einen Pudler, ne?

Aber das gefällt mir, Green ist gut.

Aber damit bist du jetzt
ein Diawolf und hast noch
deine Aktion übrig.

Welche Rüstung

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

stellst du am nächsten?
Du stehst hier
und
das ist die Rüstung,
mit der Greenlock die ganze Zeit aufzuschränkt.
Dann würde ich versuchen, den Kollegen
zu beißen.
Dann bewege ich dich mal in
Media Range und dann darfst du mir
einen Biss-Angriff machen.
Was darf ich denn dafür?
Du musst einfach einen Biss-Angriff machen.
Du hast plus fünf auf deinen
Wolf, also du musst eine W20 würfeln
und darfst da plus fünf drauf sitzen.
Ich frage, dass bei mir Barrys ja
am Herzen liegt. Hat er auch Pack-Tactics
als Wolf?
Dann darfst du mit Vorteil antworten.
Also ich habe jetzt einen neuen gewürfelt,
das heißt plus fünf, wir haben über 14.
Aber du darfst noch mal, weil du hast
ein Biss-Angriff,
weil Greenlock deinen...
Vier, plus fünf wäre neun.
Gut, beides trifft tatsächlich nicht.
Das tut mir sehr leid.
Das tut mir wirklich leid.
Damit
sind wir draußen bei Leander
und...
Ich dachte, ich bin jetzt erstmal raus.
Nee,
ihr hört beide
eine Commotion aus dem
Innenraum kommen
und du, Holger, möchte sofort reiten.
Was machst du?
Warte, Holger.
Das muss eine Ablenkung sein.
Die Warnliebe
sind hier draußen. Wir haben die Spuren doch gesehen.
Würfeln wir auf

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Deception?

Und

ich würde sagen, also normalerweise würdest du Deception jetzt mit Vorteil würfeln. Ich würde dir da Nachteil drauf geben, dass du den Trillen gehört hattest.

Also ausgeglichen.

24.

Okay, gut, er ist verunsichert.

Aber er glaubt dir,

wir sollten aber trotzdem auf unsere Posten zurückkehren.

Ja, bleib du hier

und bewach

diesen Kleingarten.

Nein, nein, wir müssen auf unsere Posten zurückkehren.

Er ist wirklich element, dass er jetzt zur Front hier zurückkehren und dort bleibt.

Und er hat auch Angst.

Gut.

Es ist gerade draußen, ihr folgt die ganze Zeit diesen Spuren und Geräuschen und drinnen geht es was ab.

Also er ist super verunsichert.

Das ist in seiner Karriere

in seinen 8 Jahren als Nachtwächter

in diesem Foseum ist es ihm noch nicht passiert,

dass da so viel passiert.

Aber ja, ich weiß, du bist sehr nervös, aber mach dir keine Sorgen.

Ich habe gehört, dieser Leander Löwentreu ist in der Stadt.

Wenn etwas wirklich Fruchtbares passieren sollte, dann würde er uns retten.

Damit käme es zurück.

Kann ich als Bonusaktion

Ricky den Schlüssel zuwerfen?

Ich würde sagen,

ja,

dazu müsst ihr beide mir einen Geschicklichkeit geben.

Kann ich auch Slade of Hand nehmen?

Du darfst Slade of Hand machen, du darfst einen Geschicklichkeit Rettungswurf machen

und für dich würde das als deine Reaktion gelten.

Ricky,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

die andere Kusine.
Man verwechselt uns Halblinge immer.
Wir sind alle gleich.
Ricky, du darfst
mir einen Geschicklichkeit Rettungswurf geben
und das fehlt deiner Reaktion.
Das heißt, ich habe eine 18,
ich rufe noch, jetzt wird ja auch noch geschossen.
23.
Du würfst den Schlüssel
und du hast ihn sofort in der Hand
und würde die Göttin
und dann
ja,
würde ich noch mal
das versuchen mit meinem grünen Flammenden
Schwert
auf die Rüstung, die vor mir steht,
einzuschlagen.
Diesmal aber
Nein,
das ist eine 8.
Nee, das wird nicht.
Vielleicht
hat er gesund mehr Glück,
in
Hand-Combat, Hand-on-Hand
direkt seinem
Gegner gegenübersteht.
Ich fürchte, ich bin so nah an der Rüstung
und zu zaubern, oder?
Das kommt auf den Zaubern.
Was ich mitgenommen habe
ist Lenken des Geschoss.
Das ist
Guiding Bolch.
Normalerweise setzen wir das nicht einem Tempel,
aber uns werden auf Methoden
zur Selbstverteidigung beigebracht.
Weitweiß hat
Guiding Bolt keinen
Nachteil
in Mini-Range.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das wusste ich.
Was steht bei dir dabei?
Steht da irgendwas
von Biss bei der Range?
Nein, 36 Meter.
Das schieß 30 cm mit ein.
Dann schaffst du einen Guiding Bolt machen.
Ich würfle auf
Karisma.
Dein Spellcasting-Modifier
ist Karisma.
Dann würfle ich auf Karisma.
Es wird ein extrem charismatischer Schuss.
So ein charismatischer
Strahl.
Ja.
Fünf.
Was kann schon schießen?
Was ein Tag.
Fünf.
Das bringt leider gar nichts.
Du siehst übrigens bei deinen Zaubern,
du hast ein paar Zauber, die du als Angriff castest.
Du hast aber auch welche,
wo die anderen entweder gar nichts dagegen
tun können
oder die Rettungswürfe machen müssen.
Also, it's just saying.
Ja.
Aber du musst jetzt noch einmal
einen Spellsort für dich abschalten.
Und
dann
hast du
theoretisch noch
eine Monosaktion.
Kann ich versuchen,
mit einer Waffe anzugreifen
noch zusätzlich?
In diesem Fall nicht,
weil du deine Aktion benutzt hast,
um zu zaubern.
Aber das nächste Mal kannst du mit deiner Waffe angreifen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Dann bin ich erledigt.

Dann möge mir
die Göttin beistehen,
weil denen das jetzt passiert.

Okay.

Ich habe gerade eben den Schlüssel gefangen
und ich bin so, okay,
mit meinen Messerchen komme ich nicht
so an die Rüstungen ran.

Also,

wo ist der Kasten,
wo die Göttin drinnen ist?

Und ich würde gerne
in einen kleinen Bogen um die
aktuell kämpfende Winnie
zurückkehren.

Du musst eigentlich nur einen Schritt machen.

Du musst nicht um gesund oder Winnie.

Sehr gut.

Dann eine Frage, die kann ich
von mir an dich.

Oh nein, ich stehe sogar richtig.

Passt, wenn ich von da aus aufmachen kann.

Du musst an den Kasten ran treten.

Ja, genau.

Und dann kannst du den Kasten öffnen.

Ich habe den noch nicht gesehen gehabt.

Ich hatte ihn noch nicht im Blick.

Deswegen dachte ich so,
ich habe den Kasten aufgesperrt,
um die Göttin rauszulehnen.

Ja, dann darfst du, wenn du den Schlüssel hast,
brauchst du da auch keinen Check dafür.

Du kannst einfach den Kasten öffnen
und kannst die Göttin rausnehmen.

Entschuldigung.

Na klack.

Ich habe sie.

Okay.

Dann

ist als nächstes wieder unsere erste
eine Mediatarm ran.

Der wurde zwar immer noch nicht angegriffen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Er hat Schmerzen.
Er hat Schmerzen,
und würde deswegen
an das Geschehen
hier herantreten.
Und
einen
Slamattack
auf Gröllock machen.
Du steckst halt ein.
Ich habe noch gar nichts eingesteckt.
Und es wird auch so weit.
Das ist ein 11.
Das trifft nicht.
drückt nicht und das andere ist ein 1, das drückt sowieso nicht.
Bärri, wenn du aufpasst, das sieht fast aus wie Tanzschritte, mit dem Greenlock hier diesen
Attacken ausweicht.
Au!
Auch andere Rüstungen näher sich und versucht Ebenfaltzame anzugreifen, aber auch das
wird nix.
Also, das seid nicht die einzigen, die schlecht würfeln, auch eure Gegner würfen schlecht.
Winniegret!
Ja!
Ich versuche einfach noch mal zu schießen, ich habe übrigens letztes Mal versucht, ich
habe es eben nicht versucht, ich habe vergessen, noch meinen Bonus drauf zu tun, dass die war
verzaubert war.
Aber jetzt, jetzt richtig, ich sag's dir, also immer noch auf die gleiche, wo ich vorher
geschossen habe, die jetzt woanders steht.
Den triffst du jetzt tatsächlich nicht mehr, aber du könntest den hier schießen.
Aber das war, glaube ich, auch der, auf den sie geschossen hatte, oder?
Nee, sie hatte ursprünglich auf den hier geschossen.
Na gut, ich war auf den besonders wütend, aber da nehme ich jetzt den, den ich da vorne
sehen kann.
Warte mal ganz kurz, ich muss mir nur immer wieder aufschreiben, wo die Wachen stehen.
Okay, jetzt bitte.
Das ist, das ist ne Zwölf, das trifft nicht.
Danke, dafür klacken wir so schön.
Dankeschön, habe ich geschenkt bekommen.
Dann ist die Rüstung dran, die hier, oops, das habe ich falsch gemacht, Moment.
Warte, ich überleg gerade kurz noch, ob ich irgendwo, ja vielleicht hast du ne Bonusaktion.
Ich habe leider, ich kann mich maximal heilen mit der Bonusaktion, aber das will ich jetzt
nicht verschwenden.
Dann, ich überleg nur gerade, ob ich irgendwo hingehe, aber nee, noch nicht.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Wobei doch, warte, genau hinter mir steht noch auch ne Rüstung, ne?

Ja.

Ah, dann bin ich ein Gefahr.

Oh.

Oh, wenn ich mich jetzt, wenn ich mich jetzt um den Kasten rumbewege, wo Ricky steht, könnt ich das machen?

Ja, aber wenn du dich aus der Mini Range von der, von der Rüstung wegbewegst, dann würdest du ein Gelegenheitsangriff kassieren.

Aber sie greift mich wahrscheinlich eh gleich an, das ist alles so schwierig.

Nein, aktuell ist sie noch sehr konzentriert auf, auf Gesund.

Na gut.

Und das sehe ich und mach eine ermunternde Geste in deine Richtung.

Was machst du?

Was?

Du schaffst das.

Ich weiß nicht, warum ich noch flüstere, aber.

Gut, dann war es das, Entschuldigung.

Okay, dann ist der hier dran, der hier im Eck steht, der war ja nicht gerade mehr dran.

Ich hab das Gefühl, der war gerade mehr dran.

Er kann ruhig auf mich schlagen, es wird ihm eh nichts bringen.

Moment, ich hab die verwechselt, ich hab die verwechselt.

Ich weiß nicht, oh ja, ich weiß auch, warum ich sie verwechselt habe.

Dann kommt jetzt der hier dran, der pro Gesund steht, weil der wär nicht eigentlich vorher dran gewesen, aber jetzt kommt er dran und der greift gesund an.

Die könnte in deine Hand ablenken.

Das ist eine 23.

Das wär jetzt der Power-Move gewesen, wenn du einfach gesagt hättest, das trifft nicht.

Und, äh, jetzt mach du einen Schaden, also du machst drei Schaden und dann versuchst du dich nochmal anzugreifen.

Aua.

Das ist eine 8 plus 4, äh, 12, triff dich das?

Äh, ich hab 12.

Okay, das triff dich auch und das ist nochmal drei Schaden für dich.

Also sind vier insgesamt.

Nein, drei plus drei sind sechs.

Also vier insgesamt.

Und dann ist...

Du wisst ja noch, als ich mir vorhin den Finger geschnitten hab, das ist schlimmer.

Und dann ist wieder die, ähm, vor Grüloch dran und die greift dieses Mal Barry an und äh, zwar mit einer 19, triff das?

Äh, was muss ich da anschauen, Entschuldigung?

Den Wolf, musst du jetzt?

Ja, klar, aber...

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Armour-Klass.

Armour-Klass ist 14, natural.

Dann triffst du, äh, dann triff der dich?

Oh, Wolfie.

Und macht vier Schaden.

Aua.

Das wird der dich, äh, die greift sich nochmal an, mit dem Nauzglöcksel...

Du bist ja auch noch geheut.

...macht...

Oh, geht das nicht, dann macht er acht Schaden jetzt noch nicht.

Also insgesamt wie viele?

Acht bis vier, du bist ja.

12 Schaden.

12.

Ich weiß, für Grüloch einfach alles zu viel ist.

Ja, während er allem ausweicht.

Damit bist du auch schon dran.

Okay.

Ich will es der Wache Heimzahlen, die mich gerade so heimtürkisch attackiert hat, und äh, versuche das jetzt nochmal mit dem Beißen.

Okay.

Dafür wüffle ich jetzt...

...eine Natural-20.

Herr Vorrat, das trifft natürlich, das ist ein kritischer Schlag, das heißt, du darfst die Würfel verdoppeln.

Also du, ähm, statt mit, lass mich mal ganz kurz gucken, statt mit zwei W6 greifst du mit vier W6 an.

Den Modifier von plus drei legst du irgendwie einmal drauf.

Also du darfst jetzt vier W6 gleich sein, oder halt einen W6 viermal.

Dann sind wir bei vier, plus eins sind fünf, plus sechs sind elf,

plus drei sind 14 und dann plus, wie viel noch, insgesamt drei nochmal drauf.

Also über 17 Schaden.

Genau einmal.

Also 17 Schaden.

Diese Rüstung sieht richtig, richtig fertig aus.

Ich beiße volles Met in ihren Helm und schlage meine Zähne durch das Blech.

Sie blutet.

Sie blutet.

Ich dachte, ich dachte, sie blutet.

Nee, ähm, also Blutig ist halt Zustände, die, ähm, sie rost, die, sie rost, sie rost, sie rost, sie rost, sie rost, sie rost.

Spucke, das Öl angewidert aus.

Ohne.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das wundert mich, dass du das eklick findest.

Noch mehr Eichhörchen spucke, blüge Febti.

Bonus-Aktionen, ich glaube, als da ja wohl wie keine mehr, oder darfst du deine normalen Bonus-Aktionen noch einsetzen?

Gut, schön. Dann bist du fertig mit deiner Runde und wir sind wieder draußen bei Leander und Holger.

Ich weiß auch nicht mehr wer er ist. Ich bin Hannes, er ist Holger.

Du bist Hannes, er ist Holger. Und ihr hört weiter die Kommmotion und du darfst jetzt noch mal auf Deception würfeln,

ob du ihn weiterhin davon überzeugen kannst an eurem Plan zu bleiben.

Das ist ne Eins. Dann, also er schaut dich an, fummelt seinen Schlüssel aus der Tasche und öffnet die Kühle, um ins Museum zu stürzen.

Er wartet nicht auf dich. Aber darf ich was wirken auf ihn? Nur wenn es ein Bonusaktion ist, ich würde sagen, dass der Deception gerade in der Aktion war.

Ne, dann kann ich nichts wirken. Gut, dann darfst du nur hinter ihm herlaufen.

Okay, dann laufe ich ihm nach.

Grylock!

Okay. Go, go, go!

Ich habe gehört, dass Regie gerufen hat, dass sie die Göttin hat.

Ja.

Scheiß auf diese Rüstung einfach raus hier und dann würde ich versuchen zu gesund zu laufen.

Ich vertraue einfach darauf, dass ich den Rüstungen ausweichen kann. Also so, dass ich gesund berühren kann.

Okay, Moment. 15, 15, 20, 25. Ja, du kommst bis gesund und bekommst von allen drei Rüstungen eine Art of Continuity.

17 plus 4 trifft wahrscheinlich.

Das trifft mich.

Dann nimmst du einmal drei Schaden.

Persönlich.

Also das trifft mich.

Das trifft mich.

Das trifft mich nicht.

Und 14 trifft dich wahrscheinlich auch nicht.

Dann kriege ich, während ich einen Ausfallschritt mache, noch so nebenbei einen reingeschauen.

Und flitzt zu gesund rüber.

Und dann würde ich gesund berühren.

Wir hauen jetzt ab.

Mach dir keine Sorgen.

Und würde ihn unsichtbar machen.

Nur gesund.

Ich kann nur eine Person unsichtbar machen.

Cool.

Was hast du gemacht?

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Unsichtbar, hau ab.

Wow.

Und das...

Du bist jetzt unsichtbar.

Ich bin verwundert.

Und unsichtbar.

Und das war es dann auch, denn ich habe sonst keine Bonusaktionen mehr.

Und wurde auch schon gehauen.

Okay, dann ist es dann direkt so dran.

Oh, unsichtbar.

Danke euch, Meister Hauptgoblin.

Mein Sohn.

Ich kann mich sicherlich zurückziehen, wenn ich unsichtbar bin, ohne getroffen zu werden.

Wenn du unsichtbar bist, dann macht er seinen Schlag mit Nachteil.

Aber er weiß ja...

Naja, er weiß, dass du da bist, weil du standest da gerade eben.

Du bist gerade eben unsichtbar geworden.

Und er würde jetzt seinen Schlag nach dir mit Nachteil machen.

Aber du kannst deine Aktion nutzen, dich zurückzuziehen.

Dann würdest du keine Gelegenheitsangriff bekommen.

Dann mache ich das.

Gut, dann ziehst du dich zurück.

Und in welche Richtung bewegst du dich?

Ich bewege mich in Richtung Ausgang.

Der Ausgang befindet sich hier hinten.

Und du bewegst 30 Fuß Richtung Ausgang.

Du musst natürlich weiterhin...

Ich habe nicht alle Sachen aufgezeichnet, die hier noch drin sind.

Aber du bewegst dich natürlich an den ganzen Figuren und Figuren.

An den ganzen Vitrinen.

Ich habe keinen Auge für jetzt.

30, 30, 30...

Okay, dann kommst du bis hierhin.

Dann es brich jetzt nichts dran.

Kannst du den Ausgang markieren?

Ich kann den Ausgang.

Warum flüstere ich immer noch?

Das ist schon besser so.

Was stimmt mit mir nicht?

Es muss nicht jeder hier schießen und schreien und haben.

Ich jaule.

Auch einfach.

Okay.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das sieht man richtig gut in der Kamera mit der Farbe, die ich bin.
Ich bin uns eine andere.
Hier ist der Ausgang.
Und hier unten ist der Eingang durch den Teil von euch reingekommen.
Okay, Ricky.
Ich schaue kurz zu wenig rüber.
Kommst du das hin?
Klar!
Wir sehen uns auf der anderen Seite.
Ich würde gerne meine Hide-Action machen.
Und dann versuchen, möglichst ungesehen im Ausgang zu schleichen.
Nein, also Hide ist wirklich verstecken.
Also du könntest jetzt versuchen, dich zu einem der anderen Schaukästen zurückzusetzen.
Ja, genau.
Das kannst du machen.
Also ich würde sagen, dass hier die nächste Reihe an Schaukästen steht.
Gut.
Und dann kannst du zu dem hinlaufen.
Kann ich dir noch vorstellen, dass du auf meinen Rücken springst zu mehr Tempo?
Du stehst noch zu nah weiter.
Ja, aber du kannst mich natürlich abholen, wenn du Lust hast.
Und ich würde gerne einfach versteckt sein und einfach in Richtung Ausgang,
bei Gelegenheit.
Die Götchen umfassen so.
Okay, dann ist das Nächste.
Diese Elimated Armor ran und die greift Barry an.
Das fühle ich mich schlecht, weil ich Barry zurückgelassen habe.
Du hast das Richtige getan, mein Sohn.
11 plus 4 ist 15, das trifft dich.
Und du nimmst 8 Schaden.
Und der zweite Angriff ist 19 plus 4 und nochmal 7 Schaden.
Ich dachte, du bist die Mitte.
Also insgesamt 8 plus 7.
8 plus 7 Schaden?
Also 15.
Oh Gott, ich habe nur noch 10 Punkte.
Das macht aber nichts, weil wenn der Wolf umgehauen wird,
dann bist du einfach jetzt zum Glück noch der Druide.
Das ist das Nächste, der hier dran ist, der ein bisschen erstaunt ist,
dass gesund weg ist.
Und der dreht sich um, im Minifried anzugreifen.
Das ist eine 16.
Ich schau mich von sehr weit unten.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das trifft deine 16.

Vermutlich, ja, ja.

Okay.

Dann bekommst du 5 Schaden.

Und er greift sich nochmal an.

Nein.

Oh, jetzt bist du noch mal eine 16.

Nein.

Und du nimmst noch 4 Schaden.

Oh.

Gut, ich bin bei einem Lebenspunkt aktuell.

Okay, das war nicht gut.

Möchtest du, dass deine Gruppe in irgendeiner Form mitteilen, dass es dir gerade nicht so gut geht?

Schmerz erfüllt.

Aufheulen.

Okay.

Oh, oh.

Damit ist Minifried auch schon dran.

Okay.

Notfallplan.

Ich kann mich ja auch selbst teilen.

Ich wollte ja das eigentlich aufheben, weil ich nicht so viel zaubern kann am Tag.

Aber es ist auch nicht super effektiv, weil ich vielleicht vom Tod bewahren, hoffentlich.

Das ist sogar einfach eine Bonusaktion.

Ich kann die aber auch zuerst machen, oder?

Du kannst, also ihr habt alle eine Aktion, eine Bonusaktion und eine Bewegung.

In welcher Reihenfolge ihr die Macht vollkommen egal.

Und ihr könnt jederzeit auch eure Aktion benutzen, um eure Bewegung zu verdoppeln.

Beziehungsweise, die Ricky kann auch ihre Bonusaktion benutzen, um noch mal weiter zu laufen.

Aber ihr könnt keine Bonusaktion während einer Aktion machen, auch wenn eine Bonusaktion weniger Zeit dauern würde.

Also du kannst eine Aktion, eine Bonusaktion und eine Bewegung machen.

Okay.

Also ich kann jetzt zuerst die Bonusaktion machen.

Gut.

Dann würde ich versuchen, auf mich selbst Healing Word anzuwenden.

Das ist gar kein Problem.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das musst du auch nicht versuchen, sondern das...
Es wird nur albern aussehen, weil mein Healing Word funktioniert,
so, dass ich Leuten den Kopf tetsche und sage, na na, wird schon wieder.
Das mache ich jetzt bei mir selbst einfach.
Okay, tatsächlich bräuchtest du dich nicht mal berühren.
Alleine das na na, weil das ist jetzt Healing Word.
Aber ja, das funktioniert.
Also ich wiege halb tot auf dem Boden und mache na na.
Das macht sie geil.
Dann darfst du einmal...
Genau, ich glaube, wie viel darfst du?
Ein wieviel oder zwei wieviel?
Das habe ich hier leider gerade nicht stehen.
Moment, einen Augenblick.
Ich muss das sofort nachschauen.
Herzlichen Dank.
Ich glaube, beim ersten Grad ist es immer ein wieviel.
Ich glaube, nur bei zwei sind es zwei wieviel.
Ich glaube auch.
Ein wieviel und plus dein Spellcasting Modifier.
Der ist deine Intelligenz.
Also es ist ein wieviel plus drei.
Okay.
Also fünf.
Dann hast du jetzt fünf geheilt.
Warum sagst du das so enttäuscht?
Bist du jetzt ein bisschen geheilt?
Was hast du erwartet?
Gut, dann habe ich...
Ich bin sehr, sehr stolz auf dich.
Dankeschön.
Ich habe sagenhafte Sechs Lebenspunkte.
Yay!
Sechs ist besser als einen.
Richtig.
Und dann würde ich gerne irgendeine Ablenkung kreieren,
indem ich die Vitrine neben der ich stehe infuse,
dass sie ein sehr nerviges Geräusch macht.
Okay.
Okay, dann darfst du das tun?
Ja.
Dann nehme ich mein kleines Edwi raus mit meinen Tools
und nehme meinen kleinen Schraubenschlüssel raus

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

und schraube so an der Vitrine rum.
Und dann fängt sie an, einfach ein brutal nerviges Geräusch zu machen.
Leonard, mach mal nerviges Geräusch.
Ding, ding, ding, ding, ding, ding, ding, ding, ding.
Okay, gut.
Dann würde ich sagen, dass nächste Mal, wenn diese Rüstung dran ist, kreierte sie nur mit Nachteilen an.
Oder wir müssen schauen, ob sie dich überhaupt angreift oder ob sie den Kasten angreift.
Damit ist aber dann wieder diese Anime-Arme dran.
Und die läuft tatsächlich grüller hinterher.
Ein Stück.
Wie weit kannst du laufen?
Gar nicht mal so weit, ne?
Hallo?
25.
15, 25, 25.
Sie kommt gerade so bei dir an und greift dich noch mal an.
Oh.
Und das ist nur eine 2 plus 4.
Also 6 also trifft nicht.
Und dann ist unsere letzte Arme dran.
Tipp dir mit demselben leicht auf den Helm, wer nicht das macht.
Ding.
Ist das der selbe Helm, was du mit dem Öl austritt?
Nee, das ist der Helm aus dem Tritttöl aus.
Dann greift dich noch mal an.
Hat sie mich beim zweiten mal auch nicht geflogen?
Wie bitte?
Hat sie mich beim zweiten mal auch nicht geflogen?
Das ist eine 8 plus 5 ist 13.
Das trifft dich, glaube ich, nicht, oder?
Ach so, 13, die Arme hat 14.
Dann bist du jetzt dran.
Okay, ich würde, glaube ich, die Gelegenheit nutzen für Rikki aus der Misere zu holen.
Winnie, genau.
Deswegen stürme ich mal auf Sie zu mit meinen 50 feet Speed.
Genau, also du kannst 15, 25, 25, 30.
Merk dir mal ganz kurz 30.
Du hast noch 20 feet übrig.
Das ist nicht deine Laufleistung.
Aber du kriegst zwei Opportunity Attacks.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Das eine ist eine Natural One.
Und das andere ist eine Natural Two.
Hat sie ich durch meinen Mobile-Feed nicht irgendwas mit Attacks?
Stimmt, stimmt.
Aber es ist vollkommen egal, wie die haben dich eh nicht getroffen.
Du kommst mal Winnie an und bei der heulenden Säule.
Ring, ring, ring, ring, ring.
Was ist dein Ziel? Was möchtest du tun?
Ich deute Rikki Prinzessin Wun.
Verdammt, Winnie.
Viel sagen auf meine Schultern.
Ja.
Bitte hier an Sie.
Das auf deinem Rücken aufzusteigen,
würde eine Aktion kosten.
Aber ich wippe jetzt schon voffreudig.
Und in diesem Moment knallt die Tür auf
und die Wache
und Leonhard
schreiten in den
Steigen in den Kampf ein.
Der Holger ist erstmal so verwirrt,
dass er nicht angreift, was macht Leonhard?
Muss ich jetzt Initiativen auch gleich auswirken?
Ich hab dir dann Initiativen eingegeben.
Du bist quasi das letzte Initiativen.
Das bin ich gewohnt.
Also ich komm rein, ich seh das Chaos hier
und Holger steht neben mir.
Gut.
Dann guck ich erstmal schockiert drüber zu Holger.
Schaut zum ganzen Chaos.
Hier ist ja ganz schön was los.
Erst mal du weg.
Und dann wirke ich auf Holger.
Macht der Vorstellungskraft.
Und Sorge dafür,
dass Holger in ungefähr der Nähe,
wo gerade das ganze Schauspiel ist, etwas sieht.
Und zwar entsteht eine 3-Schritt große Lichtgestalt.
Eine Frau aus geleistendem Sonnenlicht mit Haaren,
die einfach nur samtglatt auf ihre Schultern fallen.
Augen, die das Schicksal sehen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Und diese Gestalt blickt Holger an und sagt,
Holger, geh, flieh,
verbringe die Nacht im Gebet
und deine Liebe wird zu dir zurückkehren.
Das kann er als Edition durchschauen,
wenn er eine Probe besteht.
Er muss eine Intelligenzprobe schaffen.
Das ist ein Natural One.
Ja, nee.
Holger dreht sich auf dem Absatz um,
ignoriert alle Gesetze von Bonusaktion,
Bewegung und Aktion und rennt direkt wieder raus.
Du hast keine Ahnung, wie weit.
Aber du hast gesagt,
dass die dieses Wasserommerzien gesprochen hat.
Muss beten, ja.
Ich verstehe das.
Warum rettest du Holger nicht?
Du hörst eine Stimme aus dem Nichts.
Ich weiß, die Namen Holger habe ich mir gerade ausgedacht.
Die heißen immer Holger.
Alle Wachen heißen Holger.
Dann bist du fertig oder hast du noch eine Bonusaktion?
Ja, das war erst mal meine Aktion.
Ich kann mich noch bewegen und eine Bonusaktion machen.
Nein, deine Bewegung hast du aufgebrochen.
Ich nutze die,
um mir bewusst zu werden, was hier passiert.
Ich mache nichts und schaue mir das an.
Dann darfst du mir ein Perception-Check machen.
Das kann ich ja mal richtig schlecht.
15.
Du siehst nicht besonders gut hier drin,
weil das immer noch ein bisschen düster ist.
Du siehst aber, dass da gerade drei Rüstungen
im Kampf sind mit deinen Kumpanen.
Du siehst außerdem einen Haufen Museumsgegenstände.
Unter anderem
in deiner unmittelbaren Nähe
den Kessel von Baba Jagger.
Das ist ein Kessel,
der einfach da steht.
Ohne ein Glasgehäuse.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Und tatsächlich in einem Glasgehäuse
ein Pult, auf dem ein aufgeschlagenes Buch liegt.
Das ist im Moment alles, was du siehst.
Aber nämlich auch was mit dieser Göttin ist,
die da irgendwo geklaut werden sollte.
Der Schaukasten ist im Moment zu weit von dir weg,
als du siehst.
Gut.
Ich sehe den Ausgang.
Ich sehe gesund zum Glück nicht mehr.
Ich sehe, dass Willi und Bangbox
offensichtlich einen Plan haben.
Ricky sehe ich gerade nicht, aber die wird sie schon zu helfen wissen.
Meanda,
ich müsste mich jetzt umdrehen, um hinzusehen.
Das ist eine sehr gute Frage.
Wir machen jetzt den Abgang.
Einfach den Abgang.
Einverstanden.
Ich nutze meine Aktion.
Ich nutze meine volle Bewegungsfreiheit weiter.
Komm ich damit bis zu gesund?
Ich habe ja 40, wenn ich mein Play-Song aktiv bin.
Siehst du überhaupt, wo gesund ist?
Ja.
Ich habe ihm gesagt, dass er zum Ausgang gehen soll.
Ich möchte Richtung Ausgang rennen.
Formulieren wir es eigenerziger.
Ich renne Richtung Ausgang.
Mit deiner Bewegung alleine würdest du bis hierhin,
bis kurz vor den Ausgang kommen.
Aber du kannst natürlich deine Aktion einsetzen, um zu speeden.
Ja.
Ich glaube, das mache ich auch.
Dann dasche ich aber auch den gesamten Bereich,
den ich drüber habe, raus zum Ausgang.
Dann bin ich nicht mehr sichtbar für die Leute.
Du kassierst zwei Attacks von Paternity,
die beiden nicht treffen.
Du rennst, rennst, rennst, rennst.
In dem Moment, in dem du an der Tür ankommst,
schlägt die Tür noch innen auf.
Und du hörst

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

ein paar dutzend laute Schritte
bei dich näher.
Nein.
Mit einem Knall öffnet sich die Tür,
direkt vor deiner Nase.
Und ein Wächter stößt einen anderen in den Raum,
während immer mehr Wächter
in den Raum fließen.
Auch hinter Leander
kommen immer mehr Wächter in den Raum
und hier hört oben auf der Balustrade
weitere Wächter.
Und als du wieder was sehen kannst,
weil die ganzen Wächter an dir vorbeigeströmt sind,
steht dort
ein hochgewachsener
Dunkel-Elb.
Und ruft
Da sind sie!
Ja, da sind sie.
Einbrecher.
Er greift die Stelle.
Der ganze
Raum voller Einbrecher.
Die wachen die unten
im unteren Stockwerk sind,
also die oberen, die auf der Balustrade stehen,
haben alle ihre
ihre Armbrüste im Anschlag.
Und das sind nicht so
Nachtwächter wie Hannes Holger und Hector.
Das sind richtige Wachen, Stadtwachen,
vielleicht sogar Palastwachen.
Das könnt ihr in der Dunkelheit nicht erkennen.
Sie haben alle schwere Armbrüste direkt im Anschlag,
die auf euch gezielt sind.
Ich bedenke, dass die Vitrine immer noch ein nerviges Geräusch machen.
Die Vitrine macht immer noch ein Band.
Ich habe die Zeit.
Ich kann nicht mit einer Aktion
die Selbstverkleidung fallen
und wieder wie ich auszusehen.
Das kannst du machen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Wo ist das?

Warum?

Ich habe ein Gefühl, wie lange es noch fällt.

Du hast noch maximal 3-4 Minuten.

Dann lasst mich jetzt schon fallen.

Okay, du lässt Fall direkt hinter dir steht ein Wächter, der plötzlich Lerner Löwentroll vorsichtigstehen sieht.

Lerner Löwentroll, aber dann erinnert er sich sofort wieder an seine Aufgabe und versucht.

Keine Ausflugsamme mehr.

Der Dunkel elf, der vor Grülock steht, schaut an Grülock vorbei und schießt einen Firebolt auf diese Vitrine die sofort explodiert.

Ist das die, die das Geräusche macht?

Die, die das Geräusche macht!

Der Götter in Zeitdagen.

Und er kommt näher in den Raum hinein.

Kann ich mittlerweile noch auf seinen rücken klettern eigentlich du kannst versuchen auf seinen rücken also ja du kannst ein aktion jetzt nutzen.

Um auf seinen rücken zu klettern aber ihr seid um singen von wachen die sofort versuchen dich von seinem grunter zu reißen.

Oh mein Gott, okay, können die mich sehen weil ich habe mich versteckt du hast dich versteckt du bist aktuell noch versteckt.

Okay, muss ich ein staff check machen.

Da kommen wir gleich dazu.

Okay, okay, kann ich den dunkel öffnen meinen armen anbieten damit er sich einhakt.

Kannst du es versuchen was möchtest du möchtest du bitte gehen wir doch hier rein.

Kenne ich diesen dunkel Elfen.

Du kennst es.

Es ist Daddy.

Es ist mein Vater.

Nein es ist dein Onkel.

Es ist mein Onkel.

Natürlich.

Das Licht das Licht deiner Illusion hat mich geblendet.

Meine Augen gewöhnen sich jetzt erst wieder in die dunkelheit.

Der hat nur Holger gesehen.

Onkel Quenda.

Ich bin ja unsichtbar glaube ich.

Du bist unsichtbar.

Du bist unsichtbar.

Kann ich etwas rufen.

Willst du was rufen?

Wen willst du was zuhufen?

Mein Onkel.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Okay dann ruf ihn was zu.
Onkel Quenda.
Sein Blick.
Tu es nicht.
Es ist nicht wie du denkst.
Oder es ist genau wie du denkst aber anders.
Er schiebt dich Grölök einfach so auf die Seite und weht deinen Arm ab und geht auf.
Du kannst mich nicht sehen.
Das hat Gründe.
Die kann ich dir später erklären.
Aber du musst mir glauben.
Diese Rüstungen sind zum Leben erwacht und versuchen uns umzubringen.
Tut bitte etwas.
Ihr steht da gerade auch wieder direkt bei einem von den größeren Schaukästen.
Er hat mich jetzt aber nicht einfach alleine stehen lassen.
Er hatte sich da einfach alleine stehen lassen.
So ist Onkel Quenda.
Du hast den Eindruck, dass dein Onkel dich sehen kann.
Du hast keine Ahnung warum.
Du weißt zu wenig über ihn um zu wissen warum er dich sehen kann.
Aber du hast den Eindruck, dass er dich sehen kann.
Und er greift dir an die Schulter und schaut dir in die Augen und sagt.
Und die Unsicht kommt.
Onkel.
Es tut mir leid.
Onkel Quenda, was heißt das?
Es ist nur Geschenk.
Wachen, hier ist noch einer.
Und er packt dich richtig fest an der Schulter, dass du nicht ausweichen kannst.
Warum?
Und es kommen zwei Wachen, die versuchen dich gefangen zu nehmen.
Und die hast du halt in irgendeiner Form.
Du, was möchtest du machen, Ricky?
Du bist aktuell, bist du versteckt.
Was möchtest du tun?
Ich würde gerne die Statue in meine Kapuze reinpacken.
Okay.
Ganz langsam.
Kein Problem.
Also, das sind jetzt ganz, ganz viele Wachen, die mich nicht entdeckt haben.
Ich, wie nah stehen die an mir dran?
Sehr nah.
Also, sie sind, es sind eben, also oben in dem Raum sind wahrscheinlich so sieben oder acht Wachen.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Und hier unten sind ein gutes Dutzend.
Das ist jetzt schwierig.
Auf der einen Seite würde ich gerne einfach da sitzen bleiben.
Auf der anderen Seite denke ich mir, ich würde eigentlich gerne abhauen.
Aber ich kann Winnie ja nicht alleine lassen.
Das ist Familie.
Ich kann, ich kann das nicht.
Familie ist nicht gut.
Da fasse ich gerade gar nicht drauf auf.
Und ich bin so, Mist, Mama bringt mich up in meine Cousine wegen mir stirbt.
Das wäre etwas blöd.
Sehe ich in den Kästen um mich herum,
irgendetwas, was irgendwie spannend ist.
Oder ich meine, da vorne war ja der Baba-Jagatop,
an dem komme ich nicht ran.
Aber ist irgendwie um mich herum noch irgendwas, was spannend sein könnte.
Willst du jetzt noch den Loot maximieren?
Ich dachte mehr so an Topf umschmeißen, aber an dem komme ich ja nicht ran.
Ah, verdammt.
Aber klar, natürlich.
Du stehst ja vor so einem Sockel, und das ist kein Schaukasten, kein Glaskasten,
sondern auf diesem Sockel steht das Skelett eines Sturmriesen.
Das heißt, also ich meine, du möchtest jetzt versuchen, die Knochen zu klauen.
Nee, ich dachte jetzt mehr so an eine, I don't know,
eine Glaskaraffe mit einer Flamme des ewigen Feuers oder so,
was die man umschmeißen und kaputt machen könnte.
Und dann kapum, aber nein.
Also tatsächlich ist ein Stück hinter dir nochmal ein kleinerer Glaskasten,
in dem eine faustgroße, goldene Birne liegt.
Und jetzt, du hast vorhin schon den Eindruck gehabt, du hast irgendwie, sie flüstern gehört.
Nimm's mit.
Ach weißt du was, wenn wir eh schon dabei sind, dann hab ich ja die Schlüssel noch, oder?
Soll das den Schlüssel noch her?
Würde ich gerne einfach ein Feld weiter in Richtung dieser Vitrine gehen
und möglichst versteckt natürlich bleiben und versuchen ganz ernst.
Sprechenden Bienen soll man nicht abschlagen.
Der Schlüssel passt nicht.
Goddammit.
Aber du hast glaube ich Thiefstools, oder?
Natürlich habe ich Thiefstools, um das Schlüssel aufzuknacken.
Okay, das sind W20 plus mein Proficiency.
Einmal würfeln.
17.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Du kriegst das Ding problemlos auf und du kannst die Birne einstecken,
die fröhlich kirchend in deiner Tasche verschwindet.
Aber jetzt darfst du mir noch mal ein Stealth-Check machen und den definitiven Nachteil.
Ja.
Hey, mitgegangen, mitgefangen.
Okay, eins.
Ich seh dort allein.
13.
13, das ist nicht genug.
Und wenn du in deiner Nähe schaust,
siehst du, dass du auch noch gerade anderen.
Halt!
Läuft dir.
Passt dich.
Ich habe noch eine Frage.
Wenn ich da jetzt allein stehe,
dann kann ich mich doch, also sag mir einfach, wenn es nicht geht.
Aber ich kann doch theoretisch gesehen.
Es gibt zwei Möglichkeiten.
Entweder mache ich mich jetzt sofort unsichtbar
und verlasse dieses Museum.
Oder ich mache mich unsichtbar, Versuche zu Riki zu laufen.
Aber dafür reicht die Reichweite.
Das ist zu weit weg.
Dann würde ich mich...
Du bist auch nicht alleine.
Also, wie gesagt, da sind bei jedem von euch stehen mindestens zwei Wachen.
Und du bist auch bereits sehr grob...
Huch, Entschuldigung.
Du bist auch bereits sehr grob angefasst worden, um...
Ich lasse einfach den Kopf sinken.
So eine Wache mit Riki am Schlachtviertel.
So.
Ihr werdet...
Genau.
Der, ein Wächter kommt zu dir.
Du versuchst gerade auf den Wolf aufzusteigen.
Ja, ich habe so eine Hand irgendwie an ihm.
Einer der Wächter wirft einen Trank
oder irgendetwas ähnliches in dein Fell.
Das grüne Pudelfell.
Das grüne Pudelfell.
Und du weißt nicht genau, was es ist,

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

aber es dispelle deinen Zauber.
Und du stehst auf allen Pieren.
Auf Bohnen und Winnie.
Sonst auf deinem Rücken.
Scheiße.
Aber einer der Wächter pflückt dich einfach von seinem Rücken runter
und fessel dich.
Und ihr werdet ein bisschen zusammengetrieben.
Also, ich freue mich nicht so gut.
Nehmen Sie mir die Birne wieder ab.
Ihr werdet ein bisschen zusammengetrieben und gehalten.
Und jeder von euch darf mir nochmal einen Perception-Check geben, bitte.
Perception.
Winnie, du mit Vorteil, weil du observant bist.
15.
Okay, ich hatte jetzt eine Eins.
Und hab den Lucky-Trade, kann ich dann noch zweimal?
Ja.
Wenn du mir sagst, du hast eine Eins gewürfelt
und du willst die mit dem Lucky-Trade ausgleichen,
dann kannst du noch mal befinden.
19.
Natural 20.
Ne Natural 20.
19.
16.
15.
Auf 15.
15.
Genau.
Bemerkt alle gleichzeitig.
Barry und Winnie, ihr seht, wie er neben dem Schaukasten,
vor dem er gerade stand, wetritt
und etwas in seiner Tasche verschwinden ist.
Dieses Schluch.
Und bei diesen Worten,
werden euch Säcke über den Kopf gestülpt.
Und das letzte, was ihr mitbekommt, ist eben, dass ihr gefangen genommen werdet.
Moment, ich bin Leranda Löwen, das ist ganz müde.
Du hast einen Schlag auf den Hinterkopf.
Sorry, Baby.
Ich ruf noch so, nein, Leranda.
Und damit sind wir heute fertig.

[Transcript] GameStar Podcast / Ready to Roll: Unser neues Pen & Paper - Folge 1: Krach im Museum

Vielen Dank für die Zuschauer. Vielen Dank, dass ihr alle mit dabei wart.
Ich hoffe, ich schaue euch nächstes Mal wieder mit rein, um zu sehen,
was mit unserer Heldenhaft-Heldtruppe passiert ist und wie es für Sie weitergeht.
Zum Schluss gibt es noch eine gute Neuigkeit von Aldi Talk für Dich.
Zum Schluss gibt es noch eine gute Neuigkeit von Aldi Talk für Dich.
Zum Schluss gibt es noch eine gute Neuigkeit von Aldi Talk für Dich.
Zum Schluss gibt es noch eine gute Neuigkeit von Aldi Talk für Dich.
Zum Schluss gibt es noch eine gute Neuigkeit von Aldi Talk für Dich.
Zum Schluss gibt es noch eine gute Neuigkeit von Aldi Talk für Dich.
Mehr Speed und mehr Daten sind genau dein Ding.
Dann holt ihr die neuen Aldi Talk-Kombi-Pakete jetzt erstmals inklusive 5G
mit 6, 12 oder 20 GB und all net flat zum Original Aldi-Preis.
Schon ab 8,99 Euro.
Ganz einfach auf alditalk.de oder in deiner Aldi Talk App.