

LIZA GRIMM
CHRISTOPH HARDEBUSCH

TALUS



PEN & PAPER IN DER
MAGISCHEN WELT VON TALUS

KNAUR 



LIZA GRIMM
CHRISTOPH HARDEBUSCH

TALUS



PEN & PAPER IN DER
MAGISCHEN WELT VON TALUS

KNAUR*





Besuche uns im Internet:

www.knaur.de

Facebook: <https://www.facebook.com/KnaurFantasy/>

Instagram: @KnaurFantasy

**Mehr Informationen findest du unter
taluspnp.de**

Die Zitate am Beginn der Kapitel entstammen der Talus-Reihe
von Liza Grimm, mit freundlicher Genehmigung der
Verlagsgruppe Droemer Knaur GmbH.

© Knaur eBook Oktober 2023

Ein Imprint der Verlagsgruppe

Droemer Knaur GmbH & Co. KG, München

Alle Rechte vorbehalten. Das Werk darf – auch teilweise –
nur mit Genehmigung des Verlags wiedergegeben werden.

Ein Projekt der AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur

www.ava-international.de

Redaktion: Matthias Warkus

Covergestaltung: Anja Uhren nach einer Vorlage von

Alexander Kopainski

Coverabbildung: Anja Uhren

Portraits der Charaktere: Megumi Maria Loy

Szenische Darstellungen: Anja Uhren

Deko-Elemente und Compositings: Markus Weber,

Guter Punkt München

ISBN 978-3-426-44912-7



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	7
<i>Der Ursprung</i>	8
1. Was ist Pen & Paper?	12
<i>Das Sonnenstück</i>	18
2. Das System	21
2.1 Konflikte	27
2.2 Die Magie von Talus	35
<i>Das Märchen vom Jungen, der den Weg verließ (erzählt von Olivia Ward)</i>	38
3. Dein Charakter	41
<i>Das Flüstern der Unterwelt</i>	50
4. Spielleitung	54
4.1 One-Shots, Few-Shots, Kampagnen	58
4.2 Abenteuer schreiben und vorbereiten	60
4.3 Schwierigkeitsgrade	62
4.4 Antagonist*innen	64
<i>Die Finsternis des Vortex</i>	66
5. Abenteuer	69
5.1 Die Flucht	70
5.2 Die Dunkle Seuche	90
5.3 Die Smaragdbucht-Höhlen	97
<i>Der Radan und die Hexe</i>	110
6. Die Welt von Talus	115
Edinburgh im Jahr 1200	116
Die Unterwelt	118
Chronologie	120
Magie	121



Die Dunkle Seuche	121
<i>Wie die Lufthexen fliegen lernten</i>	124
7. Die magischen Zirkel	127
Runenzirkel	128
Wasserkreis	132
Feuerkreis	134
Erdkreis	138
Luftkreis	140
Gebräukreis	142
Kräuterkreis	144
Tarotleger	146
Der Rat	148
Die Schattenleser*innen	156
<i>Vom Ende der Welt</i>	158
Anhang	
Glossar	161
Index	165
Charakterbogen	171
Romanübersicht	173



VORWORT



Das Talus Pen & Paper ist ein absolutes Herzensprojekt. Sowohl Liza als auch Christoph schreiben nicht nur seit vielen Jahren Bücher, sondern spielen ebenso mit großer Leidenschaft Pen & Paper. Der Traum, zum eigenen Werk auch ein richtiges entsprechendes System zu kreieren, treibt uns beide schon lange um. Mit dem Talus Pen & Paper wird dieser Traum nun Wirklichkeit!

Wir danken allen, die uns bei der Erstellung, dem Schreiben und Testen geholfen haben. Und natürlich allen Leser*innen, die in die magische Welt von Talus eingetaucht sind und nun ihre eigenen Geschichten in ihr erzählen möchten!

Liza Grimm und Christoph Hardebusch, März 2023



DER URSPRUNG

Es gab eine Zeit ohne Magie. Eine merkwürdige Phase des Universums, in der sich alle Dinge an die Gesetze der Physik und des Machbaren hielten. Aber dann fand der Vortex zu uns, und er brachte uns Leben.

In der Finsternis des Neumonds wurde ein Mädchen geboren, mit Haaren dunkel wie der Himmel und Augen silbern wie die Sterne. Sie schrie nicht, blieb ganz



und gar still und reglos, sodass ihre Eltern sie für tot hielten und den kleinen Leib in den Wald brachten. Dort legten sie das Kind auf eine Lichtung und weinten bis zum Morgengrauen bitterlich. Die Tränen verfrachten sich erst in ihren Wimpern und dann in den Gräsern, vermischten sich mit dem Morgentau, und als der erste Sonnenstrahl sich funkelnd in ihnen brach, lachte das Kind.

Die kindliche Freude brach durch den Schleier, der den Vortex von unserer Welt trennte, und lockte orangefarbene Funken hervor. Als diese Magie das Mädchen berührte, war die erste Runenhexe geboren. Sie wuchs wie eine Radan heran: unwissend, aber nicht blind für die Wunder der Welt. Sie hörte die Lieder des Vortex im Wind, sah seine Farben in den blühenden Wiesen, spürte seine Macht im prasselnden Feuer, und als sie erwachsen war, folgte sie seinem Ruf bis zu der Lichtung, auf der die Magie sie das erste Mal berührt hatte.

Sie setzte sich und lauschte dem Flüstern der Bäume, während ihre Finger das Handzeichen der Hexen formten und sie gedankenverloren Linien in die nasse Erde zeichnete. Zwischen Wurzeln und Moos entstand so die erste Rune, und sie rief die Elemente. Die roten Funken des Feuers tarnten sich im Morgenlicht, die gelben Funken des Windes tanzten mit den Pollen. Die blauen





Funken des Wassers schlüpfen unter den Tau, und die grünen Funken der Erde huschten zwischen die Blätter.

Doch die Runenhexe merkte nicht, welche Macht sie entfesselt hatte, und zeichnete weiter, den Kopf gesenkt, geführt von der Kraft des Vortex, der auf dieser Lichtung immer leichter durch den Schleier drang.

So warteten die Elemente im Wald auf den ersten Radan, dem sie ins Herz schlüpfen konnten.

Die nächste Rune war die des Gebräus. Sie lockte kleine braune Funken hervor, die sich wie Glühwürmchen auf die Gräser setzten und darauf warteten, dass jemand vorbeikam, der sich ihrer annähme.

Darauf folgte die Rune der Kräuter: Weißes Licht ergoss sich über die Lichtung, verfing sich in den Kelchen der Blumen und wartete darauf, dass jemand es berührte und mit sich nahm.

Zuletzt rief die Runenhexe unwissentlich die purpurfarbene Magie der Tarotkarten, die so gar nicht schüchtern war und um sie herumwirbelte wie ein Schwarm Glühwürmchen. Die Runenhexe erschrak heftig, sprang auf und rannte davon, hinein ins Vergessen. Das Einzige, was von ihr blieb, waren die Runen, die nicht einmal der Regen in der nächsten Nacht hinfortspülen konnte.

Und die Magie blieb.

Das Kaleidoskop des Vortex haftete an diesem Ort und wartete darauf, entdeckt zu werden – und so geschah es.

*Meistens braucht es nur eine
Geschichte, um das Leben wieder in
die richtigen Bahnen zu lenken.*

Aus: Talus - Die Runen der Macht



1. WAS IST PEN & PAPER?

In der weitesten Bedeutung ist »Pen & Paper« eine Bezeichnung für eine Art des gemeinsamen Geschichtenerzählens. Entstanden ist es aus dem Wargaming-Bereich, bei dem Schlachten mit Miniaturfiguren gespielt werden. Anfang der 70er-Jahre entstand der Wunsch, den Figuren dieser Spiele eigene Geschichten und eigene Entwicklungen zu ermöglichen. Damit begann eine lange Tradition: Rollenspiele werden von einer kleinen Gruppe am Tisch gespielt, die Eigenschaften der Figuren auf Charakterbögen festgehalten, und die Spielmechaniken basieren auf Würfeln.

Inzwischen hat sich das Genre weiterentwickelt. Und in Abgrenzung zu anderen Rollenspielen im Bereich Videogames sagt man »Pen & Paper« (PnP) oder im englischen Sprachraum Tabletop Role-Playing Games (TTRPG). Die Spielmechaniken können sehr unterschiedlich sein, es gibt verschiedene Ansätze und Vorlieben, aber grundsätzlich bleibt Pen & Paper kooperatives Geschichtenerzählen. Ob nun klassisch mit Stift und Papier am Tisch, über ein Interface online, per Mail oder in Forenbeiträgen.



Bei den meisten Pen-&-Paper-Systemen gibt es eine Spielleitung (SL). Für sie gibt es viele Namen, von »Dungeon Master« über »Gamemaster« bis hin zu »Schiedsrichter«; je nachdem, welche Rolle genau eingenommen wird. Bei Talus Pen & Paper ist die SL klassisch besetzt: Sie repräsentiert die Spielwelt für den Rest der Gruppe, von der Umgebung bis hin zu den Personen und Wesen, die in ihr leben. Die anderen Mitspielenden schlüpfen in die Rollen einzelner Charaktere, die gemeinsam Abenteuer erleben, Geheimnissen auf der Spur sind und dabei eine gemeinsame Geschichte erzählen. Wie du Charaktere erstellst, erfährst du in Kapitel 3.

Der SL kommt eine zentrale Bedeutung zu, weshalb wir ihr ein eigenes Kapitel mit Tipps und Tricks widmen (siehe Kapitel 4).

Viele Pen-&-Paper-Systeme arbeiten mit Würfeln, um Situationen zu entscheiden, in denen Erfolg oder Misserfolg Konsequenzen haben können. Oft werden Charaktere im Laufe der Zeit kompetenter und sind so in der Lage, sich größeren Herausforderungen zu stellen. Auch das Talus Pen & Paper nutzt Würfel; Details dazu findest du im zweiten Kapitel.

Im Laufe der Jahre hat sich im Bereich Pen & Paper eine für Neueinsteiger*innen verwirrende Terminologie entwickelt. Erschwerend kommt hinzu, dass die



Ausdrücke oft nicht fest definiert sind, sondern von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich genutzt werden. Im Anhang findest du ein Glossar, in dem wir unsere Definitionen festgehalten haben.

WAS BEDEUTET ES, EINEN CHARAKTER ZU SPIELEN?

Für dein Spielerlebnis brauchst du zwei Komponenten: deinen Charakterbogen und Würfel. Am besten verwendest du drei klassische sechseitige Würfel, von denen einer sich von den anderen beiden abhebt, entweder durch eine andere Farbe oder eine Markierung. Er ist der Talus-Würfel, dessen Funktion in Kapitel 2 erklärt wird.

Ein Stift und ein Zettel für Notizen schaden nicht, um Veränderungen deines Charakters auf dem Charakterbogen zu markieren oder dir Erinnerungshilfen aufzuschreiben, besonders zu Namen, Orten und Ereignissen.

Manchmal kann es interessant sein, eine grobe Karte eines Ortes zu zeichnen. Manche Pen-&-Paper-Systeme sind auf das Spiel mit Miniaturen ausgelegt. Talus benötigt keine, aber es können natürlich welche genutzt werden, um die Positionen von Cha-



rakteren und anderen Wesen anzuzeigen. Dafür kann man aber auch Münzen, Brettspielfiguren oder andere Marker verwenden.

Zwischen dir und deinem Charakter gibt es eine Grenze, denn was du weißt und was dein Charakter weiß, sind zwei verschiedene Sachen. Dein Charakter agiert innerhalb der Welt und hat keine Ahnung von Würfeln und Charakterbögen. Gleichzeitig weiß dein Charakter eventuell mehr über die Welt von Talus als du – in dem Fall sollte deine SL dir das nötige Wissen liefern.

Diese Abgrenzung bedeutet auch, dass du natürlich mit deinem Charakter mitfiebern kannst und sollst, aber dabei immer im Kopf behalten solltest, dass ihr kooperativ spielt. Die SL ist nicht Gegner der Gruppe. Fehl- und Rückschläge sind kein persönlicher Angriff, sondern Teil einer guten Geschichte!

Versuche, die Erlebnisse und Ereignisse aus der Sicht deines Charakters zu sehen und so zu reagieren, wie es zu ihm passt. Stell dir dazu deinen Charakter als eine reale Person vor, mit eigenen Wünschen, Träumen, Fähigkeiten, Sorgen, Ängsten und Nöten. Eine Person, die an ihren Erlebnissen wächst, sich verändern kann, Neues lernt, neue Bekanntschaften schließt, Freunde gewinnt und Feinde schafft. Denn im Pen & Paper geht es meist um Abenteuer!



ABENTEUER, KAMPAGNEN, SITZUNGEN

Als Sitzung bezeichnen wir die Momente, wenn ihr gemeinsam zum Spielen zusammenkommt. Alles dazwischen ist die sogenannte Downtime. In den Sitzungen werden die gemeinsame Geschichte erzählt und das Abenteuer erlebt.

Die Präsentation des Abenteuers ist Aufgabe der SL; in den Kapiteln 4 und 5 gibt es dazu mehr Informationen.

Ein Abenteuer besteht meist aus einer Reihe von Szenen, die von Konflikten über Erkundung bis hin zu sozialen Begegnungen reichen können – oder jegliche Kombinationen davon.

Ein Abenteuer stellt eine abgeschlossene Geschichte dar, auch wenn das Ende, wie bei vielen guten Geschichten, durchaus offen sein kann. Mehrere Abenteuer zu einem Thema verbinden sich zu einer sogenannten Kampagne.

Du kannst dir das wie eine Buchreihe vorstellen. Einzelne Romane enthalten eine oder sogar mehrere Geschichten, doch über die Bücher hinweg gibt es einen größeren Handlungsbogen, der nach und nach enthüllt und erzählt wird.



Es kursierten viele Vergleiche darüber, was der Vortex eigentlich sei. Mal war er ein gewaltiger Farbstrudel, und jeder Zirkel konnte eine Farbe sehen und mit ihr zeichnen. Mal war er eine Symphonie, und jede Hexe spielte nur ein Instrument im Gefüge des Seins. Oder der Vortex war ein Raum voller Wunder in den Sprachen des Universums, und jede Hexe wurde mit einer Muttersprache geboren.

Aus: Talus – Die Hexen von Edinburgh

