

das ELEKTRUM-ARCHIV

AUSGABE 1

Ein Science-Fantasy
Rollenspiel von
Emiel Boven



Sample file

das ELEKTRUM ARCHIV

AUSGABE 1

„Orn“



PROINDIE
★

ORIGINALAUSGABE

Text & Layout – Emiel Boven

Editing & Development – Ava Islam

ILLUSTRATIONEN

Emiel Boven (S. 18, 19, 22, 23, 25, 32, 36-37, 38, 59, 63, 65, 66, 67, 68, 70, Karte von Orn)

Logan Stahl (S. 13, 15, 17, 29, 34-35, 39, 43, 47, 51, 55, 64, 69, Cover)

Charles Ferguson-Avery (S. 33, 42, 46, 50, 54, 58)

Tom Duijm (S. 62)



PROINDIE



DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung & Layout – Carsten Damm

Lektorat – Hauke Wiberg, Florian Schwemmen

HERAUSGEBER

Pro Indie Verlag (Damm & Schad GbR)

Aggerufer 17a

51766 Engelskirchen

DRUCK

WIRmachenDRUCK GmbH

Mühlbachstr. 7

71522 Backnang

The Elektrum Archive © 2022–2025 Emiel Boven und Cult of the Lizard King. Alle Rechte vorbehalten. Das Elektrum-Archiv, Ausgabe 1 ist ein Produkt des Pro Indie Verlags unter Lizenz von Emiel Boven und Cult of the Lizard King. Nachdruck, auch auszugsweise, außer zu Rezensionszwecken, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Pro Indie Verlags (Damm & Schad GbR).

Hinweis zur Sprache: In diesem Heft wird das generische Maskulinum verwendet, wenn keine geschlechtsneutrale Formulierung möglich schien. Auf Doppelnennungen und gegenderte Bezeichnungen wird zugunsten der Lesbarkeit und Verständlichkeit verzichtet. Dennoch sind alle Bezeichnungen geschlechtsneutral zu verstehen.

V20250627

Auf pro-indie.com findet ihr weitere Informationen und Downloads zum Spiel!

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6
Spielbeispiel	8
Charaktererschaffung	10
Händler	12
Vagabund	14
Hexenmeister	16
Die Grundlagen	18
Kampf	18
Schaden & Heilung	20
Fortschritt	21
Ausrüstung	22
Zaubernamen	26
Reisen & Erkunden	28
Kurze Geschichte der Welt von Orn	30
Orn	32
Ältestentinte	34
Das Jenseits	35
Fraktionen	36
Das Elektrum-Meer	38
Das Mirall-Delta	42
Der Riss	46
Die Ruinenlande	50
Die Geisterstraßen	54
Die Sporenwildnis	58
NSC & Monster	62
NSC-Generator	67
„Ich plündere die Leiche“	68
Knochensporen	69
Karte von Orn	70
Inspiration	72
Charakterbogen	73

VORWORT

In diesem Heft findet ihr die grundlegenden Spielregeln sowie eine Einführung in die fantastische Welt von Orn. Auch wenn diese Weltbeschreibung nur ein Anfang ist, reicht sie dennoch aus, um euch in die Abenteuer dieser Welt zu entführen.

Vorgefertigte Abenteuer sind in diesem Heft nicht enthalten. Das Ziel dieser ersten Ausgabe ist es vielmehr, den Ton und die Atmosphäre von Orn zu vermitteln und dir und deiner Gruppe einige ausgefallene Bausteine an die Hand zu geben, mit denen ihr eure eigenen Abenteuer gestalten könnt. In späteren Ausgaben wird es mehr spielbares Material geben, und die Orte, die hier nur kurz angerissen werden, werden dann genauer beleuchtet.

Das bedeutet, dass es viele Lücken gibt. Einige dieser Lücken werden in späteren Ausgaben möglicherweise gefüllt, andere vielleicht nicht – und das ist bewusst so gestaltet. Orn ist eine Welt voller weißer Flecken und unerklärter Phänomene, die ihr mit euren eigenen Ideen ausfüllen könnt und sollt. Nutzt das, was ihr hier findet, und verwandelt es in eure eigene, einzigartige Schöpfung.

Falls du noch nie ein Spiel dieser Art gespielt hast und dich vielleicht etwas überwältigt fühlst, empfehle ich dir, zunächst ein anderes Rollenspiel auszuprobieren, bevor du dich in dieses Abenteuer stürzt. Meine persönlichen Empfehlungen wären das ausgezeichnete Cairn von Yochai Gal oder Mausritter von Isaac Williams. Beide Spiele haben das Design dieses Spiels beeinflusst und bieten hervorragende Ratschläge für Einsteiger in dieses Hobby.

Wenn du jedoch bereits mit Spielen dieser Art vertraut bist oder es liebst, dich kopfüber in etwas Neues zu stürzen – willkommen in der Welt von Orn! Ich hatte viel Spaß dabei, dieses Heft zu entwerfen, und hoffe, dass du noch mehr Freude daran hast, es auseinanderzunehmen!

— Emiel Boven, Juli 2022

ÜBER SCIENCE- FANTASY

Orn ist ein Science-Fantasy-Setting, eine Mischung aus Sci-Fi- und Fantasy-Elementen. Als ich begann, das Konzept für dieses Heft zu entwickeln, stellte ich mir Orn zunächst als eine Fantasy-Welt mit einigen kleineren Sci-Fi-Elementen vor. Im Laufe der Entwicklung hat sich die anfänglich geringe Anzahl dieser Elemente jedoch zu einem breiten Spektrum erweitert, je nachdem, welche Region besucht und welche Geschichten dort erzählt werden.

An einem Ende dieses Spektrums könnt ihr euch auf die Sci-Fi-Elemente der Riss-Region konzentrieren und eine Geschichte über Schrottsammler erzählen, die verlassene Alien-Schiffe erkunden. Am anderen Ende des Spektrums könnt ihr vollständig in die Fantasy eintauchen, indem ihr Themen wie Magie und Religion in den Geisterstraßen erforscht oder in den Katakomben von Knochenstadt nach Schätzen sucht.

In der Mitte des Spektrums finden sich Geschichten, die von Geistern besessene Hologramme, Hexenmeister und Ritter betreffen, die gegen tintenbetriebene Drohnen kämpfen. Welchen Punkt auf diesem Spektrum euer Orn einnehmen wird, liegt ganz bei euch.

DIE WELT VON ORN

1 Vor langer Zeit wurden die Menschen von Orn von einer sternfahrenden Zivilisation gottähnlicher Wesen hierher gebracht, deren Namen längst in Vergessenheit geraten sind. Sie sind nur noch als die **Ältesten** bekannt. Ein Großteil des Wissens über die Ältesten ging verloren, als ihre Schiffe vom Himmel stürzten und sich tief in die Oberfläche von Orn gruben.

2 Gold und Silber sind im Boden von Orn **reichlich** vorhanden und haben daher kaum Wert. Die **Hauptwährung** besteht stattdessen aus **Tropfen von Ältestentinte**, einer magischen Substanz, die von den **Ältesten** hinterlassen wurde.

3 Das Inhalieren von verdampfter Ältestentinte erweitert vorübergehend den Geist und ermöglicht den Zugang zu einer Parallelwelt, die von Geistern bewohnt wird – dem **Jenseits**. Diese Tinte erlaubt den Zugriff auf magische Energien und kann auch dazu verwendet werden, eine Vielzahl antiker Konstrukte wie Golems und Luftschiffe zu betreiben.

4 Der verbleibende Handel zwischen den Regionen von Orn wird von wenigen alten Handelshäusern kontrolliert, die einen erbitterten Krieg gegeneinander führen und verzweifelt versuchen, ihren einstigen Ruhm zurückzugewinnen.

5 **Knochensporen**, ein parasitischer Pilz, der den Zusammenbruch des Handelsnetzwerks der meisten Häuser verursachte, wütet immer noch in einigen Teilen der Sporenwildnis. Eine Gruppe namens der Orden von Ilsaar hält ihn jedoch in Schach.

6 Unter der Oberfläche von Orn liegt ein weit verzweigtes Netzwerk von Tunneln und Höhlen, bekannt als die **Sonnenlosen Fürstentümer**. Hier befinden sich die insektenartigen Irr in einem Kalten Krieg um die Kontrolle über ihre Ahnenstadt.

7 Eine Person, die als **Zwillingssoulen-Kaiser** bekannt ist, behauptet, ein Geist aus dem Jenseits zu sein, der in menschlichem Fleisch geboren wurde, und herrscht von der alten Stadt Nol aus.