



# Antidot

Ein Fantasy-Abenteuer für Savage Worlds von Christopher Kirch.

Um ein schwere Vergiftung zu beheben benötigen die Heiler Knochenpulver von den Knochen eines Riesen. Einer alten Legende nach liegen eben solche halb versunken in einem nahen Moor verborgen. Doch das Moor ist ein gefährlicher Ort...

## Einleitung

Dieses Abenteuer ist als Überland-Erkundung für die Region „Das Kalte Moor“ angelegt, in dem es in den einzelnen Gebieten Sub- Aufträge und Gefälligkeiten zu erledigen gibt, aber auch Gefahren zu bestehen sind.

Das Kalte Moor ist ein raues Marschland, das immer wieder von Bergketten durchzogen wird. Neben der Geschichte des Riesen Badrilsfron, um dessen Knochen sich das Abenteuer dreht, ranken sich noch unzählige andere Schauermärchen um das verlassene Land.

Eine komplette Karte des Kalten Moors findet sich im Anhang. Die nachfolgenden Abschnitte beschreiben sechs der acht dort verzeichneten Gebiete und deren Bewohner. Die anderen Gebiete sind offen für die eigene Gestaltung, können aber auch einfach als verlassenes Land gelten.

## Die Geschichte des Riesen

Einst zog der Riese Badrilsfron plündernd durch die Länder des Grafen Sigismund. Er bedrohte die Bewohner vieler Dörfer und fraß ihr Vieh und ihre Ernte. Graf Sigismund erbarmte sich seiner Untertanen als er das Leid sah, das der Riese verursachte.

Mit seinen tapferen Rittern und seinen scharfäugigen Schützen ritt er aus, den Riesen zu stellen. Auf einem Feld nahe des Kalten Moors, wo der Riese seine Lagerstatt hatte, kam es zum Kampf.

Die Reiter des Grafen vermochten es nicht, den Riesen zu fällen und Badrilsfron löschte das Heer in seinem Grimm vollständig aus.

Doch viele Lanzen und Pfeile steckten tief in Badrilsfrons Fleisch und das Fieber seiner Wunden legte die Müdigkeit eines Sterbenden über ihn. Tief in das Kalte Moor zog er sich zurück um dort zu sterben. Sein letzter fauliger Atemzug bedeckt das Moor bis heute.

## Der Wasserschattensee

Der Wasserschattensee ist ein unscheinbares, tiefes Gewässer, das teilweise von Schilfgras eingerahmt wird. Neben Fröschen und Fliegen lauern in den Tiefen des Sees noch Wasserschattengeister.

Wasserschattengeister sind eine Art Wasserelementare, die erst als Spiegelbildern erscheinen und ziehen dann ihr Gegenstück ins Wasser. Sie nehmen daraufhin die Gestalt ihrer Opfer an (replizieren sogar ihre Kleidung) und verlassen den See mit dem Ziel einen neuen See zu finden in dem sie eine neue Kolonie gründen können.

Das Opfer eines Wasserschatten „schläft“ so lange im Wasser bis der Wasserschattengeist wieder einen anderen See betritt oder stirbt. Während des Schlafs baut sich zwischen Opfer und Doppelgänger ein psychisches Band auf, so dass das Opfer die Erfahrungen des Wasserschattens teilt (und weiterhin Erfahrungspunkte erhält). Stirbt der Wasserschatten, so kann dies für das Opfer ein Trauma bedeuten.

Wasserschattengeister jagen ihre Opfer, wenn sie sich alleine dem Wasser nähern. Der Wasserschatten gilt als Ringer, der Kampf

beginnt möglicherweise als Hinterhalt und die Werte des Wasserschattens entsprechen den Werten des Charakters. Statt Schaden zuzufügen zieht der Wasserschatten sein Opfer unter Wasser, womit es direkt in Tiefschlaf fällt.

Der Spieler des Charakters übernimmt den Doppelgänger wenn der Austausch erfolgreich war. Der Doppelgänger verhält sich wie sein Ebenbild, mit ein paar untypischen Eigenheiten (z.B. Abneigung gegen Wärme und vor Feuer). Er gilt außerdem als WildCard.

## Das Alte Schlachtfeld

Ein weites, nebelumhangenes Feld auf dem die Gebeine der Streiter des Grafenheers liegen. Hier stellte man Bradilsfron zum Kampf. Im Zentrum befindet sich ein von Tümpeln durchzogenes Gebiet, in dem sich Speier-Würmer breit gemacht haben. Im Süden hat sich ein verrückter Landstreicher eine Behausung gebaut.

### Speier-Wurm

Diese etwa einen Meter langen Würmer leben in kleinen Gruppen von W8+2 Tieren. Sie greifen jeden Eindringling an, bis er ihr Gebiet verlässt.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W4, Verstand W6(T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Kämpfen W4, Schießen W6, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 3, **Parade:** 4, **Robustheit:** 6

### Besondere Merkmale:

- **Spucken:** Jede Runde bespuckt der Wurm sein Ziel mit in seinem Magen verdichteten Erdklumpen oder kleinen Steinen. Reichweite 3/6/9, 1W6, Feuerrate 2.

Im Umfeld des Tümpels führen die Leichen noch Schmuckstücke und Gold im Wert von 4W10 Goldstücken und einen recht gut erhaltenen Vollhelm (aus dem man einen Schädel herauschütteln muss) mit sich.



### Otis, der Landstreicher

Der abgehalfterte, schwarzhaarige Otis hat auf der Flucht vor dem Gesetz eine neue Behausung in einer Höhle am Rande des Kalten Moors gefunden. Nun fleddert er seit einigen Monaten Leichen, deren Hab und Gut verkauft er als wandernder Antiquitäten-Händler an arglose Reisende. Er ernährt sich von Kräutern und kleineren Tieren die er mit schlecht getarnte Fallen fängt. Über das Moor weiß er nicht viel zu sagen:

- Das Alte Schlachtfeld: Im Zentrum liegt eine Ansammlung von Tümpeln, in denen aggressive Würmer leben, die ihn daran hindern die Leichen um diesen Bereich zu plündern.

Für ihr Verschwinden würde er sich mit 20 Gold und dem Siegelring eines Adligen erkenntlich zeigen.

- Der Wasserschattensee: Obwohl dies eine gute Quelle für frisches Wasser wäre traut sich Otis nicht mehr dort her. Der See ist ihm unheimlich, die Geister von Ertrunkenen sollen darin leben.
- Die Grabhügel: Hierher hat er sich nur einmal vor gewagt, in den Nebeln glaubt er Riesen gesehen zu haben.
- Das Sumpfdrachen-Lager: Ein gigantisches Raubtier muss dort leben, das des Nachts über das Land wandelt und grauenhafte Schreie und Lichter ausstößt. Er selbst verkriecht sich dann immer in eine Höhle.

## Die Quelle

An einem Felsen quillt in Kopfhöhe ein feines Rinnsal Wasser über moosbedeckten Fels und tropft in ein darunter befindliches steinernes Becken. Das Wasser ist mit silbernen Schlieren durchsetzt.

**Wissen (Natur):** Das Moos ist „Arkane Tuch“, dessen Sporen in Wasser gelöst arkane Kräfte wiederherstellt. Ein Schluck regeneriert sofort 1W10 verlorene Machtpunkte. Es ist genug für fünf Schluck im Becken.

Da das Arkane Tuch nur bei Vollmond Sporen absondert ist ein wieder voll gelaufenes Becken nicht ausreißend mit Sporen durchsetzt um erneut wirksam zu sein.

## Die Grabhügel

Im Osten liegen fünf Grabhügel, die von den im Nordosten lebenden Moorbarbaren angelegt wurden. Die Hügel gelten ihnen als Heilig.

Eine Gruppe von Barbaren führt gerade unter Leitung ihres Schamanen ein Ehrungsritual für die Toten durch, bei dem einer lebenden Ziege die Kehle durchgeschnitten wird. Das Ganze mag für Aussenstehende durchaus nach Schwarzer Magie aussehen.

Die Barbaren haben keinen Grund Fremden gegenüber feindselig zu reagieren, der Schamane lässt Fremden sogar die Unkenntnis ihrer Kultur (z.B. unfreiwillige Grabschändung) durchgehen, auch wenn seine Begleiter dies nicht so gut aufnehmen.

### ☉ Schamane Fral Ogrir von den Moor-Barbaren

Der Schamane Fral ist kleiner als die meisten anderen Barbaren, trägt einen grauen verfilzten Bart und einen zotteligen Zopf. Über seinen ganzen Körper ziehen sich Narben, die er in den blutigen Stammesritualen erworben hat.

Für einen Barbaren ist er ein besonnener und intelligenter Mann.

**Attribute:** Geschicklichkeit W4, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Kämpfen W6, Schießen W8, Wahrnehmung W8, Arkane Fertigkeit W10

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** Kopf 5, Rest 6 (Leder)

**Machtpunkte:** 20

**Besondere Merkmale:**

- **Fesseln:** Ziele sinken plötzlich ins Moor ein, bei einer Steigerung sogar bis zu den Ellenbogen.
- **Geschoss:** Ein Schwarm Stechmücken beharkt das Ziel.
- **Heilung:** Ein Nebel-Aura umspielt die Wunden des Ziels.

### Späher der Moor-Barbaren

Zottige Bärte, raue Stimmen, drahtige Körper und mit Lehmfarben bemalte Oberkörper machen die Erscheinung eines typischen Spähers der Moor-Barbaren aus.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Kämpfen W6, Wahrnehmung W6, Werfen W8

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** Kopf 6, Rest 7 (Leder)

**Besondere Merkmale:**

- **Steinaxt/-hammer:** Stä + W6
- **Wurfspeer:** Stä + W6 – 3/6/12 – 3 Stück



## Das Sumpfdrachenlager

Östlich des Schlachtfelds hat sich im von Tümpeln und Hügeln umrundeten Gebiet der junge Sumpfdrache Garlingeyth (so nennen ihn die Moor-Barbaren) breit gemacht.

### ☉ Garlingeyth, der Sumpfdrache

Der junge Sumpfdrache entstammt der Brut der Drachin Giftzahn und hat sein Revier seit einigen Jahren im Kalten Moor bezogen.

Neben einigen Stammeskriegern des Barbarenstammes hat der Drache auch schon den einen oder anderen Wanderer verspeist und sich einen kleinen Hort angelegt, mit Teilen glänzender Rüstungen von Pferden und Rittern, aber auch ein wenig von deren Hab und Gut, Ringe, Ketten, Spangen.

In seinem Schatz befinden sich außerdem zwei besondere Gegenstände, den einen hat er vom alten Schlachtfeld aufgelesen. Es handelt sich um das verzierte Langschwert „Felrist“, das Graf Sigismund gehört hatte. Es ruht in einer magischen Scheide, die die Klinge vor Witterungseinflüssen besonders schützt und seine außerordentliche Schärfe (Schaden +1) bewahrt.

Den anderen besonderen Gegenstand erbeutete er vom Häuptling der Moor-Barbaren selbst, seinen ledernen Helm mit Eisenreif und klobigen Granat an der Stirnseite.

Garlingeyth ist zwar ein junger Sumpfdrache, aber dennoch ein außerordentlicher Gegner. Seine Erfahrung mit den Moor-Barbaren hat ihn gelehrt flüchtende Kämpfer nicht zu verfolgen, da er sonst in einem Hinterhalt oder einer Falle landen kann, aus der er nur mühsam wieder entkommen kann. Er zieht sich stattdessen auf bekanntes Territorium zurück.

Der Schamane Fral ist kleiner als die meisten anderen Barbaren, trägt einen grauen verfilzten Bart und einen zotteligen Zopf. Über seinen ganzen Körper ziehen sich Narben, die er in den blutigen Stammesritualen erworben hat.

Für einen Barbaren ist er ein besonnener und intelligenter Mann.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W10, Stärke W12+2, Verstand W6(T), Willenskraft W10

**Fertigkeiten:** Einschüchtern W12, Kämpfen W10, Mumm W12, Wahrnehmung W8

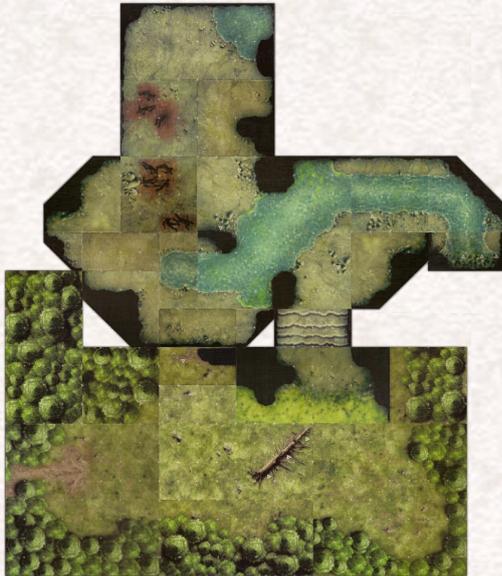
**Bewegungsweite:** 4, **Parade:** 6, **Robustheit:** 15(4)

**Besondere Merkmale:**

- **Furcht erregend:** Jeder der einen Sumpfdrachen erblickt muss einen Mumm-Wurf bestehen.
- **Groß:** Aufgrund seiner Größe erhalten Gegner +2 auf Angriffswürfe.
- **Größe +5:** Sumpfdrachen sind 6m lang und wiegen ca. anderthalb Tonnen.
- **Panzerung +3:** Schuppige Haut.
- **Feueratem:** Innerhalb einer Kegel-Schablone werden 2W8 Schaden verursacht. Jeder Getroffene muss würfeln ob er

Feuer fängt (S. 178). Zum Ausweichen muss ein Geschicklichkeits-Wurf -2 gelingen. Dieser Angriff kann alternativ zu Klauen oder Biss verwendet werden.

- **Klauen/Biss:** Stä + W8. Diese Angriffe können alternativ zum Feueratem verwendet werden.
- **Schwanzhieb:** Alle Gegner hinter dem Sumpfdrachen in einem 3'' mal 6'' großen Rechteck werden gleichzeitig angegriffen. Dies ist ein Nahkampfgriff mit Stärke -2 Schaden.



## Der Riesen-Schädel

Der Riesen-Schädel und seine Umgebung dient den Moor-Barbaren als Lager. Im Schädel selbst leben vor allem die bedeutenden Mitglieder des Stammes, der Häuptling und seine Familie und der Schamane und sein Lehrling.

Gab es bisher keinen Grund zum Streit mit den Moor-Barbaren nimmt der Häuptling Besucher neutral auf und lässt sich auch auf einen Handel ein. Ein Stück Knochen aus dem Schädel des Riesen will er gerne her geben, doch vorher muss sein Vertrauen gewonnen werden, das damit keine böse Hexerei betrieben wird, die seinem Stamm schadet. Die Gruppe soll ihm einen Gegenstand aus dem Hort des Sumpfdrachen Garlingeyth bringen, seinen Helm.

Wenn die Moor-Barbaren mittlerweile als Feinde gelten, so wird der Häuptling mit seinem Stamm versuchen die Fremden zu töten.

## ☉ Häuptling Morkil Wren von den Moor-Barbaren

Groß, stark, männlich, der Häuptling der Moor-Barbaren ist ein Musterexemplar seines Stammes. Wer bei den Moor-Barbaren Häuptling sein will muss die Emporkömmlinge im Zaum halten. Dafür besitzt Morkil auch ein besonderes Talent, er kann die Geister seiner Ahnen zu Hilfe rufen um sich zu stärken.

Der stolze und mutige Häuptling ist leicht zu reizen und besitzt einen ausgeprägten Aberglauben (böse Geister). Bei Verhandlungen mag Fremden diese Eigenschaft sowohl als Segen als auch als Fluch erscheinen.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Kämpfen W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6, Arkane Fertigkeit W6

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** Kopf 6, Rest 7 (Leder)

**Machtpunkte:** 20

**Besondere Merkmale:**

- **Große Steinaxt:** Stä + W8, PB 1, Zweihändig.
- **Eigenschaften stärken:** Morkil Wren verbessert wann immer er die Gelegenheit erhält seine Eigenschaften Konstitution, Stärke und Willenskraft.

## Kämpfer der Moor-Barbaren

Im Gegensatz zu den Spähern sehen die Kämpfer deutlich muskulöser aus.

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** W8, Wahrnehmung W6, Werfen W6

**Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** Kopf 6, Rest 7 (Leder)

**Besondere Merkmale:**

- **Steinaxt/-hammer:** Stä + W6
- **Mittlerer Schild:** +2 Panzerung gg. Fernkampfwaffen



# Anhang

## Landkarte



## Rechtliches

Dieses Produkt bezieht sich auf das Savage-Worlds-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). Savage Worlds ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.