

Wilde Jagd in kalten Landen

In der Magiergilde des Weißen Steins in Thame sind Artefakte und Zaubermittel aus dem Laboratorium verschwunden. Da Gildenmitglieder in den Vorfall verwickelt sein könnten, beauftragt das Gildenoberhaupt **Arlena NiConuilh** die Abenteurer mit Nachforschungen (**50 GS** pro Abenteurer).

Die verschwundenen Dinge haben weder besonderen Zusammenhang, noch besonderen Wert (*Zauberkunde, Thaumalogie, Geschäftssinn*). Durch Befragungen erfahren die Abenteurer, dass die Gegenstände verschwunden sind, als der alte Ruppred über die Labor-Experimente gewacht hat (*Beredsamkeit, Gassenwissen, Verhören*). In Ruppreds Kammer findet sich unterm Bett ein vermisster **Heiltrank** (1W6LP&AP) als Beweismittel (*Schlösser öffnen, Spurensuche, Wahrnehmung*).

Die Charaktere finden **Ruppred** (60 Jahre, dick, rote Robe, weiße Kopf- und Barthaare, tiefe Stimme) im Labor, wo er gerade wieder Gegenstände in seinen Sack packt und bei Anblick der Charaktere samt Sack flüchtet. Nach kurzer Verfolgungsjagd durchs Laboratorium (*Geländelauf, Akrobatik, Balancieren*) sichert Ruppred seine Flucht durch eine **Rauchperle**. Blind flüchtend läuft Ruppred im nächsten Raum in ein missglücktes Sphärenexperiment und wird so auf die Welt Talvilinna versetzt.

Arlena bietet jedem Abenteurer weitere **150 GS**, wenn sie Ruppred und die Artefakte aus der fremden Welt zurückbringen. Wegen der extrem niedrigen Temperaturen in Talvilinna erhält jeder Charakter hierfür einen tranig schmeckenden Trank, der 6 Stunden wie **Kälteschutz** wirkt und vor dem sonst sicheren Kältetod schützt (Ruppred beherrscht **Kälteschutz** als Zauber). Die Abenteurer können in der Bibliothek der Gilde weitere Informationen über Talvilinna herausfinden (*Landeskunde*).

Talvilinna

Auf Talvilinna (Winterburg) leben die Isingar (Eiskinder) unter der gerechten Herrschaft der Schneekönigin und deren 66 Eisteufel. Die Isingar gleichen spärlich bekleideten Elfen mit Haut aus Eis (wie **KR**). Sie lieben Musik, Tanz und Spiel. Durch den Segen der feenartigen Göttin der Schneeflocken wachsen Pflanzen auf Talvilinna trotz des ewigen Winters. Die tief verschneite Landschaft von Talvilinna ist durch dunkle Nadelwälder, zerklüftete Eisgebirge, baumlose Hügellandschaften, kleine Dörfer erbaut aus Eisblöcken und das alles überragende Eisschloss der Schneekönigin geprägt.

Das Sphärenexperiment wirkt beim Betreten wie ein *Weltentor*, sodass die Abenteurer aus einer regenbogenfarbenen **Lichtsäule** auf eine verschneite und sonnenbeschienene Ebene auf Talvilinna gelangen. Vom Ort der Lichtsäule führt eine frische Spur im Schnee zu einem nahe gelegenen verlassenen Dorf (*Spurensuche, Wahrnehmung*).

Als die Abenteurer den verlassenen **Dorfplatz** betreten, werden sie von den Dorfbewohnern umzingelt, welche sich zuvor versteckt hatten. Die Isingar sind mit Eisspeeren bewaffnet und bedeuten den Abenteurern, ihre Waffen abzulegen, sie scheinen misstrauisch, aber nicht feindlich gesinnt zu sein (*Anführen, Menschenkenntnis*). Anschließend wirkt der junge Ising Pibonwyen (sprich: Pibonujen) den Zauberspruch *Zauberzunge* und vermittelt.

Ruppred ist durch das Dorf gekommen und hat mit seinen Feuerzaubern für Aufruhr gesorgt, sodass die vier Rentiere des Dorfes geflohen sind. Nachdem die Abenteurer ihre gute Gesinnung durch das Anlocken und Einfangen der Tiere bewiesen haben (*Tierkunde, Pflanzenkunde, Überleben: Gebirge, Tarnen, Schleichen, Geländelauf, Laufen, Spurensuche*), erzählt Pibonwyen, dass Ruppred sich den **Räubern der Schneesturmbande** angeschlossen hat und dass er den Abenteurern den Weg zum Räuberlager in den Gletscherbergen zeigen kann.

Da die Abenteurer, anders als die Isingar im Schnee einsinken, schlägt Pibonwyen vor, intelligente große **Schneewölfe** als Reittiere zu nehmen und führt die Abenteurer durch den Wald zum Rudel der pferdegroßen Wölfe. Die Wölfe erklären sich nur dann bereit zu helfen, wenn jeder Abenteurer sie beeindruckt hat. Dies ist z.B. durch einen gemeinsamen Wettlauf (*Geländelauf, Laufen, Klettern, Akrobatik*), einem Zweikampf bis zum ersten Blut (Spieldaten wie Tiger), durch gute Unterhaltung (*Gaukeln, Musizieren*) oder indem sich der Abenteurer der Behandlung eines verletzten Wolfes annimmt (*Heilkunde, Erste Hilfe, Pflanzenkunde*) möglich. Wenn nicht alle Abenteurer erfolgreich sind, können die Wölfe trotzdem zur Mithilfe überredet werden (*Beredsamkeit, Tierkunde*).

Auf den Wölfen reitend (*Reiten*), gelangen die Abenteurer in einer wilden Jagd durch den Wald über die Hügellandschaft zum **Lager der Schneesturmbande**, bestehend aus vier Eishütten unter einem Felsüberhang im Gebirge (*Klettern, Balancieren*), umgeben von einer Schneemauer mit zwei bewachten Eingängen. Zur Bande gehören 12 Isingar (Spieldaten wie Mensch Grad 1, 14 LP, 7 AP, Eisschwert+7 (1W6+1)) und ein Anführer (Spieldaten wie Mensch Grad 3, 16 LP, 24 AP, Eisaxt+9 (1W6+4)). Verhandlungen sind nicht möglich.

Ruppred wurde von den Räubern ausgetrickst, zwischenzeitlich gefesselt und mit dem Sack in eine der Hütten gebracht. Nach seiner Befreiung erklärt er, dass er die gestohlenen Gegenstände verkaufen und mit dem Geld den Straßenkindern in Thame zum **Belthan-Fest** Geschenke kaufen wollte.

Als Strafe muss Ruppred für den restlichen Winter die Türwache der Gilde übernehmen und mit Feuerzaubern für schneefreie Treppen in Thame sorgen.

Für das Abenteuer erhält jeder Charakter 50 EP.