

Tsojcanth: Der Hort der Louhi

Basierend auf: Kalevala, S4 The Lost Caverns of Tsojcanth
Gary Gygax, 1982 (1976), für 6-8 Charaktere der Stufen 6-8

2024-12-17

Tsojcanth 1.odt

dieses Abenteuer

- basierend auf S4 von Gygax, aber auf finnischen Kalevala-Mythos zurückportiert
- Hexcrawl plus Dungeon
- relativ anspruchsvoll und lang

Namen S4

Tsojcanth

Iggwilv

Drelnza

Graz'zt (Dämon)

Yatil

Craggy Dells

Gnome Vale/Lair

Velverdyva (Fluss)

Iuz, Perrenland, Ket

Daoud's Wondrous Lanthorn

Markgraf von Bissel

Behir

Pech

Namen hier

polnisch?

Louhi, Loviatar, Schwester von Tuonetar

Regenbogen-Mädchen (Louhis Tochter)

Kullervo (forced by fate to be a slave from childhood)

Pohjohla (Nordland)

Nordwest-Massiv (Gebirgsmassiv)

Akka Altes Weib Mutter Natur, Frau von Ukko, Berg, 2000m

Zackenklamm?

Ritsem (Siedlung)

Tuonela (Totenreich jenseits des Flusses)

Kalevala

Sampo (Laterne, eigentlich ewig gebende Mühle)

Karl Knutsson Bonde aka Karl VIII. (Birkarls)

Beithir (Blitz, große Schlange, Bär)

Maahiset (kleine Geister unter der Erde)

Ilmatar

Göttin der Lüfte → Wassermutter

Tuonela

Totenreich, enthält Wissen der Ahnen

Tuoni & Tuonetar

Herrscher von Tuonela, bieten Frösche & Würmer an

Kalma

Göttin: Tod, Verwesung, Verfall (tödlicher „Leichengestank“)

Surma

bewacht Totenreich (Schlange, schwarzer Schwan), hilft Tuoni/Tuonetar

Lempo

Gott/Göttin Liebe, Fruchtbarkeit & Bosheit, Herr von Hiisi & Paha, Piru

Hiisi

Wald-Dämonen/Geister: Bosheit; Hain, Baum → feuerspeiender Elch

Paha

Dämon

Piru

Dämon, trickreich

Ilmarinen

Schmied, schmiedet Frau aus Silber und Gold

Necker (Näkki)

furchtsamer Geist in Pfützen und Brunnen, Nixe

Peikko

Troll

Kvikkjokk: heute 24 Einwohner, Handelsstation? Einsiedler?

Jokkmokk: heute 2500 Einwohner, nördlichste Stadt; damals kleine Handelsstation mit

Samen: Jokomuka (mehrere Winterquartiere der Samen in der Nähe)

elevation.png

155 Pixel = 20 km

Steinadler, Schneeeule, Lemming, Vielfraß, Polarfuchs (Fjällräv), Ren, Elch, Luchs, Bär, Wolf, Stechmücke

Padjelantaleden (Kvikkjokk-Ritsem)

riesiger Wasserfall: Stora Sjöfallet (Großer Seefall)

8er Vers mit Alliteration

Samische Religion

Trance, Trommeln, männliche Schamanen (Noaidi): stellen Verbindung zu anderen Welten her. Oberwelt: Götter: Donnergott Hora Galles, Fruchtbarkeitsgott Vearalden Olmai;

Unterwelt: Göttin Jabmaekka, böser Gott Ruto, Tote müssen essen

Menschen haben 3 Seelen: geistige (Oberwelt), körperliche (Mittelwelt), Ahnen & Namen (Unterwelt)

Gravierte Glyphen

In der Mitte liegt das Tor

aber es öffnen würde stören (wecken)

viele sind der Wächter Zahl

wenn zur Mitte du abermals gehst.

Zufällig geschickt, einen Weg zu finden

zurück zu andrer Eisentür

ein siebtes Mal und endlich du bleibst

der strahlende Preis endlich bereit.

Den Preis der Iggwilv du gewannst

ihr heimlich Hort der Zauberei.

Die Eine die sehnte endlich befreit

zum Hunger in Ewigkeit verdammt.

Tür Inschrift

Iggwilvs Schatz im Innern ruht

Fluch über jeden, der ihn raubt

stehle ihn nicht noch löse die Fesseln

von der die gefangen hier ewig sei.
Tod ist besser als was dich erwartet
Narr der du plünderst diesen Ort.

Eingang Große Kavernen

Südwärts gehend, Südwest kommst,
Nordwärts gehend, Südost kommst,
Südost reisend, Süd du bist,
Nordwestlich nordwärts dich bringt,
aber Südwest kehrt dies um,
von Nordost gehst du Nordwest.

Das Horn der Iggwilv ins Herz es sticht -
sieh über die Schulter siehst du es nicht?
So viel Trauer, von Helden zu Narren,
auf törichtem Tun so eitel beharren.

Die kleine Höhle war das Geheimnis, denn dort hinten, versteckt von (unleserlich) ... und wir stiegen hinab. Es gab keinen sicheren Weg, also gingen wir (verwischt)... und davon wird oben erzählt, denn es ist wo Yaim und Brelid ihr Ende fanden. Unsere Beharrlichkeit zahlte sich aus. Der richtige Der richtige Weg war jenseits und schmal, so (dunkler Fleck)... -lügt geradeaus pas (Flecken)... -...die Spanne schnell ins Verderben zu stürzen, wo das Wasser... (verwischte Kleckse und Flecken) ... Sie hatten recht. Hier ist es noch düsterer als oben. Nur wir zwei... (Fleck) ... Wir beten, dass das Glück (Fleck) wahr ist, denn wir werden jetzt versuchen, den Eintritt in die... (große rostige Flecken) ... keine Hilfe. Es ist mir gelungen zu entkommen. Warum haben wir (verschmiert) ... schön.

Norrbotten Län, Kvikkjokk→Ritsem: Fluss entgegen (200 Meilen), durch Gebirge (80 Meilen; 11 Tage über Staloluokta);

original: 5km/Hex; Hauptweg: 3-5 Hex/Tag; Nebenweg: 2-4 Hex/Tag; kein Weg: 1-2 Hex/Tag
15-30 Hex/Verbindung

3 Konkurrenten: Nordreich, Ostreich, Südreich

Summe w20+0/w4/w6 je nach Anstrengung gegen 90, 100, 110 (3 Konkurrenten)

Belohnung: alle magischen Gegenstände außer Sampo; 10-20% der Schätze

20 Begegnungen an vordefinierten Orten:

1 Grenzpatrouille A	2 Späher B	3 Spione C	4 Erdrutsch	5 Lawine	6 Bären
7 Banditen	8 Riesenadler	9 Bergstamm	10 Riesenschlange	11 Goblins	12 Erzzwerge
13 Einsiedler	14 Trollhöhle	15 Wyvern Nest	16 Hobgoblin Truppe	17 Ogerhöhle	
18 Elbenwehr	19 Junger Drache	20 Spielende Steinriesen			

1 Greife 2 Greifenjäger 3 Berglöwen

2+ Eingänge: 1 schmaler Nebeneingang 2 Fluss 3 Palastruine

Eike, Galf, Götz, Helme, Leif, Leo, Wulf, Odo, Remko, Wigald, Almar, Hagbert, Fedder, Leif, Farulf, Jelto, Radbod, Dolf, Otmar, Berno, Holm, Ebbo, Durs, Alf, Yvo, Ole

Svea, Wala, Sine, Minka, Jette, Malu, Kari, Hilma, Inga, Gesa, Guntrud, Reina, Iva, Gotlinde, Hede, Sanna, Evke, Mena, Ulla, Ida, Ada

Name, Gesinnung

Charaktere vorstellen

heja:

Einstieg

finnischer Agent spricht euch an: im Auftrag eines reichen Händlers Schätze besorgen, aber Vorsicht: Jarls A, B & C wollen das Gleiche; **Jarl A** (Süden): Grenzpatrouille & Gelehrter; **Jarl B** (Westen): Abenteurer; **Jarl C** (Osten): Hobgoblin-Truppe, Gruppe Spione (Händler); Treffen im Dorf Kvikkjokk, von dort aus Reise

Kvikkjokk

nördlichstes Dorf innerhalb des Königreichs, nördlichste Handelsstation mit Nomaden, Jarl A

Hexcrawl

basiert auf echter Karte Norrbotten Län: entweder **Fluss** (lang) oder direkt durch **Gebirge**; alle SCs: w20 + CON-Mod + Speed (0/w4/w6) + Länge (2); CON – Speed & HP – Speed

Fluss: Hobgoblins, junger Drache, Bären, Händler, Räuber, Goblins/Orks, Elbenwehr

Gebirge: Erdrutsch, Lawine, Gletscher, Trolle, Oger, Zwerge, Einsiedler, Spielende Steinriesen

Akka: zerklüftetes Gelände, viele kleine Höhlen

Palastruine am Berghang Akka: geplündert, verschüttete Eingänge zu den Höhlen

Ritsem (Nomaden-Sommerlager)

Orte/Szenen Original

- 1 **Entry Caverns: Magic Mouths**
- 2 **Streaked Cave: 20 Stirges**
- 3 **Slate Chambers: Lehmgolem**
- 4 **Guano-Höhle: 8 Fledermäuse**
- 5 **Schutthöhle: Lurker**
- 6 **Grotte: Pech-Arbeiter**
- 7 **Pilzkammer: 5 Riesengrillen**
- 8 **Pilzstollen: 6 Grüner Schleim**
- 9 **Stinkende Höhle: 4 Trolle**
- 10 **Pilzkorridor: 1000 Fledermäuse**
- 11 **Lange Galerie: 16 Höhlenhoränen**
- 12 **Große Höhle: 2 Fomoraig Riesen**
- 13 **Vorsprung über unterirdischem Fluss: Boot**
- 14 **Unterirdischer See: 6 Piercer, 1 Schnapp-Schildkröte**
- 15 **Sackgasse: 2 Hahndrachen**
Westliche Brücke, Wasserfall
- 16 **Regenbogen-Kammer: Gorgimera**

- 17 Felshaufen: Gravierte Tafel → Tiefere Höhlen**
- 18 Garten der 1000 irdischen Freuden: 4 Dao**
- 19 Kleiner See: Edelsteine**
- 20 Schwarzwasser: 6 Ghosts**
- 21 Kristall-Kammer: 3 Xom**
- 22 Bassin: Marid**

- 1 Kleine Höhle mit vielen Tunneln: 18 Troglodytes**
- 2 Leichenkammer: Bodak**
- 3 Große Galerie: Beihir**
- 4 Galerie-Kaverne: 5 Gargoyles**
- 5 Unebene Kammer: Umber Hulk**
- 6 Kleine Galerie: Echse**
- 7 Glatte Kammer: 2 Gas-Sporen**
- 8 Kammer der Stalagmiten: 4 Bar-Igura**
- 9 Leuchtende Grotte: Teleporter .1 Labyrinth .2 Rüstungen .3 Zentauren .4 Pentagramm**
- 10 Zerklüftete Kammer: 3 Chasme**
- 11 Schädelhöhle: Trapper**
- 12 Säulen-Höhle: 2 Roper**
- 13 Große Kammer der fauligen Pilze: 2 Shambling Mounds**
- 14 Große unregelmäßige Kammer: Hügelriese & Nashorn-Käfer**
- 15 Pilzhöhle: 8 Shriekers**
- 16 Große Kammer: Dracolisk**
- 17 Höhlenkammer: Antipathie/Sympathie**
- 18 Grotte des Götzen: Steingolem**
- 19 Große Eisentüren: Teleporter**
Roter Marmorkorridor
- 20 Die innere Sphäre: Drelnza**

0 Vorgeschichte

Vor langer Zeit eroberte die mächtige Erzmagierin Louhi das Land Pohjohla im hohen Norden. Für eine Generation herrschte sie dort und trug Schätze aus vielen Ländern zusammen um sie in ihrer Festung zu horten. Der Legende nach errang sie ihre Macht durch die Entdeckung der vergessenen Höhlen von Tsojcanth in denen magische Artefakte unvorstellbarer Macht versteckt waren. Dort vollführte sie magische Rituale um ihre Macht zu mehren.

Bei einem ihrer Rituale aber befreite sie versehentlich Kullervo, einen Helden den sie einst gefangen und versklavt hatte. Kullervo kannte die Artefakte und nutzte sie in einem langen schrecklichen Kampf um Louhi zu töten. Doch er konnte sie nicht besiegen und musste am Ende fliehen. Aber auch Louhi war von dem Kampf so geschwächt, dass sie die Kontrolle über ihr Reich verlor und ihre Schergen und Sklaven sich erhoben. Sie plünderten ihre Schätze und zerstreuten sich in aller Herren Länder um Freiheit und Reichtum zu genießen und oft auch schnell wieder zu verlieren.

Louhi aber versteckte sich mit ihren kostbarsten Schätzen tief in den alten Höhlen von Tsojcanth und nutzte ihre verbliebene Kraft um sie zu verschließen und mit Wächtern zu sichern. Seitdem sind über hundert Jahre vergangen und niemand hat je wieder von ihr gehört. Legenden besagen dass sie mehrere Bände mit mächtigen Zaubern retten konnte und die magische Laterne Sampo, die in der Zeit der alten Götter vom legendären Zauberschmied Ilmarinen geschaffen wurde. Andere halten dass für Ammenmärchen und Wunschträume. Auch wo Tsojcanth überhaupt liegt ist umstritten, nur dass es im Nordwest-Massiv nahe des Berges Akka liegt, doch auch der Fluss der unsere Welt vom Totenreich Tuonela trennt soll dort in der Nähe fließen.

1 Vorgeschichte

Der Landgraf von Kalevala

3 Golems, feuerfest; erfolgreicher Angriff: Reflex 8 oder steckt fest, loslassen oder Stärke 8

Initiative	+2			
Angriff	Schlag +1, w6		____(+2)	ooooo ooooo
Rüstklasse	12	HD 2w8 (10)		ooooo ooooo
Bewegung	9 m	Aktion w20		ooooo ooooo
Zähigkeit +4	Reflex +4	Willen +4	Chaos	