



Isolde und Harald Popp

Der verschwundene Saddhu

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer zwischen Grad 4 und 15



Inhaltsverzeichnis

Isolde und Harald Popp

Der verschwundene Saddhu

Im Aschram der Raghwanis 10

Im Tempel der Camunda 24

Anhang

Thaumaturgium 39

Nichtspielerfiguren 40

Der verschwundene Saddhu

Übersicht

Dieses meditative rawindische Abenteuer erlaubt den Helden einen Blick hinter die Kulissen einer Yensa-Schule. Sie erfahren endlich, was sie schon immer über die verschiedenen Wege der Erleuchtung wissen wollten - vermutlich sogar mehr. Ausgangspunkt ist das Verschwinden eines der Gurus, und die Abenteuerer werden in die Schule eingeschleust, um nach ihm zu suchen. Dort lernen sie in verschiedenen Episoden ein paar der weisen Lehrer der Raghwanis kennen. Erweisen sie sich als wenigstens einigermaßen eifrige Schüler, können sie hier nach und nach die notwendigen Hinweise sammeln, die ihnen schließlich den Schlüssel zur Lösung des Rätsels verschaffen. In einem alten Tempel Camundas spüren sie den Gesuchten auf, und mit dem Versuch, aus dieser vergessenen Anlage zu entkommen, findet das Abenteuer seinen Abschluss.

Das Abenteuer ist in Jagdischpur angesiedelt, kann aber genauso gut in jeder anderen größeren rawindischen Stadt spielen, in die der Spielleiter die Spielerfiguren schicken will.

Die rawindische Währung

Die rawindischen bestehen in der überwiegenden Mehrzahl aus Silber. Größere Beträge werden mit Silberbarren beglichen. Goldmünzen sind in Rawindra fast gänzlich unbekannt.

Die Silberbarren und -münzen werden meist nach ihrem Gewicht bezeichnet und sie sind somit landesweit als einheitliches Zahlungsmittel anerkannt. Im alltäglichen Kleinhandel werden auch Kakina genannte kleine Kaurimuscheln als Scheidemünzen verwendet, deren Wert etwa den Kupferstücken Vesternesses entspricht. An Silberbarren und -münzen sind gebräuchlich:

Sih	(Silberbarren, ca. 1 kg, Wert 25 GS)
Chittak	(Silbermünze, ca. 60g, Wert 15 SS)
Tular	(Silbermünze, ca. 4g, Wert 1 SS)
Mascha	(Silbermünze, ca. 1g, Wert 3 KS)
Kakina	(Muschel, Wert 1 KS)

Ein Episoden-Abenteuer dieser Art kann besonders dann viel Spass bereiten, wenn sich die ganze Spielgruppe auf den Inhalt einstellt und die Szenen durch lebendiges Rollenspiel ausschmückt. Eine Mannschaft von schweigsamen Superhelden, die vom Spielleiter als Alleinunterhalter durch ein Szenario geführt werden wollen, wird dagegen kaum auf ihre Kosten kommen.

Die folgende Beschreibung geht davon aus, dass die meisten Abenteuerer nicht aus Rawindra stammen. Einheimische haben natürlich Vorteile, wenn es um die Sagen und Legenden des Landes geht. Alle sollten aber die Landessprache Rawindi wenigstens mit Fertigkeitswert+10 beherrschen, da sonst gerade der Aufenthalt im Aschram eine recht einsilbige Angelegenheit werden würde. Obwohl die für das Abenteuer wesentlichen Begriffe im Text erläutert werden, ist für den Spielleiter die Kenntnis des Quellenbuchs *Das Erbe der Löwensöhne* eine wertvolle Ergänzung.

Die Raghwanis

Die Raghwanis sind eine Gruppe von Asketen, die sich um den Großen Saddhu **Bishnu Raghwan** versammelt haben. Die Raghwanis stehen ihren Grundsätzen nach den Yensin sehr nahe, die ihre Lehre auf Padmu, die Erdengestalt des Gottes Suryatha selbst, zurückführen. Da Bishnu Raghwan stets Toleranz gelehrt hat, werden auch Anhänger anderer asketischer Glaubensrichtungen mit offenen Armen aufgenommen, und ihre Lehren werden unter den Saddhus gerne diskutiert. Die Raghwanis machen keine Unterschiede hinsichtlich der Kastenzugehörigkeit (was ihnen das Misstrauen der Brahmanen einbringt) und haben auch keine Vorbehalte gegenüber Ausländern. Bishnu Raghwan selbst ist schon seit zwei Monden in Meditation versunken, ohne Nahrung zu sich zu nehmen, und man nimmt an, dass ihn die Versenkung diesmal direkt ins Nirwana führen wird.

Die Gemeinschaft hat ihren Sitz, den **Aschram**, in einem alten Stadtviertel von Jagdischpur. Hier lag früher das Anwesen einer verarmten und mittlerweile erloschenen Adelsfamilie, deren letzter Spross sich für den jungen Bishnu Raghwan begeisterte und ihm das große Grundstück zur Gründung ei-



ner eigenen Schule vermachte. Der Aschram ist eine unübersichtliche Ansammlung von halbverfallenen Wohnhäusern, verwilderten Gartenanlagen, aufgelaassenen Tempeln, Ställen und Schutthaufen auf einer Fläche von etwa 400 m². Die Handwerker der Umgebung helfen den „Heiligen“ immer wieder, die Dächer, die dem Monsun wieder einmal nicht standgehalten haben, notdürftig zu flicken, und ihre Frauen bringen ihnen Lebensmittel.

Dem Anspruch der Asketen auf Wohnkultur ist mit einer sauberen Strohmatten, die mit einem weißen Baumwolltuch bedeckt wird und auf der sie sich zur Ruhe legen, Genüge getan. Die verschiedenen größeren „Räume“ des Komplexes (mit und ohne Dach) werden zu Übungen und Meditationen genutzt und tragen aufgrund ihrer jeweiligen besonderen Eigenschaften alle klangvolle Namen, wie *Zimmer des Sonengebetes* oder *Schale der göttlichen Kraft*.

Ein Guru verschwindet

Gowardha Cakrapanidatta ist einer der Gurus, die sich für ein friedvolles, entbehrungsreiches Leben im Aschram entschieden haben. Eines Tages bei seiner Abendmeditation im *Rund der Naga* entdeckte er bei der *Übung des Krokodils* eine gut verborgene Geheimtür. Er meditierte sonst immer im *Gefäß des Mondlichts*, einem ihm passender erscheinenden Platz, doch an diesem Abend war sein ungeliebter Kollege Rathnasava aufgetaucht und hatte ihm seinen Platz streitig gemacht. Gowardha gab freundlicherweise nach, aber speziell im Falle Rathnasavas kostete ihn die Beherrschung mehr Kraft, als er sich selbst eingestehen wollte.

Gowardha durchschritt die Geheimtür und fand, ohne es zu ahnen, einen alten Tempeltrakt der Göttin Camunda, der schon seit langer Zeit verlassen war und zu dem es keinen anderen Zugang mehr gab. Leider war einer der Räume, der mit den Brahmanen vorbehaltenen Mantras geschmückt war und der Gowardha auf Anhieb faszinierte, mit einer Falle gesichert. Der Guru sah sich plötzlich einem herunterrassenden Fallgitter gegenüber, das ihm den Rückweg versperrte. Zunächst sammelte er in der Meditation Kräfte, um das Fallgitter hochzustemmen, doch er musste bald feststellen, dass dies nicht ausreichte. Er versenkte sich deshalb in eine tiefe Meditation, die ihn befähigen würde, eine Zeit lang ohne Wasser und Nahrung auszukommen, und hoffte, dass Hilfe kommen würde.

Gowardhas Schüler **Pingala Govinda** vermisste ihn schon bald, denn sein Meister hatte versprochen, dass er ihm am

nächsten Tag sein persönliches Mantra mitteilen würde. Die persönliche Meditationssilbe, die genau auf den jeweiligen Schüler abgestimmt ist, ist ein wichtiger Meilenstein auf dem Weg zur Überwindung der Fesseln der materiellen Welt und kann dem Schüler nur von seinem Lehrer mitgeteilt werden. Im Fall Pingalas wäre dieser Schritt ein ganz besonders wichtiges Erfolgserlebnis für ihn gewesen, und so sann er seit Tagen - erfolglos - auf einen Ausweg. Da sich die anderen Lehrer weigerten, ihn „ohne Abschluss“ bei Gowardha als ihren Schüler anzunehmen und ihrerseits auch keinerlei Nachforschungen über den Verbleib des Gurus anstellten, wurde seine Lage von Tag zu Tag verzweifelter.

Ein unbeherrschter Schüler

Ihr besucht gerade den Großen Basar in Jagdishpur, als ihr Zeugen einer Rauferei werdet. Ein vornehm gekleideter junger Mann hat sich ohne ersichtlichen Grund auf einen Straßenhändler gestürzt, der kandierte und frittierte, auf Holzstöckchen gespießte Eidechsen und Frösche feilgeboten hat, echt rawindische Leckerbissen also. Schnell sind die beiden von Schaulustigen umringt.

Der vornehme Jüngling drischt wie ein Besessener, mit Schaum vor dem Mund und abwesendem Gesichtsausdruck, rücksichtslos und mit voller Gewalt auf den Händler ein, während sich dieser nur zögernd zur Wehr setzt und offensichtlich bemüht ist, sich zu schützen, ohne seinem Angreifer zu schaden. Wenn nicht bald jemand einschreitet, wird der Händler, dessen Stand ohnehin schon völlig ruiniert ist, vor den Augen der Zuschauer zum Krüppel geschlagen!

Der junge Mann ist niemand anderes als Pingala. Er ist zum ersten Mal seit etlichen Monden wieder auf dem Basar, da ihn bisher sein Guru so beschäftigt hatte, dass er seine wenige Freizeit vor allem zum Ausruhen nutzen musste. Gowardha hatte ihn so vor einem Ausbruch seiner Nervenschwäche bewahren können. Der Anblick der „frisch kandierten“ Leckerbissen hat Pingala in Raserei versetzt.

Der Händler gehört zur Kaste der Schadruma, steht also im Rang weit unter Pingalas Familie, die als eine der vornehmsten Jagdishpurs natürlich zur Katria-Kaste zählt. So wagt er auch keinen energischen Widerstand - der edle Herr wird schon wissen, womit er, freilich ohne jede Absicht, seinen Unmut erregt hat! Die Umstehenden haben zwar Mitleid mit dem Händler, wagen aber aus den gleichen Gründen nicht,



sich in die einseitige Schlägerei einzumischen und Pingala Einhalt zu gebieten.

Greifen die Abenteurer nicht von sich aus ein, um den Kampf zu beenden, fordern sie ein paar der Umstehenden dazu auf. Ausländer zählen schließlich bei Bedarf leicht als Angehörige der Katria-Kaste.

Zögern die Abenteurer zu lange oder bleiben sie sogar völlig passiv, schickt Pingala den Händler kurz darauf mit einem gezielten Fußtritt zu Boden. Erst als er sieht, dass sich sein Opfer vor Schmerzen auf der Erde windet und so schnell nicht wieder auf die Beine kommen wird, stellt er seine Angriffe ein. Verwirrt blickt er auf den Ring der Zuschauer, so, als ob er sie jetzt zum ersten Mal wahrnehmen würde. Bestürzt betrachtet er seine blutbefleckten Hände und den in den Trümmern seines Marktstandes liegenden wimmernden Händler - und stürzt dann durch die sich schnell öffnende Reihe der Schaulustigen davon. Hält ihn niemand auf, flieht Pingala schluchzend nach Hause.

Damit ist dieses Abenteuer für die „Helden“ schon wieder zu Ende - es sei denn, sie erkundigen sich von sich aus nach dem Namen Pingalas - die Einheimischen kennen natürlich die Angehörigen (und die offizielle Geschichte) des jungen Mannes. Besuchen die Abenteurer die Govindas und bringen den Vorfall zur Sprache, haben diese mittlerweile selbst den Einfall gehabt, ob nicht ein paar ausländische Katria Pingala helfen könnten - seit sein Guru verschwunden sei, sei er ja manchmal wirklich unbeherrscht, nicht wahr!?

Greifen die Abenteurer in das Handgemenge ein, nimmt Pingala ohne Zögern den Kampf mit ihnen auf, auch gegen eine Übermacht - allerdings greift er jetzt zu seinem Katar (Dolch). Sobald Pingala ernsthaft verletzt (mehr als 3 LP Verlust) oder drei Runden hintereinander festgehalten wird, kommt er wieder zu sich.

Wendet ein Abenteurer Magie an, um Pingala außer Gefecht zu setzen, geht ein bewunderndes Raunen durch die Zuschauer, und sie rücken von dem ehrwürdigen Brahmanen etwas ab, um ihn nicht versehentlich durch eine Berührung zu verunreinigen. Natürlich kommt Pingala wieder zu sich, sobald der Zauber endet.

Pingala ist sehr bestürzt. Er weiß sofort, was mit ihm passiert ist. Kaum ist sein Guru ein paar Tage verschwunden, schon verliert er bei der ersten Gelegenheit jede schon so sicher geglaubte Selbstbeherrschung! Er muss seine Studien unbedingt wieder aufnehmen. Und er wird niemandem den wahren Grund seines Verhaltens nennen, nein, besser gar nicht darüber nachdenken!

Pingala bedankt sich also sehr verlegen bei den Abenteurern für ihr Eingreifen - das Ganze sei ein furchtbares Missver-

ständnis, mehr könne er jetzt auch nicht dazu sagen. Falls sie dem Händler ein paar schmerzlindernde Kräuter kaufen wollten, hätten sie hier 50 Tular (SS), das solle wohl reichen. Sein Name sei übrigens Pingala Govinda, und seine Familie würde sich bestimmt sehr freuen, die wertvollen Fremden heute zum Abendessen zu empfangen. Vielleicht - Pingala hat einen seiner seltenen Einfälle - könnten sie ihm ja einen viel größeren Dienst erweisen und ihm bei einer sehr wichtigen Angelegenheit helfen? Das könne man ja heute am Abend besprechen. Und Pingala verlässt schnell den Ort seines unbeherrschten Verhaltens.

Möglicherweise fällt es den Abenteurern zunächst gar nicht leicht, die Einladung dieses arroganten „Raufbolds“ anzunehmen. Vielleicht wollen sie sogar Pingala aufhalten, nähere Erklärungen für seinen Angriff hören oder ihn gar zu einer Entschuldigung gegenüber dem Händler zwingen. Zwei Dinge sollten ihnen dabei aber zu denken geben: zum einen hat Pingala während des Kampfes den Gesichtsausdruck eines fanatischen Kriegers, im Gespräch danach aber die sanfte und etwas traurige Miene eines Gelehrten gehabt (da stimmt also etwas nicht). Zum anderen ist ein Onkel Pingalas Marktaufseher und mittlerweile aus seiner Siesta erwacht, und Ausländer zählen bei Bedarf ohne weiteres auch zu den Hidscharin, den „Unberührbaren“, die überhaupt keine Rechte für sich beanspruchen dürfen ...

Der Spezialitätenverkäufer bedankt sich bei den Abenteurern wortreich für ihre Hilfe, kann ihnen aber keine neuen Auskünfte geben. Er selbst ist zum ersten Mal in Jagdishpur und kennt weder Pingala noch die Familie Govinda. Helfen ihm die Abenteurer, seinen Stand wieder herzurichten, erhalten sie kostenlose Leckerbissen (leider sind die „Riesenaseln in Honig“ schon ausverkauft).

Hören sich die Abenteurer bei den Einheimischen unter den sich allmählich verlaufenden Zuschauern um, erfahren sie die **offizielle Geschichte** Pingalas:

Pingala ist der einzige Sohn aus einer Verbindung der Govindas mit den Kalindis aus Aurangabad, ein begabter junger Mann, dem als Spross zweier mächtiger Katria-Familien eine große Zukunft bevorsteht. Er hat eine Ausbildung als Srikumara erhalten, war von dieser vor etwa 6 Monden heimgekehrt und wird nun von seiner Familie auf die großen Aufgaben vorbereitet, die zweifellos auf ihn warten. Bestimmt sucht man ihm schon eine erste Braut aus. Vielleicht ist er deshalb so nervös? Jedenfalls zeigt sich Pingala nur selten in der Öffentlichkeit.

Pingala ist tatsächlich ein wichtiger Spross der Familie Govinda. Madavah, der Hausbrahmane und Koch, erkannte



bald, dass bei ihm ein einfaches Gemüt in einem starken Körper wohnte, und schlug eine Ausbildung zum Srikumara vor. Dabei ging es Madavah mehr um die geistige Festigung Pingalas und den Prestigegewinn der Familie. Es war nicht vorgesehen, dass der junge Mann auf einem Kravyad in den Kampf gegen Sritras ziehen sollte.

Doch Madavah hatte die Hartnäckigkeit Pingalas unterschätzt. Er bestand darauf, sich für längere Zeit an den Orden zu binden und eine Reitechse für sich zu gewinnen. Und hier geschah das Unglück. Das für Pingala ausgesuchte Tier war nicht lebensfähig und verstarb überraschend wenige Stunden nach dem Schlüpfen, ausgerechnet in einer kritischen Phase des Rituals, das die Geister von Mensch und Echse miteinander verbindet. Pingala verlor das Bewusstsein; als

dergeben. Für die Belange der Familie interessierte er sich dagegen überhaupt nicht mehr. Die Govindas ließen ihn zunächst gewähren, doch als Pingala bei einem Abendessen mit Geschäftsfreunden plötzlich, beim Auftragen der reisgefüllten Froschschenkel, wieder einen Wutanfall bekam und Madavah beinahe erstach, mussten sie handeln.

So kam Pingala also zu den Raghwani und fand in Gowardha einen verständigen Lehrer, der schon bald das Problem seines Schülers erkannte: schon der Gedanke, aber vor allem der Anblick gequälter Kriechtiere (Amphibien zählen großzügig dazu, Schlangen dagegen nicht) waren für Pingala unerträglich und führten zu den Gewaltausbrüchen. Gowardha ermunterte seinen Schüler, weitere Zeichnungen anzufertigen, und schirmte ihn von allen störenden Einflüssen ab - z.B. verordnete er ihm vegetarische Kost. Pingala kennt mittlerweile sein Problem und hofft (zu Recht), dass er mit dem Erlernen seines persönlichen Mantras seine Anfälle kontrollieren kann. Doch er will mit niemandem über sein Problem sprechen.



er wieder zu sich kam, hatte sich seine Persönlichkeit verändert. Er wollte nun nichts mehr von den Srikumara wissen, hatte offensichtlich alles Erlernte vergessen und begann damit, Bilder der Kravyad zu malen.

Als dann Pingalas plötzliche Wutanfälle begannen, bei denen er zwei Kravyad-Ausbilder schwer verletzte, wurde er aus dem Orden entlassen und nach Hause geschickt. Dort setzte er seine neue Lieblingsbeschäftigung fort und begann, wunderschöne farbige Zeichnungen von Kriechtieren aller Art anzufertigen, die liebevoll jedes Detail lebensecht wie-

Ein Abend bei Govindas

Das Abendessen wird gewöhnlich nach Sonnenuntergang eingenommen. Erkundigen sich die Abenteurer nicht rechtzeitig und erscheinen sie früher, erzeugt dies, obwohl Pingala seine Eltern vom Erscheinen der Gäste unterrichtet hat, große Verlegenheit, denn die gastfreundlichen Rawindi betrachten es als sehr unschicklich, zu früh zu erscheinen. Die Gäste werden in diesem Fall von dem schnell herbeigerufenen Haus-

diener solange in den Gärten herumgeführt, bis die Vorbereitungen beendet sind.

Die Speisen, die die Abenteurer vorgesetzt bekommen, sind köstlich, und die Familie Govinda (es sind nicht nur die Eltern, sondern auch die Großeltern, Tanten und Onkel usw. anwesend) ist sehr freundlich. Dem aufmerksamen Beobachter fällt allerdings auf, dass sämtliche Gäste, die nicht Rawindi sind, besondere Trinkbecher bekommen, und nach dem Abtragen hört man in der Küche ein merkwürdiges Scheppern und Klirren (wie bei einem „Polterabend“) - die



Govindas gehören einer strengen Glaubensrichtung an, die es ihnen verbietet, aus Bechern zu trinken, die Ungläubige berührt haben. Deswegen wird solches Geschirr anschließend vernichtet.

Nach dem Essen, bei dem sorgfältig nur über Belanglosigkeiten gesprochen wird, zieht sich Pingala auf sein Zimmer zurück, und **Madavah**, der Hausbrahmane, verwickelt die Besucher in ein Gespräch, bei dem er feststellen will, wer die neuen „Freunde“ Pingalas wirklich sind, und wie sie dessen „Anfall“ auf dem Marktplatz einschätzen. Madavah ist ein gebildeter Mann, der sich mit den meisten Fremden sogar in ihrer Heimatsprache unterhalten kann. Er erklärt, dass Pingala in den letzten Monden ein wenig schwache Nerven habe, und nun, da vor ein paar Tagen sein Guru verschwunden sei, wohl besonders leicht die Beherrschung verliere. Nun, möglicherweise könnten die ehrenwerten Gäste der Familie Govinda einen wertvollen Dienst erweisen?

„Schwache Nerven? Schwermütig?“ - mehr ist von den Govindas nicht zur Erklärung von Pingalas seltsamem Verhalten herauszubekommen. Sie wollen über dieses Thema nicht viel reden - schließlich ist Pingala ja schon auf dem Weg der Genesung, nicht wahr?

Das Gespräch wird unterbrochen durch eine Aufführung moderner Musik, dargeboten von Sasira-, Tablawas- und Dambaruspielern. Zwischen zwei Instrumentalteilen trägt ein Sänger die Ballade *Der Schöne und das Biest* vor (s. Kasten).

Die Abenteurer sind von dem ungewöhnlichen Hörerlebnis so beansprucht, dass **Govana Govinda**, das Oberhaupt der Familie, ungestört Rücksprache mit Madavah nehmen kann, ob er die Abenteurer für zuverlässig hält. Madavah wird zum Beispiel so antworten: „Der albische Söldner hat den Charakter einer Ameise, geldgierig und geizig, und dieser chryseische Fruchtbarkeitspriester gleicht einem lüsternen Schwein. Allesamt sind sie dem Kama (der materiellen Welt) verhaftet und in Unwissenheit gefangen. Ich nehme jedoch an, dass es ihnen ihr Ehrgeiz und ihre Geldgier, so ungünstig sie auch für ihr Karma sein mögen, ihnen gebieten werden, ihren Auftrag ordnungsgemäß zu erfüllen.“ Pingala, der den Inhalt des Gespräches mitgehört hat, wird den Abenteurern später alles brühwarm erzählen („Sag mal, bist du wirklich so ein lüsternes Schwein?“).

Nach dem musikalischen Intermezzo nimmt Madavah das Gespräch wieder auf, jetzt im Beisein Govanas. Madavah erklärt den Besuchern zunächst, was für Leute die Raghwanis eigentlich sind und dass besonders Gowardha ein sehr ver-

Der Schöne und das Biest

Einst lebte bei Wasirabad ein märchenhaft reicher und gutaussehender Radscha, der eines Tages durch Zufall entdeckte, dass seine geliebte Rani sich nachts regelmäßig in eine Sritrafrau verwandelte. Mit Hilfe eines mächtigen Brahmanen nahm er ihr den sagenhaften grünen Edelstein ab, den sie ständig bei sich trug, und ließ sie hinrichten. Vor ihrem Tod verfluchte die Echsenfrau jedoch das Juwel, so dass es bis zum heutigen Tage jeden Besitzer ins Verderben stürzt. Auch dem Radscha brachte es kein Glück, denn kurz darauf wurde sein Land von einer feindlichen Armee überrannt, und er selbst wurde getötet.

nünftiger Mann gewesen sei, der einen sehr beruhigenden Einfluss auf Pingala ausgeübt habe. Zu dumm, dass er plötzlich verschwunden ist! Der Guru wird seit dem gemeinsamen Frühstück vor drei Tagen vermisst, muss also nach dem Abendessen am Tage zuvor irgendwann in der Nacht verschwunden sein.

Die Govindas haben sich selbst ein wenig umgehört (die Familie hat in Jagdischpur vielerlei Beziehungen) und glauben nicht, dass Gowardha den Aschram verlassen hat. Der Guru muss sich eigentlich noch dort aufhalten, es sei denn, er ist heimlich entführt worden. Madavah meint, der beste Weg sei wohl, wenn sich die fremden Sahibs bei den Raghwanis als interessierte Studienreisende bewerben würden. Dies könne einerseits für ihre eigene geistige Entwicklung nur von Vorteil sein, und andererseits sei es vermutlich der einzige Weg, Informationen aus erster Hand zu erhalten. Sie sollten sich aber hüten, allzu direkte Fragen an die Gurus zu stellen und plump vorzugehen, denn die heiligen Erleuchteten, die mit entsprechender Ehrfurcht zu behandeln sind, weigern sich aus Gründen, die geringeren Geistern wohl nicht zugänglich seien, Nachforschungen über den Verbleib Gowardhas anzustellen oder gar Fragen über ihn zu beantworten.

Govana bietet den Abenteurern pro Person großzügig Edelsteine im Wert von 500 GS, wenn sie Gowardha durch ihre Nachforschungen finden. Und selbstverständlich wird er seine weitreichenden Beziehungen zu ihrem Wohl einsetzen können. Einen Govana Govinda zum Freund zu haben, ist nicht nur in Jagdischpur ein unschätzbarer Vorteil!

Feilschen die Abenteurer hartnäckig über die Höhe der Belohnung, verspielen sie das Wohlwollen Govanas. Da hat sein Sohn also leider doch nur eine Schar geldgieriger Söld-



ner aufgelesen, schade. Der Hoffnungsschimmer in den Augen Pingalas ist ihm zwar maximal Schmuck im Wert von 1000 GS pro Helfer wert, aber damit endet dann für ihn jeder Kontakt.

Sind sich beide Seiten einig geworden, bittet Govana abschließend die Abenteurer, ein achtsames Auge auf seinen Sohn zu werfen, denn er mache sich große Sorgen, dass Pingala noch einmal irgendetwas Unbedachtes tun könne. Natürlich wird die Belohnung nur dann ausgezahlt, wenn auch Pingala unbeschadet die Suche nach seinem Guru übersteht! (Govana fürchtet, dass sich Pingala in einem plötzlichen Anfall von Schwermut das Leben nehmen könnte).

Im Aschram der Raghwanis

Schon am nächsten Vormittag begleitet euch Pingala als seine neuen „Mitschüler“ zum Aschram und bereitet euch unterwegs auf eure Aufgaben vor. Die Raghwanis haben einem dreitägigen Aufenthalt im Aschram zugestimmt, und ein paar Gurus sind bereit, euch als neuen „Studenten“ etwas von ihrer Weisheit mitzuteilen. Pingala ermuntert euch, bei euren Lehrern einen möglichst guten Eindruck zu hinterlassen, denn die Gurus seien sehr anspruchsvoll und würden ihre Zunge, wenn überhaupt, dann nur bei den vielversprechendsten Kandidaten lockern.

„Bei mir haben meine Eltern darauf bestanden, dass der ehrwürdige Gowardha mein Lehrer ist - ausgerechnet ein Meister der Mantras! Obwohl ich mich nach Kräften bemühe, ihren Erwartungen zu entsprechen, bin ich doch enttäuscht, nicht bei einem anderen Guru lernen zu dürfen, denn - unter uns gesagt - ich bin mir sicher, viele der Geheimnisse auf dem Weg der Selbsterfahrung haben mit Sex zu tun, und das interessiert mich halt sehr. Und nun ist ausgerechnet jetzt mein Meister verschwunden, wo ich meine Lehrzeit bei ihm fast beendet hätte!“

Die Abenteurer haben unterwegs Gelegenheit, Pingala nach seiner Vergangenheit zu befragen. Er wird aber nur die offizielle Lesart seiner Geschichte zum Besten geben und auf tiefer gehende Fragen schweigen.

Bei ihrer Ankunft im Aschram werden Pingala und seine Begleiter schon erwartet und freundlich empfangen. Die Fremden lernen in kurzer Zeit mehr Namen und Gesichter kennen,

als ihnen lieb ist, geschweige denn sie sich merken können. Das erwartet aber auch niemand von ihnen (am wenigsten der Spielleiter). Schließlich haben derzeit nur ein paar wenige Gurus überhaupt die Möglichkeit, neue Schüler in ihre Gruppe aufzunehmen - die übrigen sind in ihren Übungen schon viel zu weit fortgeschritten.

Als ihr erster Ausbilder stellt sich ein Guru namens **Rhatnasava** (rattengesichtig, um die 50, kleine Gestalt, hager, leise relativ hohe Stimme) vor, der erfreut feststellt, dass er noch am gleichen Nachmittag ein paar kräftige Helfer gut gebrauchen kann: „Wenn euch Pingala herumgeführt hat, meldet euch bei mir. Und Pingala - du solltest besser wieder deine Studien fortsetzen, anstatt in Jagdischpur herumzustreunen, nicht wahr!?“

Mit dieser Ermahnung entspricht Rhatnasava einer Bitte Govanas, und der junge Govinda stimmt auch sofort eifrig zu. Außer Hörweite des Gurus meint er: „Viel Glück! Rhatnasava ist bekannt dafür, dass er aus neuen Schülern das Letzte herausholt. Gowardha hat ihn nie richtig leiden können und ist ihm aus dem Weg gegangen.“

Pingala zeigt den Abenteurern die wichtigsten Orte des Aschrams; sie sind hier nur skizzenhaft beschrieben. Mehr Einzelheiten sind für das Spiel nicht notwendig. Der Spielleiter sollte in jedem Fall den Spielern die Unübersichtlichkeit der verwinkelten Ruinenanlage klarmachen - die klassische Methode, Raum für Raum abzusuchen, ist praktisch nicht durchführbar.

- der **Rosenapfelgarten**, ein Hof, wo man sich jeden Morgen zum Frühstück trifft

Die Gurus bleiben meistens nüchtern. Alle anderen trinken eifrig den heißen Gewürztee mit Sojamilch und Honig.

- **Padmus Gnade**, die Halle für das gemeinsame Abendessen

Auf Anweisung Gowardhas nimmt Pingala seine stets fleischlose Abendmahlzeit allein in seiner Kammer ein. Die Abenteurer sind dem segensreichen Wirken der Wissimunda (s. unten) ohne Warnung ausgeliefert.

- **Sitz des Glanzes**, die Kammer des Bishnu Raghwan

Bishnu ist der Gründer des Ordens und der oberste Lehrer. Zwei Lieblingsschüler wechseln sich ständig darin ab, den in tiefe (und vermutlich endgültige) Meditation versunkenen Guru zu bewachen.