



Andreas Mätzing und Ulf Zander

Das Lied der Nagafru

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer zwischen Grad 4 und 12



Inhaltsverzeichnis

Andreas Mätzing und Ulf Zander

Das Lied der Nagafru

In Wasirabad	5
Die Flussfahrt	11
Am Ort, wohin man nicht geht	17
Scharabuddur	26
Ereignisse im Dorf	33
In der näheren Umgebung	41
Schauplätze in der Ruinenstadt	45
Wie alles endet	52
Der Fluch des weißen Goldes	55
Der lange Weg zurück	57
Thaumaturgium	59



Das Lied der Nagafrau

Das *Lied der Nagafrau* eignet sich in der vorliegenden Form für Spielerfiguren zwischen dem 4. und 12. Grad - vorausgesetzt, die Gruppe ist nicht übermäßig mit magischen Artefakten ausgestattet.

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Wasirabad im Norden Rawindras und geht davon aus, dass die Spielerfiguren sich ein wenig im Lande auskennen und einige unter ihnen die Landessprache wenigstens mit Fertigkeitswert +10 beherrschen. Mit den besonderen Eigenheiten und Sagen der Umgebung von Wasirabad sollten sie dagegen nicht vertraut sein.

In Wasirabad

Eine erste Begegnung

Es ist der Tag nach dem Schenjaganu, dem Elefantenfest. Die Straßen, die drei Tage lang unentwegt mit dicht an dicht gedrängten, blumengeschmückten Menschenleibern gefüllt waren, sind leer und verlassen. Die Feiernden, die ausgelassen und scheinbar unermüdlich gesungen, getanzt und mit leuchtenden Augen den traditionellen Erzählungen der Geschichtenerzähler gelauscht haben, sind nach Hause gezogen. Verschwunden sind auch die prachtvollen Umzüge, die sich durch die verschlungenen Gassen Wasirabads gewunden haben. Die kunstvoll aus Palmwedeln, geflochtenen Lianensträngen und Blumengirlanden gefertigten, riesenhaften Elefantenkörper, unter denen bis zu zwanzig Träger Platz fanden, stehen nun unbeachtet auf dem zentralen Marktplatz. Die Feierlichkeiten, die Berührung der unzähligen Menschenhände, die einen Teil des sprichwörtlichen Glücks von ihnen zu erhaschen trachteten, und der seit mehr als zwei Tagen anhaltende, warme Regen, der die Freude der Menschen keineswegs zu beeinträchtigen vermochte, haben deutliche Spuren auf den vergänglichen Kunstwerken hinterlassen. Lediglich ein Zerrbild ihrer ursprünglichen Schönheit ist zurückgeblieben und kündigt von den Geschehnissen, die sich bis

vor wenige Stunden in Wasirabad - und in ganz Rawindra - ereignet haben.

Wenige Menschen huschen zu dieser frühen Morgenstunde durch die einsamen Straßen: Bettler, die ein trockenes Plätzchen suchen - verspätete Betrunkene, die aus einer der verräucherten Tavernen ihren Weg nach Hause angetreten haben - Kinder, die in den mit zertretenen Blütenblättern und achtlos fortgeworfenen Obstschalen bedeckten Gassen nach kleinen Münzen oder anderen Kostbarkeiten, die nur sie zu erkennen vermögen, stöbern. Am Hafen fischen einige Stadtwachen den leblosen Körper eines Mannes mit einer abgebrochenen Klinge in seiner Seite aus den grauen Fluten des Chambal - ein in dieser großen Stadt schon nahezu alltägliches Ereignis.

Die Gestalt des Alchimisten **Masaranda** fällt in der morgendlichen Szenerie in mehr als einer Hinsicht auf. Seine kostbare Kleidung weist ihn als wohlhabenden Mann aus, der einen ausgezeichneten Geschmack bei der Auswahl seiner Gewänder besitzt. Fein bestickte Samtpantoffeln lugen unter der weit geschnittenen Hose aus Seide hervor, die von einer scharlachroten Bauchbinde gehalten wird. Ein weißes Hemd feinsten Leinens und eine schwarze Brokatweste mit goldenen Ornamenten vervollständigen das eigentümliche Erscheinungsbild des Mannes, der scheinbar ziel- und absichtslos durch die verregneten Gassen schlendert, ohne dabei auf Schlammpfützen und Unrathaufen zu achten.

Seine tief eingesunkenen Augen blicken starr geradeaus, und das von Müdigkeit und übermäßigem Alkoholgenuss gezeichnete Gesicht zeigt kaum eine Regung. Nur die schmalen Lippen unter dem rabenschwarzen Schnurrbart bewegen sich unentwegt, so als zitierten sie einen sich ständig wiederholenden, unhörbaren Vers. Die Wangen sind von dunklen Bartstoppeln bedeckt.

In diesem desolaten Zustand trifft Masaranda auf die Abenteuerer, die entweder soeben auf einer Flussbarke in Wasirabad angekommen sind oder aber an den ausgelassenen Feierlichkeiten teilgenommen haben. Aufmerksam werden sie auf den seltsamen Alchimisten, als dieser unverhofft um eine Hausecke biegt und frontal mit einem der Gefährten zu-

Das Elefantenfest

Das Schenjaganu wird zu Ehren des Halbgottes Ganadewa abgehalten und ist eines der bedeutsamsten rawindischen Feste. Besonders ausgiebig wird es im Gebiet des Nordreiches Trigarta gefeiert, das sich von Kanpur bis zu den Füßen der Meru-Berge erstreckt wird. In den dreitägigen Feierlichkeiten gedenkt man hier vor allem der Krönung Aschitalis, der legendären ersten Maharadschini von Kanpur, die vor mehr als dreitausend Jahren auf dem Marmornen Berg stattgefunden haben soll. Zu diesem bedeutenden Ereignis stieg Ganadewa aus seinen himmlischen Sphären herab und zeigte sich seinem erwählten Volk in der Gestalt eines gewaltigen, weißen Elefanten. So berichten es die heiligen Schriften der Priester des Hanumat.

Einige Gelehrte der Akademie des geborstenen Zweigs zu Kanpur hingegen behaupten, dass das Schenjaganu-Fest auf ein viel älteres Brauchtum zurückgeht, in dem ursprünglich dem schamanistischen Tiergeist Jaraschmara, dem Inbegriff aller Elefanten, gehuldigt wurde.

sammenstößt. Von der Wucht des Aufpralls aus dem Gleichgewicht gebracht, stürzt Masaranda in grotesker Weise zu Boden und bleibt rücklings besinnungslos in einer Ansammlung schmutzigen Wassers liegen. Ein deutlicher Geruch von Wein umgibt die jämmerliche Gestalt, auf deren Stirn ein feiner Blutstropfen erscheint, wo ein im Schlamm verborgener Stein den Kopf des Unglückseligen getroffen hat.

Untersuchen die Abenteurer den Bewusstlosen, finden sie ein achteckiges Amulett aus schwarzblauem Schiefer, auf dem silberfarbene Intarsien stilisiert die drei Hauptphasen des Mondes zeigen. Es weist Masaranda als Mitglied der örtlichen Alchimistengilde, der Jünger Bhimarans, aus. Außerdem trägt er eine Geldkatze mit einigen Münzen (12 GS, 21 SS) und an seinem Gürtel einen eigentümlichen Leinensack, der mittels einer mit Silberfäden durchwirkten, schwarzen Kordel verschlossen ist. In dem Beutel befindet sich eine größere Menge eines weißlichen, geruchlosen Pulvers, das sich bei genauerer Untersuchung und entsprechenden Kenntnissen als gemahlenes Elfenbein erweist. Ein zerknittertes Schreiben, in dem ein gewisser Grihagupta den Empfänger zu einer dringenden Unterredung bittet, vervollständigt die Habseligkeiten des Alchimisten.

Grihagupta ist das stadtbekannte Oberhaupt des Hanumat-Tempels, in dem der affengestaltige Gott der Weisheit ver-

ehrt wird. Versuche der Abenteurer, ohne Begleitung oder Unterstützung Masarandas an diese hochgestellte Persönlichkeit zu gelangen, werden sich als schwierig und zeitraubend erweisen. Gelingt es ihnen dennoch, so weigert sich Grihagupta, irgendwelche Auskünfte über seine Beziehungen zu Masaranda zu geben. Die Bekanntschaft des Alchimisten streitet er aber nicht ab.

Sollte es den Abenteurern einfallen, den „Trunkenbold“ seinem Schicksal zu überlassen und ihrer Wege zu gehen, werden sie kurze Zeit später Zeuge, wie Masaranda in einer Seitengasse von zwei heruntergekommenen Gestalten bedroht und niedergeschlagen wird, als er zu fliehen versucht. Seine über und über mit Dreck bedeckte Gestalt ist unverkennbar. Kurz bevor der Alchimist einen schweren Schlag auf den Kopf erhält, entdeckt er die Abenteurer auf den ansonsten verlassen Straßen und ruft um Hilfe.

Der Stoff, aus dem die Träume sind

Unabhängig vom Verlauf der ersten Begegnung der Abenteurer mit dem Alchimisten entsinnt sich Masaranda nach einer längeren Ruhe- und Ausnüchterungsphase am folgenden

Die Alchimistengilde

Die meisten Alchimisten des nördlichen Rawindras zählen zu den Jüngern Bhimarans. Dem Namensgeber der Gemeinschaft wird nachgesagt, er habe vor dreihundert Jahren in einem gewagten Experiment, über dessen Natur es keine Überlieferungen mehr gibt, nachgewiesen, dass der Mond keinerlei eigene Leuchtkraft besitzt - sein Licht sei nur der Widerschein der Sonne, die sich im gewaltigen Mondsee spiegelt, der in regelmäßigen Abfolgen aus dem Inneren des Mondes an dessen Oberfläche steigt und wieder versinkt, woraus sich die einzelnen Mondphasen ergeben. Als Folge dieser unglaublichen Theorie wurde Bhimaran von der aufgebrachten Bevölkerung und der Obrigkeit in einem Schauprozess verurteilt und zum Sitzen auf dem Eisenpfahl verurteilt - der rawindischen Art des Pfählens. Inzwischen gilt die Theorie aber als wahrscheinlich, und Bhimarans Todesurteil wurde aufgehoben. Die Unterlagen seines Experimentes wurden damals mit seinem Leichnam verbrannt, und es ist das selbstaufgelegte Ziel der Alchimistengemeinschaft, den bedeutenden Nachweis ihres Vorbilds zu wiederholen.



Tag ihrer und sucht sie auf. Wenn der Alchimist am Vortag einen eher tragikomischen Eindruck gemacht hat, so ist sein jetziges Auftreten eher vornehm und erhaben. Seine Kleidung sowie sein sonstiges Erscheinungsbild sind makellos, ein Hauch eines süßlichen Parfüms umgibt seine elegante Gestalt, und seine Ausdrucksweise ist gewählt und spiegelt sein hohes Bildungsniveau wider.

Zunächst dankt er den Abenteurern abermals überschwänglich für ihre Hilfe und entschuldigt sich mehrfach für den Vorfall, kommt anschließend aber ziemlich rasch auf den eigentlichen Grund seines Erscheinens zu sprechen. Er, Masaranda, habe den Wunsch, die Dienste der Abenteurer für sich in Anspruch zu nehmen, sofern es ihre Zeit und ihre Ziele erlauben. Die Angelegenheit, um die es sich handelt, sei eine Sache der Ehre und des Ansehens. Deshalb wendet er sich an sie, die ihm schon einmal aus einer eher misslichen und peinlichen Lage geholfen haben. Alles, was sie zu tun haben, ist eine Reise zu unternehmen und den Rat eines weisen Mannes einzuholen. Weitere Informationen sind dem Alchimisten vorerst nicht zu entlocken. Erst wenn die Abenteurer unter Vorbehalt ihre Hilfsbereitschaft erklärt haben, geht Masaranda auf die Einzelheiten seines Problems und dessen Hintergründe ein.



„Das vergangene Schenjaganu, das eigentlich ein Fest der Freude sein sollte, hat mir viel Unglück und Verdruss bereitet. Selten befand ich mich in einer unangenehmeren Lage als an dem Tag, da ich auf euch traf. Am Morgen zuvor erhielt ich von einem Boten ein Schreiben von Grihagupta, dem Vorsteher des Hanumat-Tempels, was sehr merkwürdig war, denn ich hatte mit ihm persönlich niemals zuvor zu tun. Die Priesterschaft dieses Tempels hat schon mehrfach meine Dienste in Anspruch genommen, niemals zuvor aber hatte sich jemand anderes als ein gewöhnlicher Priester mit mir abgegeben.“

Zwei Wochen zuvor hatte ich eine größere Menge Surma an den Tempel geliefert, das für die Festtage bestimmt war. Dieser Handel war es auch, der mir die zweifelhafte Ehre der Bekanntschaft Grihaguptas einbrachte. Es war bei den Göttern kein angenehmes Gespräch, aber bevor ich euch davon berichte, muss ich euch etwas zeigen.“

Mit diesen Worten entnimmt der Alchimist aus einer in den Falten seiner Gewänder verborgenen Tasche zwei Kupferschälchen, einen langstieligen Löffel aus dunklem Holz, drei etwa gleichgroße Lederbeutel und eine Talgkerze. Mit routinierten Handgriffen breitet er die Utensilien vor sich aus, entzündet die Kerze und gibt auf die bei-

den Schalen je einen kleinen Haufen eines smaragdgrünen Pulvers aus einem der drei Beutel. Anschließend entleert er den Inhalt der beiden anderen Lederbeutel vor sich auf den Tisch. Beide Haufen enthalten eine feinkörnige Substanz weißlicher Färbung und sehen vollkommen identisch aus (und gleichen dem Pulver, das Masaranda beim ersten Zusammentreffen mit sich führte).

Mit den Fingerspitzen nimmt der Alchimist nun eine Prise des linken Haufens auf und gibt sie zu der Substanz in einer Schale. Kurz vermengt er das Gemisch mit dem Löffel, anschließend entzündet er einen Holzspan an der Kerze und hält ihn in das Schälchen. Mit einer blassgelben Flamme, von der ein schwärzlicher, übelriechender Rauch aufsteigt, verbrennt das Pulvergemenge zu einem unförmigen Klumpen mit glasierter Oberfläche.

Dieselbe Prozedur führt er anschließend mit der anderen Schale durch, nur dass er dieses Mal von dem rechten Pulverhaufen etwas hinzugibt. Das Ergebnis ist verblüffend: ein süßlicher Geruch breitet sich augenblicklich um den Tisch aus. Die Flammen leuchten in strahlendem Weiß, und ein unerklärliches Gefühl der Geborgenheit, der Wärme und des Wohlergehens bemächtigt sich aller Anwesen-



den. Die Gedanken der faszinierten Betrachter beginnen, in unergründliche Fernen zu schweifen, längst vergessene Ereignisse der Freude und des Erfolges steigen aus der Tiefe des Vergessens in das Bewusstsein und vermengen sich untrennbar mit den schlummernden Sehnsüchten.

Irgendwann bemerken die Abenteurer, dass das Feuer längst verloschen ist, und schütteln ihre Benommenheit ab. Es ist schwer zu glauben, dass etwas eine derartige Wirkung entfalten kann. Noch immer jagen Schauer unerklärlichen Wohlbehagens durch die Körper und bestätigen die Realität des soeben Erlebten. Mit wachen Augen beobachtet Masaranda die Reaktionen seiner Gegenüber und fährt mit seinen Ausführungen fort.

„Dieser Stoff wird von den Hanumat-Priestern **Surma** genannt. Sie benutzen ihn einmal im Jahr, um ihre Seelen positiv auf die Sendungen des Affengottes einzustimmen, sich von dem Makel des Irdischen zu reinigen und sich zu dem Großen Kreis zu vereinen, in dem sie zu außergewöhnlichen Wundertaten befähigt sein sollen. Dieser Zeitpunkt ist das alljährliche Schenjaganu.

Das Geheimnis der Zusammensetzung des Surmas ist wohlgehütet, und ich kann euch nur so viel darüber verraten, dass die Herstellung außerordentlich schwierig und die Liste der Zutaten lang ist. Ein wichtiger Bestandteil aber ist Elfenbein, das zuletzt hinzugefügt wird. Ich habe es euch soeben vorgeführt. Beide Häufchen hier vor mir unterscheiden sich nicht voneinander: sie enthalten jeweils das mit Steinmörsern zermahlene Elfenbein, nur dass dieses hier (er deutet auf den rechten Haufen) ein unbedeutender Rest aus einer Lieferung des letzten Jahres ist, während ich den anderen Haufen im letzten Mond erstanden habe.

Es ist einfach unglaublich; ich habe beide Proben eingehend untersucht. Es befinden sich keine Verunreinigungen darunter, nichts wurde heimlich hinzugefügt, kein Zauberer konnte eine magische Beeinflussung feststellen, und doch ist dies irgendwie nicht echt! - Ich weiß auch nicht, was es ist. Aber ihr habt es mit eigenen Augen gesehen.

Grihagupta hat mich jedenfalls einen Scharlatan geschimpft, einen Schänder des Hanumat-Tempels und einen Ketzer. Das ganze Surma, das ich ihnen geliefert habe, ist wertlos, und die Zeremonie am Schenjaganu endete in einer übelriechenden Katastrophe. Ich habe mehrmals meine Unschuld beteuert, aber der Tempelvorsteher wollte

nicht hören. Schließlich hat er mich hinausgeworfen und geschworen, er werde alles daran setzen, dass ich in ganz Wasirabad und darüber hinaus mein Ansehen verlieren werde, wenn ich ihn nicht innerhalb von jetzt nur noch **13 Tagen** von meiner Rechtschaffenheit überzeugen kann.“

Alles hat sich wie von Masaranda beschrieben ereignet. Der Alchimist verschweigt den Abenteurern jedoch, dass ihm wegen Ketzerei und Gotteslästerung eine Strafe droht, die für ihn schlimmer als der Tod ist: *Paschuyana*, der Weg des Tieres. Es ist ihm verboten worden, Wasirabad zu verlassen, und Grihagupta hat ihm 2 Wochen Zeit gegeben, seine Unschuld zu beweisen, bevor die Anklage erhoben und Masarandas menschlicher Existenz am folgenden Tag gewaltsam ein Ende bereitet wird. Der Alchimist tut dies, um sich in keine Abhängigkeit von den Abenteurern zu begeben. (Dies bedeutet, die Gruppe hat noch genau 13 Tage zur Verfügung, den Auftrag zu vollenden - verständlich, dass Masaranda auf einen raschen Aufbruch drängt.)

„Ich muss herausfinden, was geschehen ist, um meinen guten Ruf in Wasirabad zu retten. Deshalb bin ich zu euch gekommen. Ich bitte euch, reist in meinem Namen nach Scharabuddur. Meine laufenden Geschäfte erlauben es einfach nicht, dass ich selber dorthin gehe; ich werde euch auch gut entlohnern. Dort lebt in einer kleinen Gemeinschaft einfacher Menschen ein weiser Mann, dessen Wissen unermesslich ist. Er ist bereits sehr alt, und man sagt, er sei einer der letzten Diener des Jaraschmara, des heidnischen Elefantengottes unserer Vorväter. Rombhatabu lautet sein Name, und wenn jemand über Elefanten Bescheid weiß, so ist es dieser alte Schamane.

Geht zu ihm und bringt ihm die Elfenbeinproben. Er soll sie untersuchen und seine Geister befragen. Wenn er mir nicht helfen kann, weiß ich auch nicht weiter. So haben sich die Götter gegen mich gewandt, und ich werde mich meinem Schicksal beugen.“

Masaranda beantwortet alle Fragen der Abenteurer bereitwillig und bietet ihnen im Verlauf des Gesprächs die Gesamtsumme von **1000 GS** als Lohn für die Reise, auch wenn diese nicht das gewünschte Ergebnis bringen sollte. Durch zähe Verhandlungen können die Spielerfiguren ihre Belohnung auf 2000 GS erhöhen.

Das Elfenbein stammt von dem Händler **Ratnodbawa**, der schon seit vielen Jahren zu Masarandas Lieferanten zählt. Die beiden verbindet eine lockere Freundschaft, die nur



Paschuyana, der Weg des Tieres

Die Anhänger des in Rawindra vorherrschenden Glaubens sehen ihr Leben als eine kurze Episode im Samsara, dem Kreislauf von Geburt und Tod. Es gibt daher Strafen, die sie mehr als Tod und körperliche Qualen fürchten, Strafen, die ihre Seele beflecken und sie zu einer Reihe von Leben als niedere Wesen verdammen. Eine dieser Strafen ist *Paschuyana*, ein mit dem Zauber *Wiederkehr* (s. *Arkanum - Ergänzungen*) verwandtes Wunder der Hanumat-Priester, das gewaltsam in das Samsara eingreift und das Opfer in seiner Entwicklung um mehrere Stufen zurückwirft. Der Verurteilte wird an einen abgelegenen Ort fern aller menschlichen Behausungen gebracht. Dort wird seine Seele in den Körper eines Tieres verbannt, das sich zufällig in der Nähe befindet und von der magischen Kraft getroffen wird. Anfangs überwiegt das menschliche Bewusstsein; mit der Zeit verliert der Verzauberte aber seine Identität, und nach **In+W%** Tagen ist er endgültig zum Tier geworden.

Der Körper des Verurteilten wird von den Priestern, die das Urteil vollstreckt haben, mitgenommen und drei Tage lang in einem abgeschiedenen Winkel des Tempels aufgebahrt. Während dieser Zeit kann er noch mit der ausgetriebenen Seele vereint werden - ähnlich wie bei der *Reise der Seele*. Anschließend wird der dann in Verwesung übergehende Leichnam den Hinterbliebenen zur Bestattung übergeben.

unter dem ständigen Feilschen und Handeln bei Geschäftsabschlüssen leidet. Gelegentlich führen besonders zähe Verhandlungen zu einer mehrwöchigen Missstimmung zwischen den beiden. Ratnodbawa wiederum ersteht die Elefantenzähne von verschiedenen Flusshändlern, deren Barken und schwimmende Märkte den Strom Chambal von Kanpur nach Wasirabad und weiter hinauf- und herunterfahren. Ratnodbawa befindet sich auf einer längeren Reise; sein Gehilfe, der während der Abwesenheit die Geschäfte führt, weiß nur, dass sein Herr vor ein paar Wochen zu einem günstigen Preis eine große Lieferung Elfenbein gekauft hat, das aus dem stromaufwärts gelegenen Gebiet stammt.

Sollten die Abenteurer versuchen, im **Hanumat-Tempel** genauere Informationen über den Vorfall während des Schen-jaganu-Festes zu erlangen, müssen sie erkennen, dass die Priester nur ungern darüber sprechen. Vage Äußerungen über „ein großes Unglück“ oder „einen untilgbaren Schatten auf diesem Haus“ sind das Äußerste, was auf diesem Wege zu

erfahren ist. Eine großzügige Spende von mindestens 50 GS zu Ehren Hanumats lockert allerdings die verstockten Zungen ein wenig, und es ist zu erfahren, dass das Tempeloberhaupt Grihagupta außer sich vor Zorn gewesen sein und von einer schweren Gotteslästerung gesprochen haben soll.

Dies stellt in Rawindra ein mehr als todeswürdiges Verbrechen dar, wie alle Rechtsgelehrten Wasirabads und auch jeder höhere Offizier der Stadtwache bestätigen können. Einfache Gardisten hingegen wissen nur selten (mit 20%) genügend über die Rechtsprechung, um die Folgen eines solchen eher seltenen Verbrechens abschätzen zu können.

Das Reiseziel

Scharabuddur liegt im Osten des Fürstentums **Weramati**, dessen Nordgrenze die Meru-Berge bilden. Sein Herrscher steht in Verruf, mit den Sritra-Stämmen, den vornehmlich im Süden lebenden, intelligenten Echsen, zu paktieren. Diese Verbindung konnte aber bislang noch nicht nachgewiesen werden. Jenseits der östlichen Grenze beginnt das Fürstentum **Schombuka**, dessen Hauptstadt Wasirabad ist. Zwischen den beiden benachbarten Fürstentümern herrscht seit jeher ein unterschwelliges Misstrauen, und jedes Herrscherhaus unterhält zahlreiche Spione, die es über die neuesten Entwicklungen im Nachbarland auf dem Laufenden halten.

Fast einem Keil gleich schiebt sich von Süden her das Fürstentum **Aschtalatri** zwischen die beiden Gegner. In dem stetigen Ringen seiner beiden nördlichen Nachbarn steht Aschtalatri als lachender Dritter da, denn sein Radscha Indradatta weiß die beiden Kontrahenten geschickt gegeneinander auszuspielen und seine eigene militärische Schwäche geheimzuhalten. Alle drei genannten Länder gehören zu dem lockeren Bund von Fürstentümern, aus dem das Reich **Trigarta** besteht. An seiner Spitze steht der Herrscher Kanpurs - gegenwärtig die Maharadschini Arhantika.

Der eigentümliche Grenzverlauf zwischen den drei Fürstentümern entstand vor 90 Jahren, als der letzte Radscha von Scharabuddur ohne Erben verstarb und sein verwaistes Fürstentum **Kaleschatra** von den Nachbarn erobert und aufgeteilt wurde. Um das untergegangene Fürstentum wieder entstehen zu lassen, bedarf es eines direkten Nachkommen der alten Fürstenlinie, deren Sprösslinge mit einer kleinen Elefantentätowierung gekennzeichnet wurden, und des verschollenen Herrschaftszeichens, des Siegelrings der Radschas.

