

MIDGARD

Der verschwundene
Saddhu



Abenteuer



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 Jagdishpur 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:

Sihr	(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 Löwenöhne* 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 Jagdishpur. 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-