



KAPITEL I

IKEDAYA JIKEN
HIRANO-JINJA JIKEN
AME AGARU

VORWORT



Kowai Monogatari wird normalerweise in einer zusammenhängenden Kampagne gespielt, die sich aus verschiedenen Kapiteln und Legenden zusammensetzt. In diesem Band findet ihr die einzelnen Kapitel der Geschichte, welche ihr zusammen mit den Gefährten erleben werdet. Sie besteht aus **5 aufeinander aufbauenden Kapiteln, die jeweils drei Varianten haben.**

Bei jedem Durchgang müsst ihr euch also für eine Variante pro Kapitel entscheiden und diese durchspielen, bevor ihr zum nächsten Kapitel voranschreitet. Dabei vermerkt ihr auf dem Kampagnenbogen das erreichte Ergebnis und auf den Gefährtenbögen die erlernten Talente und die Ausrüstung, welche die Gefährten besitzen – Näheres hierzu entnehmt ihr dem Regelwerk.

Innerhalb der Kampagne müsst ihr beim Durchspielen der einzelnen Kapitel oder Legenden auch **Anweisungen durchführen**, die das Spiel voranbringen. Diese werden immer mit einem Schmetterling oder Dämon markiert und sind im Text **fett und kursiv** hervorgehoben – hier folgt gleich die erste:



Ihr dürft nun die erste geschichtenrelevante Entscheidung treffen, in welche Richtung sich die Geschichte entwickeln soll. Manchmal habt ihr die Wahl und könnt euch die Richtung, der die Geschichte folgen soll, aussuchen. Aber manchmal auch nicht, dann müsst ihr würfeln, um herauszufinden, wie es weitergeht. Zu diesem Zeitpunkt spielt es noch keine Rolle, für was ihr euch entscheidet, um weiterzukommen. Später wird es dagegen von eurem Erfolg im Spiel abhängen.

WÄHLT ODER WÜRFELT NUN EINE DER DREI FOLGENDEN VARIANTEN.
Für den Fall, dass ihr würfelt, sind die Würfelergebnisse vorangestellt:

*Bei 1 oder 2 wählt ihr die Variante **IKEDAYA JIKEN***

*Bei 3 oder 4 wählt ihr die Variante **AME AGARU***

*Bei 5 oder 6 wählt ihr die Variante **HIRANO-JINJA JIKEN***

Führt nun zuerst die folgenden Aufbauanweisungen entsprechend der ausgewählten Variante für Kapitel 1 aus.



IKEDAYA JIKEN

- ◆ Wählt **4 Gefährten** aus. Diese erhalten ihre Startausrüstung.
- ◆ Baut die Spielplanfelder mit den erforderlichen Spielplanelementen und Markern entsprechend der Darstellung auf.
- ◆ Stellt den **Yōkaistapel** aus den Karten für die **Bakeneko** und **Kasha** zusammen. Nehmt für die Bakeneko die Karten 1 bis 4. Für die Kasha die Karten 1 und 2 und zieht aus den Karten 3 bis 6 zwei Karten verdeckt. Mischt diese Karten und legt sie mit der Bildseite nach oben als ein Stapel auf das dafür vorgesehene Feld.
- ◆ Stellt den **Ereigniskartenstapel** aus den Karten 5, 7, 12, 13, 22, 23, 26, 31, 34, 38, 39, 40, 41, 42 und 43 zusammen. Mischt diese Karten und legt sie als ein Stapel mit Yasha nach oben auf das dafür vorgesehene Feld.
- ◆ Legt die Bedrohungsleiste aus.
- ◆ Mischt alle **einfachen Bedrohungskarten**, zieht die obersten 2 Karten verdeckt und legt sie auf die Felder von Ōtakemaru auf der Bedrohungsleiste.
- ◆ Legt **7 Rundenmarker** auf die **Ao Andon**.
- ◆ Sucht die folgenden **Gegenstände** und legt sie für die Herausforderung je einmal bereit, sofern sie noch nicht vollständig den Gefährten (egal, ob diese gespielt werden oder nicht) zugeordnet sind: 4/5, 10, 11/12, 22–24, 25–28, 29–31, 38, 41/42, 43/44, 45/46, 48/49 und 52/53.
- ◆ Mischt die **4 Gefährten-Initiativkarten** mit **4 Yōkai-Initiativkarten** und legt sie danach auf der **Initiativleiste** in aufsteigender Reihenfolge mit der gleichen Seite nach oben aus.
- ◆ Lest nun bei **EIN UNVERHOFFTES ERBE** (S. 10) weiter.

SCHABLONEN UND MARKER

- ◆ Teehaus
- ◆ 1 Haus
- ◆ 2 Wälder
- ◆ 1 Sänfte
- ◆



AME AGARU

雨あがる

- ◆ Wählt **4 Gefährten** aus. Diese erhalten ihre Startausrüstung.
- ◆ Baut die Spielplanfelder mit den erforderlichen Spielplanelementen und Markern entsprechend der Darstellung auf.
- ◆ Stellt den **Yōkaistapel** aus den Karten für die **Kappa** und **Hyōsube** zusammen. Nehmt für die Kappa die Karten 1 bis 4. Für die Hyōsube die Karten 1 und 2 und zieht aus den Karten 3 bis 6 zwei Karten verdeckt. Mischt diese Karten und legt sie mit der Bildseite nach oben als ein Stapel auf das dafür vorgesehene Feld.
- ◆ Stellt den **Ereigniskartenstapel** aus den Karten 5, 7, 13, 19, 22, 23, 24, 31, 34, 37, 39, 40, 41, 42, 43 und 44 zusammen. Mischt diese Karten und legt sie als ein Stapel mit Yasha nach oben auf das dafür vorgesehene Feld.
- ◆ Legt die Bedrohungsleiste aus.
- ◆ Mischt alle **einfachen Bedrohungskarten**, zieht die obersten 2 Karten verdeckt und legt sie auf die Felder von Ōtakemaru auf der Bedrohungsleiste.
- ◆ Legt **7 Rundenmarker** auf die **Ao Andon**.
- ◆ Sucht die folgenden **Waffen** und **Gegenstände** und legt sie für die Herausforderung je einmal bereit, sofern sie noch nicht vollständig den Gefährten (egal, ob diese gespielt werden oder nicht) zugeordnet sind:
Waffen: Waffen mit der Waffenstärke 2/1
Gegenstände: 6/7, 8/9, 11/12, 13/14, 15/16, 25–28, 39/40, 43/44, 45/46, 47, 48/49 und 52/53
- ◆ Mischt die **4 Gefährten-Initiativkarten** mit **4 Yōkai-Initiativkarten** und legt sie danach auf der **Initiativleiste** in aufsteigender Reihenfolge mit der gleichen Seite nach oben aus.
- ◆ Lest nun bei **EIN UNVERHOFFTES ERBE** (S. 10) weiter.

SCHAP

- ◆ 2
- ◆ 3
- ◆

gsmar

Kappa

HIRANO-JINJA JIKEN

- ◆ Wählt **4 Gefährten** aus. Diese erhalten ihre Startausrüstung.
- ◆ Baut die Spielplanfelder mit den erforderlichen Spielplanelementen und Markern entsprechend der Darstellung auf.
- ◆ Stellt den **Yōkaistapel** aus den Karten für die **Chunari** und **Nanamari** zusammen. Nehmt für die Chunari die Karten 1 und 2 und zieht aus den Karten 3 bis 6 zwei Karten verdeckt. Für die Nanamari die Karten 1 und 2 und zieht aus den Karten 3 bis 6 zwei Karten verdeckt. Mischt diese Karten und legt sie mit der Bildseite nach oben als ein Stapel auf das dafür vorgesehene Feld.
- ◆ Stellt den **Ereigniskartenstapel** aus den Karten 5, 7, 13, 19, 22, 25, 26, 31, 34, 37, 40, 41, 42, 43 und 44 zusammen. Mischt diese Karten und legt sie als ein Stapel mit Yasha nach oben auf das dafür vorgesehene Feld.
- ◆ Legt die Bedrohungsleiste aus.
- ◆ Mischt alle **einfachen Bedrohungskarten**, zieht die obersten 2 Karten verdeckt und legt sie auf die Felder von Ōtakemaru auf der Bedrohungsleiste.
- ◆ Legt **7 Rundenmarker** auf die **Ao Andon**.
- ◆ Sucht die folgenden **Rüstungen** und **Gegenstände** sowie **Omamori** und legt sie für die Herausforderung je einmal bereit, sofern sie noch nicht vollständig den Gefährten (egal, ob diese gespielt werden oder nicht) zugeordnet sind:
Rüstung: leichte Rüstung
Gegenstände: 17, 18, 20/21, 22-24, 29-31, 32, 33/34, 37, 38, 48/49 und 50/51
Omamori: 5/6, 7, 10/11 und 12
- ◆ Mischt die **4 Gefährten-Initiativkarten** mit **4 Yōkai-Initiativkarten** und legt sie danach auf der **Initiativleiste** in aufsteigender Reihenfolge mit der gleichen Seite nach oben aus.
- ◆ Lest nun bei **EIN UNVERHOFFTES ERBE** (S. 10) weiter.

SCHABLONEN UND MARKIERUNG

- ◆ 1 Schrein (groß)
- ◆ 2 Häuser
- ◆ 1 Wald



Gefährten

EIN UNVERHOFFTES ERBE

SONNTAG / DER 12. OKTOBER / 17:00 UHR



HARUKI

Der Held unserer Geschichte in der Gegenwart wurde **nach dem japanischen Autor Murakami Haruki benannt** (im Japanischen wird immer zuerst der Familiennahme genannt). Murakami wurde am 12.01.1949 in Kyōto als Sohn eines buddhistischen Priesters und der Tochter eines Händlers geboren. Er studierte an der Waseda-Universität Theaterwissenschaften und ist vor allem wegen seinen surrealistischen Erzählungen, für die er 2014 den **Welt-Literaturpreis** erhielt, bekannt.

TANTE HIROMI

Harukis Tante wurde **nach der japanischen Autorin Kawakami Hiromi** (geb. Yamada) benannt, die am 01.04.1958 in der Präfektur Tokio geboren wurde. Für Ihre Werke erhielt sie insbesondere im Jahr 2000 den **Frauenliteraturpreis**.



SAMUE

Mit diesem Begriff wird eine **traditionelle Arbeits- oder Freizeitkleidung**, bestehend aus einer Hose und einer Jacke, bezeichnet, die auch heute noch getragen wird.

TATAMI

Damit sind **Reisstrohmatten**, mit denen traditionelle japanische Zimmer ausgelegt werden, gemeint.

Es war ein schöner Spätvormittag. Die Herbstfarben waren inzwischen allgegenwärtig und die Temperaturen wurden wieder erträglicher. Doch Haruki bemerkte die Schönheit der Jahreszeit gar nicht. In dem kleinen Lieferwagen fuhr er eine gewundene Bergstraße in einem gemächlichen, beinahe hinauszögernden Tempo entlang. Gedanklich war er in seiner Kindheit und mit jeder Kurve, jeder Ortschaft, holte ihn eine neue Erinnerung aus diesen langen Sommern ein.

Wie viel Zeit hatte er im Grundschulalter hier verbracht? Er war jedes Jahr bei seiner Tante in dem kleinen Ort in der Nähe von Kyōto zu Besuch gewesen, war bei schönem Wetter mit ihr wandern gegangen und bei schlechtem im Haus gesessen. Dort hatte sie ihm, umgeben von alten Büchern, spannende Geistergeschichten erzählt.

Geschichten, die er schon längst alle vergessen hatte.

Zumindest eine, dachte Haruki sich. Zumindest eine muss mir doch wieder einfallen...

Doch egal, wie sehr er das Unvermeidliche hinauszögern wollte, der Lieferwagen erreichte viel zu früh die geschotterte Einfahrt des kleinen Häuschens in traditioneller Bauweise. Dieses schmiegte sich als Teil eines kleinen, beinahe entvölkerten Örtchens in den Hang eines dicht bewaldeten Berges. Vor dem Haus neben der Einfahrt befand sich ein leicht verwilderter Garten zur Selbstversorgung, wie er auf dem Land und vor allem bei älteren Leuten üblich war.

Haruki stieg zögernd aus. Die Luft roch noch genauso, wie er sie in Erinnerung hatte. Eigentlich erwartete er fast, dass die Tür des Hauses aufgehen und Tante Hiromi ihm, mit einem Lächeln auf ihren Gehstock gestützt, entgegenkommen würde.

Nein, ermahnte er sich und atmete tief durch. Tante Hiromi war gestorben, er hatte es schwarz auf weiß gesehen auf der Urkunde, die ihn als Alleinerben seiner Tante auswies.

Diese Tatsache – die Erbschaft – hatte ihn völlig unvorbereitet getroffen. Natürlich war er während der Grundschulzeit beinahe jede Ferien hier gewesen, aber seit der Mittelschule hatte er einfach keine Zeit mehr gefunden, von Tokio hierher zu kommen. Zumindest hatte er sich das eingeredet.

Er hatte Tante Hiromi bestimmt seit 10 Jahren nicht mehr gesehen. Wieso sie gerade ihm alles hinterlassen hatte, war ihm ein Rätsel.

Und so stand er vor diesem Haus, überwältigt und gelähmt von Nostalgie und Trauer und schlechtem Gewissen...

Seinen ursprünglichen Plan – Andenken in den Mietwagen packen, heimfahren, fertig – würde er sicherlich nicht so einfach umsetzen können.

»Bitte entschuldigen Sie die Störung, aber dieses Haus ist nicht mehr bewohnt. Nishida-san ist vor einigen Wochen verschieden«, riss ihn eine heisere Stimme aus den Gedanken.

Er wandte sich um und sah sich einem älteren Herrn gegenüber. Dessen viel zu großer Kopf saß auf einem viel zu dünnen Hals und er trug einen teuer anmutenden Samue. Sein Gesicht war von unzähligen Falten überzogen, doch seine Augen waren wach und klar. Es dauerte ein paar Augenblicke, bis sich Haruki an den Namen des Herren erinnerte.

»Guten Tag, Watanabe-san«, grüßte er und verbeugte sich. Der Nachbar seiner Tante hatte sich so gut wie gar nicht verändert.

»Es ist lange her, nicht wahr?«

Watanabe kniff seine Augen zusammen, während er den jungen Mann musterte, dann hellte ein Lachen sein Gesicht auf. »Der junge Haruki!«, rief er freudig aus. »Es ist wirklich lange her! Bitte entschuldigen Sie, dass ich Sie nicht sofort erkannt habe!«

»Alles in Ordnung, Watanabe-san. Ich war es schließlich, der es bisher versäumt hatte, wieder hierher zu kommen.«

»Aber jetzt sind Sie ja hier. Ihre Tante hat immer wieder von Ihnen geredet und gehofft, Sie würden wiederkommen, um ihre Arbeit fortzuführen.«

»Ihre Arbeit?«

Tante Hiromi war Historikerin gewesen, aber seit über zwei Jahrzehnten im Ruhestand.

»Gewiss! Sie wissen schon: ihre Forschung bezüglich der Yōkai und ihrer Geschichten«, erwiderte Watanabe-san.

»Davon wusste ich nichts. Ich dachte, das wäre bloß ein Hobby gewesen...«

»Dann wartet auf Sie im Haus eine Überraschung. Lassen Sie sich von mir nicht aufhalten, Sie haben sicher noch viel zu tun.«

Mit einem wissenden Lächeln und einer Verbeugung machte sich Watanabe wieder auf den Rückweg.

Haruki erwiderte die Geste hastig und abgelenkt.

Tante Hiromi hatte weiterhin geforscht?

Neugierig betrat Haruki das Haus, in dem die Zeit scheinbar stehen geblieben war.

Er zog die Schuhe aus und hängte seine Jacke an den Haken. Alles sah frisch geputzt aus. Wahrscheinlich hatten die Nachbarinnen sauber gemacht.

Und es war so still. Jeder Schritt, jedes Knarren des Holzbodens machte ihm bewusst, wie leer dieses Haus war.

Als Haruki das Wohnzimmer betrat, fiel sein Blick auf die Tür zum Tatami-Zimmer und er stutze. Die Tür war mit einem Stück Papier versiegelt worden. Die Schriftzeichen waren schwer zu lesen, aber das Siegel sprach Bände: Es war ein Siegel gegen Böses aus einem Shintō-Schrein.

Obwohl es so ein sonniger Vormittag war, lief ihm ein Schauer über den Rücken. Dann ärgerte er sich über sich selbst. Wie ein kleines Kind stand er da und fürchtete sich, nur weil vermutlich ein abergläubischer Nachbar ein Siegel angebracht hatte.

Doch dann fiel sein Blick auf einen Umschlag, der am Fuße der Türe lag, und auf dem er seinen Namen erkannte.

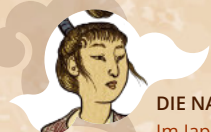
Er seufzte. Warum lag denn hier noch ein Umschlag für ihn? Hätte der Anwalt ihm den nicht zuschicken können mit all den anderen Unterlagen?

Haruki hob den Umschlag auf und hielt einen Moment inne. Der Umschlag war aus hochwertigem dickem Papier, die Schriftzeichen seines Namens mit Sorgfalt und hochwertiger Tusche geschrieben. Vor seinem geistigen Auge tauchte sofort das Bild seiner Tante auf, wie sie an ihren Schreibtisch saß, und mit langsamen, präzisen Bewegungen die Kanji schrieb. Dann öffnete er den Umschlag und zog ein einziges Blatt Papier heraus.



KANJI

Im Japanischen gibt es drei Schriftsysteme: Kanji, Hiragana und Katakana. Die Kanji wurden **aus China eingeführt** und sind **Bildzeichen**, die eine jeweilige Einzelbedeutung aufweisen, während Hiragana und Katakana Silbenzeichen sind, die nur den Klang der jeweiligen Silbe wiedergeben. Hiragana werden in der japanischen Sprache unter anderem als Lesehilfe für Kanji benutzt, während die Katakana insbesondere bei der Transkription fremdsprachiger Begriffe Verwendung finden.



DIE NACHSILBE »-KUN«

Im Japanischen gibt es viele Endungen, die ihrem Wort immer eine bestimmte Bedeutung verleihen. Die **Nachsilbe -kun**, die **vorrangig für junge Männer** gebraucht wird, betont das junge Alter des Angesprochenen.



TÖDAI

Die Tōkyō Daigaku, abgekürzt Tōdai, ist eine der bestangesehensten **Universitäten Japans** mit einer berühmten historischen Fakultät.

JAPANISCHE ZEITRECHNUNG

Bei der japanischen Zeitrechnung werden selbst noch in der heutigen Zeit **mehrere Jahre in eine Ära bzw. ein Zeitalter** eingeteilt und mit einem bestimmten Namen versehen. Dieses System wird **Nengō** genannt. Das **hier angegebene Datum** entspricht dem **07.09.1501** in europäischer Zeitrechnung.

»Haruki-kun,

es tut mir leid, dass ich diese Last auf deine Schultern lade, aber das alles hier ist zu wichtig, als dass ich es irgendjemand anderem anvertrauen könnte. Nur du wirst in der Lage sein, die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Hinter dieser Tür wartet die Wahrheit auf dich – eine Wahrheit, die alle vergessen haben. Ich habe sie wiedergefunden. Stück für Stück. Doch, wenn du das hier liest, ist meine Zeit gekommen, bevor ich meine Forschungen abschließen konnte. Ich hoffe, es wurde – wie ich gebeten habe – ein Siegel angebracht. Es wäre eine Schande, wenn SIE meine Notizen gestohlen hätten. Bitte, Haruki-kun, halte mich nicht für verrückt. Zu keinem anderen Zeitpunkt habe ich je klarer gesehen. Aber überzeuge dich selbst! Brich das Siegel und wirf einen Blick hinein. Alles was du sehen musst, befindet sich in der Kiste auf dem Schreibtisch.

Es ist ein Abenteuer Haruki. Ich hoffe, du bist immer noch der gleiche Junge, der eine gute Geistergeschichte zu würdigen weiß.

*In Liebe,
Tante Hiromi«*

Haruki schluckte. Die Worte in dem Brief kamen aus der tiefsten Seele seiner Tante und berührten ihn sehr.

Sorgfältig verstaute er den Brief in der Innentasche seines Sakkos. Dann wandte er sich der versiegelten Tür zu.

Das Unbehagen, das er fühlte, kam ihm nun nicht mehr albern vor.

Vorsichtig, regelrecht ehrfürchtig, entfernte er das Siegel, lehnte es an den Türrahmen, und öffnete die Tür.

Der Raum dahinter war in ein schummriges Licht getaucht. Die abgedunkelten Fenster warfen schmale Lanzen aus Licht in den Raum, in denen die Staubkörner tanzten.

Hier hatte sich einiges verändert, stellte Haruki fest. Der Boden war zwar immer noch mit Tatami ausgelegt, aber eine komplette Wand, die ursprünglich einem Alkoven für Ziergegenstände Platz geboten hatte, war einem Regal voller Bücher, Zeitschriften und Schriftrollen gewichen. Zwei halbhohe Schreibtische hatten an den beiden anderen Wänden ihren Platz gefunden. Einer von beiden quoll über mit Notizzetteln und Schreibutensilien. Haruki erkannte sogar ein komplettes antikes Kalligrafie-Set.

Auf dem anderen lag lediglich eine kleine Kiste aus dunklem Holz. Der prominente Platz machte ihn neugierig, also trat er zu dem Tisch und setzte sich davor. Vorsichtig öffnete er die Schatulle und erkannte darin mehrere alte Schriftrollen. Hastig wischte er sich seine klammen Hände an seiner Hose

ab, dann nahm er eine der Rollen heraus und versuchte, die ersten Zeilen zu entziffern. Es war lange, her seit er in seinem Studium an der Tōdai über Alt-japanisch gebrütet hatte, und in der Firma, bei der er gerade ein Praktikum absolvierte, brauchte er es gar nicht.

Trotz des schlechten Lichtes und der antiquierten Sprache war Haruki sofort in ihren Bann geschlagen. Deswegen bemerkte er nicht, wie die Tusche in dem Tuschstein auf dem Tisch hinter ihm sich kräuselte, sich in kleinen, schattenhaften Figuren erhob und leise stöhnte.

Das waren alte Tagebücher...

»7. Tag des Nagatsuki im 1. Jahres des Zeitalters Bunki

Es ist Saru no Toki. Gestern ist mehr geschehen, als manch andere in ihrem ganzen Leben gesehen haben... «



LEST NUN DIE EINLEITUNG DER GEWÄHLTEN VARIANTE:

Für IKEDAYA JIKEN lest weiter auf S. 14

Für AME AGARU lest weiter auf S. 33

Für HIRANO-JINJA JIKEN lest weiter auf S. 54



BESELTETER TUSCHSTEIN

Bei diesem Yōkai handelt es sich um einen **Mononoke** – einen **belebten Gegenstand** – mit dem Namen »Suzuri no Tamashii«. Es ist ein Tuschstein, auf dem immer wieder dieselbe (fürchterliche) Geschichte geschrieben wurde, sodass die Figuren dieser Geschichte in der Tusche lebendig werden.



UHRZEIT IM MITTELALTERLICHEN JAPAN

Im mittelalterlichen Japan gab es mehrere Möglichkeiten, die Uhrzeit anzugeben. Die häufigste Variante bestand darin, den **Tag in 12 Doppelstunden** – 6 für den Tag (Toki) und 6 für die Nacht (Koku) – einzuteilen. Die hier angegebene Uhrzeit heißt übersetzt »Die Stunde des Affen« und ist ca. 15:00 Uhr – 17:00 Uhr in der heute geläufigen Zeitrechnung.

IKEDAYA JIKEN

DER IKEDAYA-ZWISCHENFALL



RYOKAN IKEDAYA UND DER IKEDAYA-ZWISCHENFALL

Ein Ryokan ist eine klassische japanische Herberge. Selbst heute gibt es in Japan noch diese Art von »Hotels«. Das Gasthaus Ikedaya gibt es noch heute in Kyōto, der damaligen Kaiserstadt, und ist vor allem wegen dem **Ikedaya-Zwischenfall** (jap. Ikedaya Jiken) vom **08.07.1864** berühmt. In diesem bewaffneten Zwischenfall zum Ende der Edo-Zeit trafen die shogunatreuen Shinsengumi auf Anhänger des Kaiserhauses, die dieses wieder an die Macht bringen wollten. Allein bei diesem Zwischenfall starben 8 Menschen und 23 wurden verwundet. Die Shinsengumi gewannen. Trotzdem wurde das Shogunat 1868 abgeschafft und der Kaiser als Staatsoberhaupt Japans wieder eingesetzt.

GEISHA

Eine japanische **Unterhaltungskünstlerin**, die traditionelle japanische Künste darbietet. Wichtig zu wissen ist, dass die Geishas in Kyōto nicht als solche bezeichnet werden – sie nennen sich selbst Geiko (jap. Frauen der Künste).



SHŌJI

Damit sind **verschiebbare Raumteiler aus Papier** gemeint.

MIKO

Damit sind zumeist junge Frauen gemeint, die in einem **Shintō-Schrein** arbeiten. Die Tradition der **Schreindienerinnen** geht auf die schamanistischen Wurzeln des Shintō zurück. Ursprünglich Hauptpriesterinnen in einem solchen Schrein, wandelte sich deren Rolle zur Helferinnen für die Priester, sowohl bei weltlichen als auch religiösen Arbeiten.

In dem Ryokan Ikedaya herrschte geschäftiges Treiben. Allein bis Chiyo ihren bestellten Tee erhielt, kamen und gingen mindestens ein Dutzend Menschen. Um sie herum herrschte eine beachtliche Klangkulisse: Die Gäste aßen und tranken, lachten und diskutierten.

Chiyo war nachmittags in Kyōto angekommen und hatte sofort feststellen müssen, dass die kaiserliche Hauptstadt um einiges größer, lauter und hektischer war als ihre Heimatstadt Iga. Bisher war sie immer davon ausgegangen, dass Iga mit seiner beeindruckenden Festung durchaus alles andere als ländlich war. Aber nach einigen Stunden in den engen und überfüllten Straßen Kyōtos musste sie sich eingestehen, dass sie ein Landei war. Ihre einzige Hoffnung war, dass man ihr dies nicht allzu sehr anmerkte.

Verstohlen ließ Chiyo ihren Blick über den Gasträum schweifen, der durch halbhohe, mit Tierszenen bemalte Shōji in kleinere Abteile getrennt war. Die vielen Fremden, die ihr unbekanntes Dialekte und die ungewohnten Gerüche machten sie nervös. Sie nippte also an ihrem Tee – selbst dieser schmeckte merkwürdig – und begann mit etwas, das ihr immer half, sich zu beruhigen: Sie dachte sich für jeden, den sie sah, einen Spitznamen aus.

Zuallererst stachen Chiyo die drei Personen ins Auge, die direkt neben dem Eingangsbereich in einem kleineren Abteil saßen. Die erste war eine Geisha. Sie trug nur schlichte Reisekleidung, aber so, wie sie ihren prächtig verzierten Fächer wie eine Schwalbe in der Morgenluft tanzen ließ, wie sie anmutig die langstielige Pfeife an ihre Lippen führte... Das ließ keinen Zweifel daran, dass es sich um eine Dame von ausgekommener Eleganz handelte. Ihr gegenüber saß eine zierliche junge Frau in der Kleidung einer Miko. Mit wachen Augen und einem leichten Lächeln hörte sie der angeregten Erzählung der Geisha zu. Der Dritte im Bunde – ein schwächlicher Mann mit schmalen Schultern – beteiligte sich nicht an dem Gespräch. Seine Aufmerksamkeit galt seinem seltsamen dreiseitigen Instrument, das er stimmte und dessen scharfer Klang über all die Gespräch durch



den Gasträum schnitt. Dann begann er zu spielen. Die Melodie war ebenso exotisch wie seine Kleidung. Auch sein Gesicht wirkte – obwohl es freundlich und ausgelassen schien – anders geschnitten, als die Gesichter der Einheimischen.

Chiyo beschloss, die Geisha »Tsubame-san« zu nennen. Für das Mädchen wählte sie »Hi-Chan«, für den Musiker »Jantarō-kun«. Bis sie wieder zu Hause in Iga war, würde sie sich eine wunderbare Geschichte mit diesen drei zusammengereimt haben.

In diesem Moment riss eine tiefe Stimme sie aus ihren Gedanken und ließ sie ruckartig mitten in ihrer geistesabwesenden Bewegung innehalten. Dabei verschüttete sie etwas Tee aus ihrer Schale.

»Bitte entschuldigen Sie die Störung, junge Dame. Aber ist dieser Platz noch frei?« Chiyo sah auf und die Ungeduld, sowohl in seinem Tonfall als auch in seinem Gesichtsausdruck, sprachen dafür, dass er sie wohl mehrmals angesprochen haben musste, bis sie reagiert hatte. Hastig stellte sie die Teeschale zurück auf den Tisch und richtete etwas verlegen ihren Kragen.

»Selbstverständlich, werter Herr! Bitte entschuldigen Sie meine Unachtsamkeit«, beeilte sie sich mit einer Verbeugung zu antworten. Mit einem leichten Schmunzeln erwiderte der Mann die Geste und ließ seinen bärenhaften Körper mit einem wohligen Schnaufen auf den Platz ihr gegenüber fallen.

»Habt Dank«, grummelte er und winkte eine Bedienstete zu sich. Interessiert musterte Chiyo ihren neuen Tischgesellen. Die Kleidung erinnerte an einen buddhistischen Mönch, doch sein Haar war nicht geschoren, sondern nur durch ein Kopftuch verborgen.

»Bitte verzeiht meine Neugier, aber seid Ihr ein Sōhei?«

Der Fremde nickte: »So ist es. Mein Name ist Genjiro von den Ikkō-ikki aus Kaga. Und Euer Name ist...?«

»Ha-ähm.... Hattori Chiyo aus Iga, sehr erfreut!« Chiyo versteckte sich wieder schnell hinter ihrer Teeschale. Ein Sōhei, wie aufregend! Sie war noch nie einem echten Kriegermönch begegnet. Der Ikkō-shu hatte weit vor ihrer Geburt stattgefunden und die Geschichten, die man sich darüber erzählte, waren mehr als abenteuerlich! Sie würde ihn aufgrund seiner massigen Statur »Kuma-san« nennen!

Genjiro schien ihre Aufregung jedoch entweder nicht zu bemerken oder – dankenswerterweise – zu ignorieren. »Dann seid Ihr mit Hattori Yasunaga verwandt?«, fragte er weiter.



TSUBAME-SAN: MINEKOS ELEGANTER SPITZNAME

Im Japanischen drückt jeder Name auch ein Bild aus. Das gilt vor allem für Spitznamen! Aufgrund ihrer Eleganz habe ich Mineko-san auch den Spitznamen »Frau Schwalbe« gegeben.

HI-CHAN: SAYAKAS FREUNDLICHER KOSENAME

Nachdem Sayaka-chan immer so viel lächelt – egal, wie schlimm es gerade aussieht – passt »Fräulein Sonnenschein« perfekt zu ihr! Die Nachsilbe -chan ist eine Verniedlichung des Namens und wird normalerweise nur unter Freunden oder Familienmitgliedern verwendet.

JANTARŌ-KUN: EIN WORTSPIEL, DAS ZUM SPITZNAMEN WIRD.

Chinens Spitzname ist ein Wortspiel mit dem Klang seiner Shamisen und bedeutet nichts anderes als »junger Herr Jan«.

KUMA-SAN: GENJIRO EIN BÄR VON EINEM MANN

Wegen seine Statur und seinem buschigen Bart musste ich Genjiro einfach »Herr Bär« nennen!

HATTORI YASUNAGA

Hattori Yasunaga war der Vater von Hattori Hanzō (1542 – 1596), einem der berühmtesten Ninja des mittelalterlichen Japans.



SŌHEI

Mit diesem Begriff wird ein buddhistischer Kriegermönch bezeichnet, der vergleichbar ist mit den Laienbrüdern der christlichen Kreuzritterorden.

DIE IKKŌ-IKKI UND DER IKKŌ-SHU

Die Ikkō-ikki waren eine gemischte Gruppe der einfachen Bevölkerung unter der Führung der buddhistischen Jōdo Shinshū Sekte, die in einen Aufstand im Jahre 1486, dem Ikkō-shu, die Herrschaft in der Provinz Kaga an sich riss und dort für eine kurze Zeit eine von Bauern und Mönchen regierte Gemeinschaft etablierte.



SAMURAI

Diese **Bezeichnung für den Kriegerstand** im mittelalterlichen Japan ist vor allem im Westen bekannt. In Japan wurden diese zunächst als Bushi (Krieger) bezeichnet. Erst mit dem Machtzuwachs dieser Klasse und der damit zusammenhängenden Kodifizierung des Verhaltens der Bushi bildete sich der Begriff **Samurai exklusiv für den Adelsstand** heraus. Innerhalb dieses Standes gab es jedoch auch eine nicht zu vernachlässigende Anzahl an **weiblichen Samurai**. Diese wurden jedoch **Onna-Bugeisha** genannt.



RÖNIN

Mit diesem Begriff wurden **herrenlose Samurai** bezeichnet. Viele **Rōnin** lebten zu dieser Zeit von der Hand in den Mund. Sie machten die Straßen der großen Städte auf der Suche nach einem neuen Herren oder Arbeit unsicher. Dabei blieben sie zumeist nicht lange an einem Ort.

»Er ist mein Bruder«, antwortete Chiyo überrascht und fragte sich unwillkürlich, woher ein Sōhei ihren Bruder kannte. Genjiro wollte etwas erwidern, wurde aber jäh unterbrochen.

»Das ist unerhört!«

Chiyo fuhr herum und erkannte einen jungen Samurai, den sogar sie augenblicklich aufgrund von Kleidung und Dialekt als Hinterwäldler ausmachen konnte. Er war aufgesprungen und fixierte die beiden Herrschaften, mit denen er bis eben am Nachbartisch zusammen gegessen hatte, während seine Hand am Griff seines Schwertes lag. Seinen beiden Tischgenossen tauschten einen kurzen Blick miteinander aus, dann lehnte sich die junge Frau mit der traumhaft hellen Haut – offensichtlich auch eine Samurai – gelassen zurück. Der ältere Mann mit Dreitagebart hingegen beugte sich herausfordernd nach vorne. Dieser Typ war offensichtlich ein übler Kerl. Vermutlich ein Rōnin, wenn sie sich seinen zerschissenen Kimono sowie sein abgewetztes Schwert anschaute.

»Rikka-chan«, »Nora-san« und »Tanki-kun«, entschied Chiyo spontan.

»Über was regst du dich auf, Jungspund?«, blaffte der Rōnin den Samurai ungehalten an.

»Ihr belästigt die junge Dame mit Eurer Anwesenheit!«, kam prompt die Antwort. »Ich fordere Euch auf, sofort zu gehen!«

Die Luft wurde zum Schneiden dick, der Raum totenstill. Die Gespräche waren erstarben, Jantarō-kuns Musik war verstummt.

Der Samurai und der Rōnin starrten sich an.

»Selbst wenn es so wäre, junger Herr«, mischte sich nun Rikka-chan mit fester Stimme ein. »Ich bin durchaus in der Lage, meinen eignen Standpunkt zu vertreten!« Das brachte ihr erst einmal einen irritierten Blick von Tanki-kun ein, dem sie jedoch unbeirrt standhielt. »Ich muss Euch daher leider bitten«, fuhr sie entschieden mit glasklarer Stimme fort, »unsere Unterhaltung nicht weiter zu stören.«

Der junge Samurai schnappte bei diesen Worten nach Luft, während Norasans Lippen sich zu einem Grinsen verzogen. Tanki-kun wurde rot, öffnete seinen Mund, doch zu einem Eklat zwischen den drei Schwertträgern kam es nicht mehr.

Ein spitzer Schrei gellte aus der Küche und ein kalter Schauer durchfuhr Chiyos Körper.

Mit dem Fauchen eines frostigen Gebirgswindes schoss ein weißer Schemen aus der Küche. Der Körper wand und schlängelte sich, der Kopf groß und von Hörnern gekrönt! Das breite Maul voller Zähne!

Chiyo trauten ihren Augen nicht.

Ein leibhaftiger Drache!

Der allerdings nur so groß wie eine Katze war und aus einem alten, weißen Geschirrtuch bestand.

Doch als ob das nicht genug wäre, folgte dieser Gestalt prompt polternd und scheppernd eine zweite:

Ein Miniaturgeneral mit wehendem Umhang, der offensichtlich aus Teeschalen, Suppenschüsseln und anderem Porzellan zusammengesetzt war. Er spurtete dem Drachen hinterher und schwang ein Küchenmesser, als wäre es ein Schwert.

Trotz ihrer kleinen Größe dauerte es nur wenige Augenblicke, bis die beiden Kontrahenten auf ihrer wilden Jagd über die Tische ein heilloses Chaos angerichtet hatten. Schließlich sprenghen sie mit einem Knall die Eingangstüre des Ryokan auf und verschwanden scheppernd und fauchend in der Dämmerung.

Zurück ließen sie eine fassungslose Stille.

Chiyo ließ ihre Teeschale regelrecht auf den Tisch fallen, als hätte sie sich daran verbrannt. Hatte ihr jemand etwas in den Tee getan?

»Was in Furuakis Namen war das!?«, hauchte Hi-chan.

Wie als Antwort ertönte von draußen ein deutlich vernehmbares Knacken und ein wildes rotes Licht durchströmte den Ryokan, als ein abgestellter Karren plötzlich in Flammen aufging.

Das Prasseln des Feuers mischte sich mit den panischen Rufen von Menschen und einem grauenerregenden Fauchen und Knurren.

Im tanzenden Schein der lichterloh brennenden Sänfte erkannte Chiyo die Schatten von aufrecht stehenden Katzen, die Laternen in ihren Pfoten hielten oder Bündel von Diebesgut schulterten.

Donnernd stolperte ein alter Mann in den Gastraum. Sein Haar war zerzaust, das Gesicht rußverschmiert und die Augen panisch.

»Helft uns...«, keuchte er zwischen seinen schweren Atemzügen, »Wir werden angegriffen... von Yōkai!«

»Was für ein Abenteuer in diesem Land!«, konnte Chiyo Jantarō-kun flüstern hören...



Platziert 5 Kasha und 5 Bakeneko in den angegebenen Bereichen.

IEGEBEDINGUNG FÜR DIESES KAPITEL:
Die Gefährten siegen, wenn sie alle Yōkai vor dem Ende der letzten Runde besiegt haben.



RIKKA-CHAN: TOMOES KÜHLE ART

Aufgrund ihres hellen Teints und ihrer Kühlen Art habe ich Tomoe-san »Fräulein Schneeflocke« getauft.

NORA-SAN: TOSHIRŌS WENIG SCHMEICHELHAFTER SPITZNAME

Aufgrund seines abgerissenen Aussehens und weil er ein Rōnin ist, habe ich Toshirō den Spitznamen »Herr Streuner« gegeben.

TANKI-KUN: ISAMIS OFFENSICHTLICHSTER CHARAKTERZUG

Mitten in einem Gasthaus mit dem Schwert zu drohen, spricht nicht gerade für seine Geduld, aber für sein Temperament. Deshalb habe ich ihn »junger Herr Reizbar« getauft.



FURUAKI NO OKAMI

Furuaki no Okami ist einer der Hauptgötter des Schreins Hirano (jap. Hirano-Jinja), einem sehr berühmten Schrein in Kyōto, dessen vier Hauptgötter auch heute noch verehrt werden. Furuaki no Okami (auch Furuseki genannt) ist eine Gottheit zur Beseitigung von bösen Geistern.

HERAUSFORDERUNG MEISTERN



Lest den folgenden Erzählabschnitt laut vor und legt danach eine Geist-Probe ab.

Seto Taishō und Shiro Uneri haben bei ihrer wilden Hatz durch die Küche ein wahres Bildnis der Verwüstung hinterlassen. Es gleicht einem Wunder, dass das Feuer der Kochstelle bisher noch nicht auf andere Küchengegenstände, die kreuz und quer liegen, übergegriffen hat. Um hier noch etwas Verwertbares zu finden, braucht man einen wachen Geist und eine gehörige Portion Glück!



GEIST

3 oder 4	Du verbringst einige Augenblicke damit, die Küche zu durchsuchen, findest in dem ganzen Chaos jedoch nichts. Vielleicht sollte jemand mit schärferen Augen noch einmal sein Glück versuchen.
5 oder 6	Du findest die folgenden Gegenstände: 1x Bento <i>Der Herausforderungsmarker wird vom Spielplan entfernt.</i>
7 oder 8	Du findest die folgenden Gegenstände: 1x Bento Je 1x folgende Verbrausgegenstände oder Verbesserungen: Blendlaterne, Enenra, Furuōgi, Geta, Hasamidachi, Horo, Kasa, Onigiri, Reparaturset, Sake, Tinbe oder Wara Ningyō <i>Der Herausforderungsmarker wird vom Spielplan entfernt.</i>
9+	Du findest die folgenden Gegenstände: 1x Bento Je 2x folgende Verbrausgegenstände oder Verbesserungen: Blendlaterne, Enenra, Furuōgi, Geta, Hasamidachi, Horo, Kasa, Onigiri, Reparaturset, Sake, Tinbe oder Wara Ningyō <i>Der Herausforderungsmarker wird vom Spielplan entfernt.</i>



ERFOLGSMARKER 1 EINSAMMELN



Lest den Erzählabschnitt laut vor, in dessen Überschrift der Gefährte genannt wird, der den Aktionspunkt für den Erfolgsmarker ausgegeben hat.

CHIYO ODER GENJIRO

Der Rauch wurde immer beißender und Chiyo stiegen Tränen in die Augen. Zwischen den Schwaden konnte sie eine kleine Gruppe von Bakeneko erkennen, die sich um eine einzelne Sänfte scharten. Als eines der Katzenmonster sich mit voller Wucht gegen die Tür warf, drang ein spitzer Schrei heraus. Da waren noch Menschen drin!

Ihr Blick schoss zu dem großen Sōhei, der gerade eine Kasha zu Boden geworfen hatte. »Kuma-san!«, rief sie ihm zu und zeigte auf die Sänfte. »Dort ist jemand gefangen!« Mehr musste sie nicht sagen. Mit einem Nicken und einem entschiedenen Tritt sorgte Genjiro dafür, dass der Kasha auch wirklich am Boden blieb. Dann hob er ein Tragjoch auf, das ein panischer Wasserträger direkt neben ihm hatte fallen lassen. »Gebt mir Deckung, Hattori-san«, grollte er, hielt das Tragjoch mit beiden Händen vor sich und warf sich mit einem marker-schütternden Kampfschrei aus vollem Lauf in die Gruppe der Bakeneko. Gebannt beobachtete Chiyo, wie der stämmige Sōhei die Katzen-Yōkai überrannte. Dabei sammelte das Tragjoch die Bakeneko wie ein Schlagbaum auf und riss sie mehrere Meter mit sich.

Das war ihre Gelegenheit. Flink wie ein Affe eilte Chiyo auf die Sänfte zu und riss die Türe auf. Was sie dort erwartete, war der Anblick einer völlig verweinten panischen Frau, die einen Säugling schützend an ihren Körper presste. »Rasch!«, befahl Chiyo. »Im Ikedaya ist es sicher!« Starr blieb die Frau sitzen, noch immer völlig geschockt. Also streckte Chiyo ihr die Hand entgegen und wiederholte nachdrücklich: »Da ist es sicher. Wirklich. Für euch beide.« Der Blick der Mutter ging auf das kleine Etwas in ihren Armen und Entschlossenheit machte sich auf ihren Zügen breit. Sie griff nach Chiyos Hand und rannte, sobald sie die Sänfte

verlassen hatte, los. Chiyo musste noch kurz eine aufsässige Bakeneko mit einem schnellen Schlag loswerden, doch als sie wieder ihren Blick zu der Mutter wenden konnte, sah sie gerade noch, wie diese im Eingang des Ikedaya verschwand.



Der Spieler, dessen Gefährte den Aktionspunkt ausgegeben hat, nimmt den Erfolgsmarker von dem Spielplan zu sich.

TOMOE ODER TOSHIRO

Feuer und Rauch waren immer die Geschwister einer Schlacht und trieben Toshirō beißende Tränen in die Augen. Die Vertrautheit dieser Szenerie war beinahe schmerzhaft, so dass er entschieden den Kopf schüttelte. Nein, er durfte sich nicht schon wieder in der Vergangenheit verirren! »Toshirō-san! Dort drüben!«, Tomoes Stimme brachte ihn wieder zurück in die Gegenwart. Die Samurai klang entschlossen, aber er hörte ihr an, dass das Geschehen sie nicht kalt ließ. Toshirō konnte ihr keine Vorwürfe machen. So wie er sich zu alt fühlte, war sie einfach zu jung. Sie hatte wohl noch nicht viele echte Kämpfe gesehen.

Tomoe zeigte auf eine kleine Gruppe von Bakeneko, die sich um eine einzelne Sänfte geschart hatten. Als eines der Katzenmonster sich mit voller Wucht gegen die Tür warf, hörte er einen spitzen Schrei herausdringen. Das leichte Holzgebilde würde diesem Angriff nicht lang standhalten.

»Wir müssen sie flankieren und zurücktreiben!«, rief ihm Tomoe zu. Toshirō nickte. Das hätte er genauso gemacht. »Keinen Kampfschrei! Wir müssen sie überraschen!«, ergänzte er nur und machte sich sofort auf den Weg zu der Sänfte, während er die schlechte Sicht zu seinem Vorteil nutzte. Nach kurzem Zögern folgte Tomoe und schloss die Zange um die Yōkai. Der Kampf war kurz und heftig. Nein, es war fast ein Gemetzel,

