

Inhaltsverzeichnis

Einführende Bemerkungen 9

Vorrede 15

Band I

1. ← Von den Anfängen der kostbaren Kunst,
die Zukunft vorauszusagen 19

2. ← Der Mönch Hakudō 22

3. ← Abe no Nakamaro besucht das Tang-
zeitliche China 30

4. ← Die Reise von Minister Kibi in das Tang-
zeitliche China und seine Beherrschung des
Go-Spiels im Palast 34

5. ← Minister Kibi vermag das Werk
Wenxuan zu lesen 39

Band II

1. ← Die Art und Weise, wie Kibi die
Dichtung über die Zukunft Japans liest 47

2. ➡ Der Minister Kibi sucht die Nachkommen von Abe no Nakamaro	56
3. ➡ Seimei erblickt das Licht der Welt	58
4. ➡ Abe no Dōji rettet eine kleine Schlange und erhält im Drachenpalast einen Talisman	63
5. ➡ Abe no Dōji hört die Unterhaltung zweier Vögel und bekommt den Namen „Seimei“ verliehen	69
6. ➡ Dōman, der Herausforderer, betritt die Bühne	75
7. ➡ Dōman und Seimei im Wettstreit ihrer Fähigkeiten	77
8. ➡ Seimei begibt sich zum Studium nach China und wird Schüler des daoistischen Heiligen Hakudō	82

Band III

1. ➡ Seimei wird ermordet	91
2. ➡ Der Tempel des Bodhisattva der Weisheit auf dem Kei-Berg in China geht in Flammen auf, der heilige Weise Hakudō besucht den Japanischen Kaiserhof und Dōman findet den gerechten Tod	94

3. ♦ Seimei vermag einen Rachegeist durch Gebet und einen Stellvertreter zu bannen	100
4. ♦ Seimei bringt in der Nacht des Kō-shin- Tages den Hofstaat im Palast zum Lachen	105
5. ♦ Seimei erkennt als Erster den Entschluss von Kazan-Tennō, der Welt zu entsagen	107
6. ♦ Der Mitsui-Tempel und der von Tränen überwältigte Acalanatha, der leuchtende König Unerschütterlich	112
7. ♦ Seimei vermag einen Frosch mit nur einem Grashalm zu töten	116

Nachwort	
Abe no Seimei und seine Stellung in der japanischen Geistesgeschichte	121
Weiterführende Literatur in deutscher Sprache	141
Danksagung	143
Anmerkungen	145