

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 Gebot 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