

Abenteurer mit einem Youkai

Von CheyennesDream

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Ein magisches Geschenk	2
Kapitel 2: Welcher Ort ist das?	4
Kapitel 3: Diebische Elster	6
Kapitel 4: Der heimliche Beobachter	8
Kapitel 5: Aufbruch	10
Kapitel 6: Gefährliche Reise	12
Kapitel 7: Eine neue Waffe	14
Kapitel 8: Abreise	16
Kapitel 9: Die Geschichte geht weiter	18
Kapitel 10: Die heiße Quelle	20
Kapitel 11: Wetterumschwung	22
Kapitel 12: Fischfang	24
Kapitel 13: In doppelter Gefahr?	26
Kapitel 14: Gerettet oder doch nicht?	28
Kapitel 15: Vertrauen	30
Kapitel 16: Berührungen	32
Kapitel 17: Das Verhör	34
Kapitel 18: Rätsel um den Brunnen	36
Kapitel 19: Ein wohlwollendes Angebot	38
Kapitel 20: Aufkeimende Freundschaft	40
Kapitel 21: Wie ein Dieb in der Nacht	42
Kapitel 22: Izayoi	44
Kapitel 23: Erwischt?	46
Kapitel 24: Besorgnis	48

Kapitel 1: Ein magisches Geschenk

Ich hoffe, ich kann dich, den Leser mit dieser kleinen FF ebenso begeistern, wie mit Entführt. Natürlich werde ich versuchen, nicht allzu viel zu Spoilern, da ich demnächst die Fortsetzung zu Entführt (Shin auf Abwegen) on stellen möchte.

Abenteuer mit einem Youkai

Kapitel 1 - Ein magisches Geschenk

Sorano Vom Himmel

Lächelnd schaust du dem Postboten hinterher, bevor du ins Haus zurückgehst, die Tür schließt und neugierig das Päckchen öffnest, welches eine lange Reise hinter sich hat. Mit großen Augen, völlig sprachlos starrst du den Inhalt an. Es wurde verschickt von einer langjährigen Brieffreundin aus Japan und enthält nur einen länglichen Gegenstand sowie eine kurze Nachricht. *"Ich hoffe der Stift erfüllt dir ebenso deine Träume, wie mir, die Meinen. Deine Amaya."*

Vor einigen Jahren tratest du in Kontrakt mit der Autorin, nachdem du ihre authentische Geschichte 'Entführt von einem Youkai' gelesen hattest. Sie war so fantasievoll und beim Lesen hat dich diese Fanfiction richtig gefesselt. Nie dachtest du, Amaya hat diese Abenteuer tatsächlich erlebt. Nun ist sie mit einem Dämon verheiratet, hat drei Kinder, das Jüngste davon, einige Wochen alt.

Um so erstaunter bist du nun, diesen, in deinen Augen, wertvollen Gegenstand in der Hand zu halten. Allerdings weißt du, seit dem Tag ihrer Rückkehr, aus dem Mittelalter, hat sie damit nicht mehr geschrieben. Immerhin fand sie ihr Glück und weshalb sollte sie ihn da noch benötigen. Weil sie ausgerechnet dich auserkoren hat, dir dieses Geschenk übergab, weißt du es nun, um so mehr zu schätzen. Es ist schon lange ein Traum von dir, die fantastische Welt von Inuyasha zu besuchen und das eine oder andere Abenteuer zu erleben. Man kann nie wissen, wen man da so trifft.

Jetzt seufzt du, schaust traurig zu einer Wand und betrachtest das dort hängende Bild. Es stellt Inu no Taisho dar, den verstorbenen Vater von Amayas Gefährten Sesshomaru. Was würde dieser wohl jetzt von seinem Sohn denken. Dessen Enttäuschung bei ihrem letzten Treffen im 3. Kinofilm hast du nur zu gut in Erinnerung. Daher wünschst du dir im Stillen, er würde noch Leben und die Entwicklung seines Sohnes mitbekommen haben, sowie seine Enkel und Urenkel kennen. Kurz überlegst du, gibt es nicht schon eine Urenkelin? Soviel du weißt, hat Amaya diese Geschichte bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht veröffentlicht.

Nur wenig später schüttelst du die Gedanken ab, legst das Geschenk auf deinen Computertisch und widmest dich anderen Aufgaben. Erst spät am Abend setzt du dich an deinen Schreibtisch, fährst den Computer hoch und bedankst dich als Erstes in Form einer E-Mail bei deiner japanischen Brieffreundin, ohne sofort eine Antwort zu erwarten. Bevor du sie abschickst, zögerst du. Dann fügst du dem Text noch ein paar

Zeilen hinzu und bittest sie, Shins Geschichte doch noch dem Leser zugänglich zu machen. Immerhin muss das eine bestimmte Geheimnis nicht länger gewahrt werden. Danach überlegst du eine Weile, öffnest im Anschluss eine Datei und willst mit dem Tippen anfangen. Dein Blick wird durch ein Glitzern abgelenkt, sodass du dich umentscheidest. Stattdessen schnappst du dir einen Block und den Stift, ziehst dich auf dein Sofa zurück und fängst auf herkömmliche Art an, zu schreiben.

Bereits nach wenigen Wörtern hörst du auf, gehst in die Küche, bereitest dir einen Tee zu und holst Kekse aus dem Schrank. Wenn du, während des Schreibens, Hunger verspürst, bist du nun gut versorgt. In der Wartezeit fällt dein Blick auf die restliche Post und du siehst sie durch. Ein Brief ist dabei, den du gleich öffnest, ihn liest und den Umschlag steckst du in die Tasche deines Rockes. Dann hörst du das Klicken des Kochers, der signalisiert, dein Wasser ist heiß. Schnell gießt du es in deine große Tasse und gehst zum Sofa zurück. Wenig später knabberst du an einem Keks, zerknüllst dein erstes Blatt und fängst noch einmal von vorn an. Du stellst dir deine Protagonistin vor, suchst in Gedanken einen passenden Namen aus und überlegst, mit wem du sie verkuppelst. Schon lange möchtest du eine Geschichte über Inu no Taisho schreiben, was nicht einfach ist, da der Hundedämon kurz nach Inuyashas Geburt gestorben war. Also kommt nur ein Zeitpunkt infrage, wo er noch lebt. Du überlegst nicht mehr lange, setzt den Stift auf das Papier und fast wie von selbst, beginnst du.

Kapitel 2 - Welcher Ort ist das?

Kapitel 2: Welcher Ort ist das?

Kapitel 2 - Welcher Ort ist das?

Wie von selbst beginnst du:

'Heftiges Donnern grollen erklang, Blitze zuckten über den Himmel und Wind peitschte der Wanderin kalten Regen ins Gesicht. Verzweifelt drückte sich Sorano gegen den Stamm des Baumes, unter dem sie Schutz gesucht hatte. Nah bei ihr krachte es, als ein Blitz in Holz fuhr, sodass sie zusammenzuckte und aufschrie. Vergebens wünschte sie sich, dass der Regen aufhörte oder dass sie zumindest eine Hütte oder eine Höhle entdeckte, wo sie vorübergehend Unterschlupf fand. Erneut blitzte es, doch sie konnte das Schauspiel nicht genießen. Die Bäume erschienen ihr in dem Licht schon die ganze Zeit bizarr und unheimlich. Allerdings sah sie diesmal einen weiteren Schatten, groß und beweglich. Er kam genau in ihre Richtung und es handelte sich um einen Dämon. Angst ergriff sie. Ihr Herz pochte wie wild und sie tat etwas Dummes. Kopflos rannte sie fort, dabei nicht auf den Weg achtend. Sie stolperte, fiel und verlor ihr Bewusstsein ...'

Hier unterbrichst du dich, denn draußen vor dem Fenster zuckt plötzlich ebenso ein Blitz und gleich danach grollt es in der Ferne. Du seufzt, erhebst dich, um das offenstehende Fenster zu schließen, denn immerhin hat der Wetterbericht das Gewitter im Zusammenhang mit heftigen Windböen angesagt. Kaum willst du dich wieder abwenden, donnert es extrem laut in deiner Nähe, als ob irgendwo ein Blitz einschlägt. Heftig zuckst du zusammen und vergisst den schrägen Balken in deiner Dachwohnung. Mit dem Kopf stößt du an das Holz, dir wird schwindelig und schwarz vor Augen. Dann fällst du um und landest zum Glück weich, genau auf dein Sofa. Unbewusst, Halt suchend, greifst du mit der Hand um dich, doch du bekommst nur deinen Block zu fassen, an dem Amayas Geschenk befestigt ist. Plötzlich umhüllt dich ein zartes roséfarbenes Licht und dein Körper verschwindet, hinein in deine eigene Fantasiewelt.

Mit Kopfschmerzen und völlig durchnässt kommst du nach einer Weile zu dir. Völlig orientierungslos stemmst du dich hoch, da du weiches Gras unter deinen Händen spürst. Obwohl es dir schwerfällt, das helle Sonnenlicht dich blendet, öffnest du deine Augen und siehst dich um. Hinter dir entdeckst du zahlreiche Bäume und vor dir einen wundervollen Ausblick. Berge, Täler, in der Ferne spärliche Ansiedlungen, soweit das Auge reicht. Du bist innerhalb von Europa viel gereist, doch so eine Landschaft, kennst du eigentlich nur aus dem Fernsehen, denn falls du dich nicht täuschst, sind die glitzernden Flecken Reisfelder. Daher vermutest du, du bist auf magischen Weg in Japan gelandet. Doch in welchem Jahrhundert? Nirgendwo siehst du einen Hinweis, der dir diese Frage beantwortet.

"Wenn das kein Traum ist ...", beginnst du, ohne den Satz zu beenden. Du blickst weiter umher, denkst nach. Falls es wirklich kein Traum ist, brauchst du ein paar Dinge, damit du in der Wildnis überlebst. Sofort stellst du in Gedanken eine Liste zusammen und verwirfst sie wieder, denn du hast nichts bei dir, um einen Bogen zu bauen oder einen spitzen Stecken zurechtzuschneiden.

"Dann eben nach Dringlichkeit", sagst du zu dir selbst und siehst an dir hinunter, grübelst, weshalb du völlig durchnässt bist. Die Erkenntnis ereilt dich gleich danach, da du jetzt erst bemerkst, du liegst neben einem Bach. Sanft plätschert das Wasser einen Hang hinab, verbreitert sich unten und mündet in einen kleinen Weiher. Etwas oberhalb davon befindest du dich. Offenbar bist du da hineingefallen und hast dich unbewusst ins Trockene geschleppt, denn es gibt Spuren am Ufer unter anderem Abdrücke von Schuhen. Dass sie viel Größer, als deine Eigenen sind, realisierst du in diesem Moment nicht.

Du blickst zur Sonne hoch, versuchst an ihrem derzeitigen Stand in etwa die Uhrzeit abzulesen und vermutest, es ist etwa Mittag. Dein Magen knurrt ein wenig und du verspürst Durst. Daher schöpfst du mit deinen Händen Wasser und genießt das saubere köstliche Nass. Später gehst du ein paar Schritte und wirst fündig. Der Duft von süßen essbaren Beeren steigt dir in die Nase, locken dich an und du naschst die köstlichen reifen Früchte.

Kapitel 3 - Diebische Elster

Kapitel 3: Diebische Elster

Kapitel 3 - Diebische Elster

Während du eine Beere nach der anderen in den Mund steckst, bleibst du nicht untätig, sondern dein Blick huscht umher. Weil du im Wald bist, entdeckst du bald brauchbare Äste und brichst sie von dem umgefallenen Baum ab. Mithilfe eines Bandes, welches du aus deiner Kapuzenjacke entfernst, bündelst du sie, um sie mitzunehmen und so leichter tragen zu können. Sie sollen dir später als Pfeile dienen. Dann hebst du einen etwa 2 Meter langen Stock auf, der gut ausbalanciert ist. Du hast vor ihn als Wanderstütze zu verwenden und im Notfall kannst du einen Angreifer abwehren.

Im nächsten Augenblick lenkt etwas anderes deine Aufmerksamkeit ab. Verwundert findest du deinen Block mit dem angefangenen Text und bist froh, weil Amayas Geschenk ebenso da ist. Was du dir nicht wirklich erklären kannst, er ist völlig trocken und unbeschädigt, nicht ein einziger Wasserfleck ist auf dem Papier. Wahrscheinlich kam er nicht mit dem Wasser in Berührung, sondern fiel in das weiche Gras weit neben dem Bach hernieder.

'Das Abenteuer kann beginnen', denkst du schmunzelnd und hoffst irgendwann einen Weg nach Hause zu finden. Dabei denkst du an Amaya, wie sie es zustande gebracht hatte. Einmal erschuf sie ein Portal und dann reiste sie, wie Kagome, durch den Brunnen. Ob es etwas mit dem Stift zu tun hatte? Besaß dieser diese Macht? Ein Rätsel, was du hoffst zu ergründen. Vorher jedoch möchtest du die Gelegenheit nutzen und deinen Aufenthalt hier genießen, daher gilt es nun herauszufinden, wo genau du bist.

Erst einmal gibt es Wichtigeres, besinnst du dich. Daher kommst du auf das Wesentliche zurück. Als Erstes solltest du trockene Kleidung anziehen und dich der Gegend anpassen. Das kannst du nur auf einem Weg bewerkstelligen, indem du sie stiehlt. Es ist dir zwar zuwider anderen Personen etwas zu entwenden, doch die Notwendigkeit besteht. Zum Glück scheint die nächste Ortschaft nicht weit zu sein und daher wanderst du los, hältst dich etwas abseits der Wege. Noch vor Einbruch der Dunkelheit erreichst du den Ort, siehst dich sorgfältig um.

Du findest ein paar brauchbare Dinge hoffentlich bei der ersten Hütte am Rande des Dorfes. Scheinbar steht sie leer, entweder verlassen oder der Bewohner ist vorübergehend nicht da. In der Nacht schleichst du dich deshalb dorthin, holst dir ein wenig Nahrung, nimmst noch ein Wakizashi mit, da du kein Messer findest und ein Gefäß für Wasser.

Danach umrundest du den Ort, vermeidest mit einer patrouillierenden Wache in Kontakt zu kommen und erreichst das andere Ende. Von hier aus willst du wieder in den Wald verschwinden und deine Wanderung beginnen. Auf dem Weg dorthin näherst du dich dem Fluss und stolperst fast über ein paar Sachen, die am Tage nach dem Waschen hier auf Felsen zum Trocken ausgelegt wurden. Das Licht des Mondes genügt dir, um Details zu erkennen und so kannst du dir aus den verschiedenen Juban, wie das Untergewand in Japan heißt, eins aussuchen. Deine eigene Unterwäsche, ein Höschen und ein mit Spitze besetztes Hemdchen behältst du an.

Schwieriger wird es bei dem Rest. Da offenbar Sommer ist, entdeckst du nur dünne Gewänder und keinen Kimono. Allerdings zieht dich einer der Jukata magisch an. Er ist nicht einfarbig, wie alle anderen, sondern edel verarbeitete, mit zarten Blüten bestickt. Vermutlich gehört er der Gemahlin oder einer Tochter des Dorfoberhauptes. Reiche Menschen können einen Verlust eher wegstecken, deswegen nimmst du ihn einfach mit und bist nicht allzu sehr betrübt. Eine arme Bäuerin seines womöglich einzigen Jukata zu berauben, würde dein Gewissen wesentlich mehr plagen.

Länger bleibst du nicht an dem Ort, nicht dass du doch noch entdeckt wirst. Wie ein Dieb in der Nacht, der du bist, verschwindest du in den Wald hinein und suchst dir weit weg vom Weg eine Stelle, um zu ruhen. Schnell hast du dich umgezogen und schnürst deine neuzeitlichen Sachen, die inzwischen wieder trocken sind, zu einem Bündel zusammen. Mit dem Rücken gegen den Stamm eines Baumes gelehnt, wartest du auf den Sonnenaufgang.

Kapitel 4 - Der heimliche Beobachter

Kapitel 4: Der heimliche Beobachter

Kapitel 4 - Der heimliche Beobachter

Würdest du so ruhig dasitzen, wenn du wüsstest, du bist nicht allein? Seit deiner Ankunft beobachtet dich jemand. Ein helles Licht lockte ihn an, er hörte deinen Schrei und ahnte, wie du ins Wasser geplumpst bist. Denn er besitzt feine Sinne, unter anderem ein gutes Gehör. Neugierig ging er in der Nacht zu dem Ort, um ihn zu untersuchen und konnte nichts Dämonisches wahrnehmen. Allerdings wurde seine Nase von dem Geruch nach einem Menschen gekitzelt. So trat er aus den Schatten der Bäume hervor und schaute sich um. Dann fand er dich in dem kühlen Nass und musterte deine Gestalt lange. Die Kleidung, die du trägst, deine helleren Haare und das es keine Spuren von deinen Füßen im taunassen Gras gab, die deine Anwesenheit erklären würden, verwunderte ihn.

Schon wollte er sich abwenden, als du dich bewegtest, tiefer in den Bach rolltest. Es bestand die Gefahr, du würdest ertrinken. Daher hob er dich auf, trug dich zum Ufer und legte dich ab. Noch überlegte er, was er mit dir machen sollte, als er deinen Block entdeckte. Er las die wenigen Zeilen, warf dir danach einen Blick zu, sagte leise: "Sorano, das Mädchen was vom Himmel fiel. Der Name passt zu dir."

Ohne das du es weißt, behütete dich der Fremde die ganze Nacht, hielt Dämonen mit seiner Anwesenheit davon ab, sich an dir zu laben. Erst im Morgengrauen verschwand er, da du dich zum ersten Mal rührtest. Allerdings hielt deine Ohnmacht weiter an und so beobachtete er dich weiter, versteckt hinter einem Baum. Später schlich er dir hinterher und bewunderte, wie geschickt du dich mit dem Nötigsten versorgtest.

Jetzt, wo du an dem Baum ruhst, sucht er sich selbst eine geeignete Stelle, überwacht dich heimlich mit seinen Sinnen und denkt an die Wörter auf deinem Block. Die Geschichte selbst steht noch am Anfang, so kann er daraus nichts schließen. Es sind eher deine Anmerkungen in Form von Stichpunkten, über die er nun nachdenkt. Er lebt schon einige Jahrhunderte, war in jungen Jahren viel gereist bis weit in die Ferne und sah Menschen mit deinem Aussehen. Oft begegneten ihm rakugo-ka Geschichtenerzähler, die Wahres oder Erfundenes zum Besten gaben, indem sie, wie hier in Japan, in Form von Dialogen mit teilweise verstellten Stimmen die Leute unterhielten. Es gab Schreiber, die Erlebnisse anderer aufzeichneten. Doch weshalb sollte ein Wesen, das er nie zuvor traf, so etwas erfinden.

In seinem langen Leben gab es weibliche Wesen, mit denen er das Lager teilte und er erinnerte sich an den Namen jeder einzelnen Dämonin. Keine hieß Sorano und körperlich kam er einem Menschen noch nie nahe. Allerdings gab es eine Prinzessin, die ihn interessierte. Seit er ihr im Wald begegnete, ihr das Leben rettete und sie ihm danach seine Wunde verband, hielten sie über die Jahre Kontakt miteinander. Durch Izayoi lernte er mehr über die schwächere Rasse und er hatte schon mit dem Gedanken gespielt, sie eines Tages als Nebenfrau heimzuführen. Doch davon hatte er bis jetzt niemand erzählt. Um sie zu schützen, hält er sein Interesse an der Prinzessin geheim.

Er erhebt sich, schleicht durch das Gebüsch, damit er einen Blick auf dich werfen kann.

Dann versucht er sich in Gedanken an jeden Bediensteten in Izayo's Schloss zu erinnern, leider ohne Erfolg. Das Einfachste wäre dich zu fragen, allerdings reizt es ihn herauszufinden, was deine nächsten Pläne sind. Außerdem möchte er mehr von der Geschichte lesen, welche du dir zusammen spinnst. Wohin wird sie führen, welche Fantasien wirst du noch entwickeln. Da er das Gefühl hat, du bist unerfahren, was das Reisen durch gefährliche Landstriche betrifft, will er deinen weiteren Weg verfolgen. Denn er verschleiern seine Anwesenheit nicht und trotzdem sitzt du ruhig am Baum, scheinst keine Angst zu verspüren. Vermutlich, weil du Dämonen nicht spüren kannst. Schon aus diesem Grund hast du seine Neugier geweckt.

"Wie willst du überleben?", fragt er halblaut, jedoch leise genug, damit du es nicht hörst und entfernt sich etwas.

Kapitel 5 - Aufbruch

Kapitel 5: Aufbruch

Wie ich sehe, ist euer Interesse groß. Möchte mich bei den Lesern bedanken. Ganz besonders bei zweien. Sandy & Solet. Gibt es eigentlich eine FF, die ihr nicht von mir lest?

Kapitel 5 - Aufbruch

"Oyakata-sama", wispert eine Stimme dicht neben seinem Ohr und dann verspürt er einen leichten Stich. Myouga sein Berater labt sich an seinem Blut und er lässt es geschehen.

Den Rest der Nacht verbringt dein Beobachter im Gespräch mit dem kleinen Floh, der ihn hier, mitten in der Dunkelheit, aufgestöbert hat und erfährt das während seiner Abwesenheit im westlichen Reich keine neuen Konflikte aufgeflammt sind. Zufrieden beschließt er sein Vorhaben, dir eine Weile zu folgen, umzusetzen. Kurz vor dem Morgengrauen gibt er Myouga einen Befehl: "Kehre in das Schloss zurück und beobachte Sesshomaru. Sobald mein Sohn Totosai aufsucht, benachrichtige mich!"

"Und ihr Herr?", will der Blutsauger wissen.

"Ich muss einer wichtigen Sache nachgehen", mehr offenbart der Herr der Hunde nicht. Denn niemand anderes ist dein heimlicher Beschützer. Während der Floh davon hüpfte, um den Befehl auszuführen, erhebt sich der Hundedämon und nähert sich wieder deinem Standort.

Sobald am Horizont die ersten Anzeichen des neuen Tages erscheinen, erhebst du dich und wanderst los, jedoch nicht in westliche Richtung, sondern eher etwas nördlicher. Am Anfang fällt es dir noch leicht, doch der von dir genutzte Weg wird immer unwirtschaftlicher. Umgefallene Bäume behindern dich, Gestrüpp wuchert ungehindert und mehrmals bleibst du an Dornen hängen, sodass dir um deinen gestohlenen Jukata Angst und Bange wird. Zwar kannst du eine Weile mit dem Kurzsword hantieren, dir den Weg freimachen. Doch dein Arm schmerzt bald von der ungewohnten Arbeit damit. Du bleibst stehen, seufzt und beschließt den Wald zu verlassen, um auf den offiziellen Pfaden zu gehen. Leider besteht hier die Gefahr, du triffst auf andere Menschen. Wie willst du dich mit ihnen verständigen, da du ihre Sprache nicht beherrschst.

Es ist erst Mittag, als du deine erste Rast an einem kleinen Bach einlegst, etwas isst und dir dein weiteres Vorgehen überlegst.

"Worauf habe ich mich da nur eingelassen?", sagst du in die Stille hinein, ziehst deine Schuhe aus und hältst deine Füße in das Wasser. Wie oft bist du über Wurzeln gestolpert oder hast dir die Zehen an Steinen gestoßen. Bereits jetzt bist du vom Wandern müde, deine Füße tun dir weh und deine Arme ebenso. Bestimmt wirst du dir einen richtig schönen Muskelkater holen.

Dennoch erhebst du dich nach einer Weile, setzt den Weg fort und wendest dich diesmal mehr in Richtung einer Ansiedlung, die du in der Ferne ausmachen kannst. Allerdings musst du etliche Hindernisse überwinden. Bevor du das Dorf erreichst, wird es Nacht und du suchst dir einen geeigneten Ort zum Übernachten. Eine Lichtung sagt dir zu und so suchst du Holz für ein Feuer, denn ein Blick in den inzwischen sternklaren Himmel, verheißt dir eine kühlere Nacht, als die Letzte. Sobald du genügend beisammen hast, entzündest du es mit einem Feuerzeug, welches du in deiner

Rocktasche bei dir trägst.

Dann nutzt du das spärliche Licht, des Mondes, um ein wenig weiterzuschreiben. Doch nur wenige Zeilen bringst du zu Papier, weil du abgelenkt wirst. Anders als in der Nacht vorher stören dich die Geräusche. Es raschelt im Gebüsch und ein Hase hüpfte hervor, überquert deine Lichtung. So etwas wie Grillen zirpen in der Nähe und weiter entfernt knacken Äste, vermutlich, weil ein größeres Tier dort entlang geht. Schauriges Wispern erklingt, was du nicht einordnen kannst. Du versuchst die Angst, die dich packt, zu unterdrücken und bemühst dich nicht daran zu denken, was dort vermutlich noch im Wald haust. Immerhin vermutest du, du bist in Japan, wo es Dämonen geben soll.

Nach einer Weile ist es still und du legst dich nieder. Zwar kannst du einschlafen, doch oft schreckst du in der Nacht hoch. Einmal setzt du sogar zu einem Schrei an, unterdrückst ihn zum Glück. Mehrmals hast du das Gefühl, irgendetwas kommt in deine Richtung. Bevor es deine Lichtung erreicht, scheint es, seine Pläne zu ändern und du hoffst, dieses unbekannte Wesen hat bessere Beute gefunden.

Obwohl du bei Sonnenaufgang müde bist, brichst du auf, da du schnell eine zivilisiertere Gegend erreichen willst.

Kapitel 6 - Gefährliche Reise

Kapitel 6: Gefährliche Reise

Rei - Dankbarkeit, Gnade, Höflichkeit

Kapitel 6 - Gefährliche Reise

Nur wenige Schritte weit kommst du, als du ein merkwürdiges Skelett findest. Dem Gerippe nach muss es sich um einen übermäßig großen Wurm gehandelt haben. Ein Schlangendämon vermutest du aus einer Eingebung heraus. Du erschauerst und bist froh, dieses Untier nicht lebend angetroffen zu haben. Schnell gehst du weiter und zuckst zusammen, weil es in der Nähe laut kracht. Sobald du dich umwendest, bekommst du mit, wie erst ein Baum und dann gleich daneben zwei weitere umfallen. Dann siehst du einen hellen Schemen in unheimlicher Geschwindigkeit dorthin springen, hörst ein Knurren und dann herrscht Ruhe. Selbst die Vögel, welche gerade noch ihr Morgenlied trällerten, sind verstummt.

Dich beherrscht nur ein Gedanke, schnell weg hier und so rennst du los. In deiner Panik bekommst du nicht mit, der Weg, dem du folgst, führt dich nicht zum Dorf, sondern in eine andere Richtung. Du bemerkst es, als du atemlos stehen bleibst, dich umsiehst und die Hütten plötzlich hinter dir liegen. Offenbar hast du dein Ziel umgangen.

Nach einer kurzen Überlegung wanderst du einfach weiter, da es sicherlich bald weitere Ortschaften geben wird, denn du erreichst eine breitere, viel benutzte Straße. Gelegentlich kommen dir Familien entgegen, mustern dich, grüßen höflich und setzen ihren Weg fort, ohne ein Wort mit dir gewechselt zu haben. Da deine Augen braun sind und du die Haare unter einem Kopftuch versteckst, schöpfen sie keinen Verdacht.

Erst gegen Abend sichtigst du in der Ferne wieder vereinzelt Hütten, vermutlich eine kleine Ansiedlung. Mehrere dunkle Punkte lösen sich von dort und kommen schnell näher. Aus einem Gefühl heraus verlässt du den Weg und suchst Schutz unter den Bäumen. Wie du gleich siehst, sind die Männer Samurai auf Pferden, dennoch willst du sie nicht treffen.

Außerdem musst du deine nächsten Schritte bedenken. Willst du in dem Ort übernachten oder suchst du dir wieder eine Lichtung im Wald. Nach deinem letzten Erlebnis ziehst du menschliche Nähe vor und bist fest entschlossen, die Menschen um Obdach zu bitten. Vorher entscheidest du dich, noch ein paar Beeren zu essen. Während du sie pflückst, verlierst du dich in deiner Fantasie, denkst nach, wie du deine Geschichte fortsetzen möchtest und dir entgeht völlig, ein Spinnenhafter Dämon seilt sich von dem Ast über dir ab. Es fehlt nicht viel, er beißt dich, um dich zu lähmen, damit er dich dann einwickeln kann, um dich seinen Nachkommen als lebende Beute zu präsentieren.

Da zischt es neben deinem Ohr und die Spinne, getötet von einem heiligen Pfeil, zerfällt in Einzelteile, welche neben dir niederfallen und teilweise dich treffen. Erschrocken schreist du, als du auch schon beiseite geschubst wird und deine Retterin einen weiteren Pfeil von ihrer Sehne schnellen lässt.

Du schluckst, betrachtest die dämonischen Überreste und erhebst dich wieder. "Danke", kommt von dir und du brauchst noch eine Weile, bis du die Gefahr vollständig erfasst, in der du dich befunden hast. Danach wendest du dich der jungen Frau zu und erkennst in ihr eine Miko, anhand der rotweißen Kleidung, die sie trägt.

"Ich bin Sorano", stellst du dich vor und benutzt den Namen aus deiner Geschichte.

"Das war knapp", kommentiert die Fremde und will sich zu dir umdrehen, achtet jedoch wachsam auf ihre Umgebung.

Ihr Verhalten veranlasst dich zu fragen, wobei du die höfliche Anrede benutzt: "Was habt ihr?"

Die Miko steht starr, lauscht und mithilfe ihrer spirituellen Sinne scannt sie die Umgebung. "Ein Dämon", fasst sie ihre Erkenntnis in Worte, wendet sich dir zu und fordert dich auf: "Komm! Dieses mächtige Wesen möchte ich ungern treffen."

Während sie losläuft, hat sie Fragen an dich: "Was machst du überhaupt so allein in der Wildnis?"

Schnell erfindest du eine Geschichte, berichtest ihr: "Bei einem Überfall wurde meine Familie getötet und ich verlor alles. Mir sind nur noch die Sachen geblieben, die ich gerade trage. Sie haben alles mitgenommen. Vermutlich habe ich nur überlebt, weil ich bewusstlos im Gebüsch lag. Entweder bin ich ihnen entgangen oder man hielt mich ebenso für tot."

Kapitel 7 - Eine neue Waffe

Kapitel 7: Eine neue Waffe

Danke für die Kommiss und die neuen Favos. Das Interesse an dieser FF scheint doch noch zu wachsen.

Kapitel 7 - Eine neue Waffe

Bei deiner Erzählung wird nicht einmal dein schlechtes Gewissen wach. Zwar weißt du, während Kagomes oder Amayas Zeit, in der kriegerischen Epoche, kamen solche Vorfälle häufig vor, doch wie sah es jetzt aus. Noch immer weißt du nicht, in welchem Jahr du dich befindest. Einfach zu fragen, kam dir dumm vor. Allerdings hast du Glück, deine Lüge wird dir abgekauft.

"Bedauerlich", zeigt die fremde Frau ihr Mitleid und stellt sich dir vor: "Nenne mich Rei", und fordert dich auf: "Komm, ich gebe dir einen Kimono von mir."

Du wirfst einen Blick zu dem Gebüsch, wo dein Bündel versteckt liegt und hoffst, es ist vorerst sicher dort. Dann folgst du der heiligen Frau, bis zu ihrer Hütte, die etwas abseits vom Dorf direkt neben einem Schrein steht.

Aus einer spontanen Eingebung heraus fragst du sie: "Kannst du mir das Bogenschießen beibringen?"

Rei schaut dich an, denkt kurz nach und sagt: "Warum nicht. Sich selbst schützen zu können ist nie falsch."

Sie muss nicht lange suchen, bis sie ein paar Kleidungsstücke zusammen hat. Dann bietet sie dir an: "Wenn du dich selbst um das Feuer kümmerst, kannst du dich dort drüben reinigen, während ich das Essen zubereite."

Zweimal lässt du dir das nicht sagen und eilst sofort zu der Feuerstelle, schichtest Holz auf und entfachst es, wobei wieder heimlich dein Feuerzeug zum Einsatz kommt. Danach genießt du das Bad und später isst du gemeinsam mit der Miko. Im Zuge eurer Unterhaltung fällt eine Jahreszahl und somit weißt du, du bist tatsächlich in dem Jahrhundert gelandet, in dem Inuyasha geboren wird. Ein wenig bist du nun erleichtert, denn um diese Zeit gab es noch nicht so viele Scharmützel zwischen den verschiedenen Fürsten. Allerdings machst du dir nun über eine andere Sache Gedanken. Nämlich Dämonen und daher erweiterst du deine Bitte.

So kommt es, dass du am nächsten Tag früh aufstehst und mit dem Training beginnst. Rei ist eine geduldige Lehrerin und schon bald triffst du die aufgestellte Scheibe, anstatt wie am Anfang zu kurz oder vorbeizuschießen. Von Tag zu Tag wirst du immer besser.

Als die Miko einmal abwesend ist, du wieder übst, lenkt dich ein Geräusch ab und du verfehlst das Ziel. Da du inzwischen den Bogen beherrschst, fliegt dein Pfeil weit darüber hinaus und landet im Gebüsch. Weil die Pfeile für dich kostbar sind und du nicht ständig neue herstellen willst, da dir das noch etwas schwerfällt, willst du in wieder holen.

Bei der Suche im Gestrüpp fallen dir Abdrücke auf. Verwundert folgst du ihnen, da dich eine Ahnung beschleicht. Es ist nicht konkretes, nur ein Gefühl, als ob dir die Spuren vertraut sind. Plötzlich verlierst du die Fährte, denn sie hört plötzlich auf und du bist zu unerfahren, um zu erkennen, dass sich die Beschaffenheit des Bodens geändert hat.

Mit einem Schulterzucken tust du die Sache ab, gehst zurück zum Haus der Miko,

obwohl nur ein Blick nach oben dir gereicht hätte. Dein Verfolger versteckt sich vor dir in der dichten Baumkrone und denkt bei sich: *'Das war knapp.'* Dein Pfeil flog zwar nicht in seine Richtung, allerdings stand er auf offener Fläche, zwischen den Bäumen, da und nur die brechenden Äste, als du das Unterholz abgesucht hast, warnten ihn. Sicherheitshalber sprang er daher ins Geäst und beobachtet nun, wie du aufmerksam den Boden betrachtest. Zum Glück gehst du wieder, ohne ihn zu finden.

Einen Moment später bleibst du stehen, wirfst einen Blick umher, doch Reis rufe nach dir, veranlassen dich, den Weg fortzusetzen. Am Haus wartet die Miko schon auf dich. Mit einem Lächeln begrüßt sie dich, fragt nach deinem Tag und hebt dann dein Geschenk, einen neuen Bogen auf. Zuerst weigerst du dich ihn anzunehmen, doch deine neue Freundin besteht darauf. Nach einigen Zögern wirst du weich und bist im Stillen sogar froh über die Gabe. Gleich danach übst du ein wenig, bis du deine neue Waffe beherrschst.

Am Abend, aus einer Eingebung heraus, willst du etwas wissen.

Kapitel 8 - Abreise

Kapitel 8: Abreise

Ich will keinen Autor vor den Kopf stoßen, doch wer die beiden Vorgänger Youkai FFs kennt, weiß auch das es Anspielungen auf andere Geschichten gibt. Es soll euch Autoren zu Nachdenken anregen und damit ihr euch selbst infrage stellt. Eine kleine Hilfe also.

Kapitel 8 - Abreise

Du nimmst von Rei eine Schale Tee entgegen, nippst daran und fragst sie spontan: "Ist dir der Begriff Inu no Taisho geläufig?"

Die Miko wirft dir einen verwunderten Blick zu, mustert dich intensiv, kann aber den Sinn hinter deiner Frage nicht verstehen. Dann erinnert sie sich, du hast erzählt, dein Vater ist ein Kaufmann gewesen, betrieb Handel, allerdings südlicher, eher an der Ostküste. Jetzt befindest du dich weit im Landesinneren und kennst vermutlich die Gegend nicht so genau. Dass du von dem Dämon gehört hast, beweist dein Interesse. Daher antwortet sie: "Ein sehr mächtiger Hundedämon und der Fürst dieses Landstriches. Er beschützt uns seit vielen Jahrzehnten, womöglich sogar schon seit Jahrhunderten, vor Eindringlingen. Man fürchtet ihn und schätzt ihn zugleich. Begegnet bin ich ihm noch nie persönlich, doch ich konnte seine dämonische Gestalt einmal aus der Ferne bei Vollmond bewundern."

"Wenn ich ihn treffe, muss ich keine Angst haben, dass er mir Übles will?", stellst du eine Frage und bist unsicher.

"Das weiß man bei Dämonen nie", sagt sie zweideutig und warnt dich: "Sei lieber auf der Hut!" Sie beugt sich vor, stochert mit einem Stecken in der Feuerstelle, um die Glut etwas anzufachen. Dann spricht sie weiter: "Etwas ist merkwürdig. Normalerweise hält sich Fürst Taro nie lange in einem bestimmten Landstrich auf. Er streift ständig umher. Doch seit Tagen kann ich seine mächtige Aura in dieser Gegend wahrnehmen."

Darauf findest du keine Entgegnung, machst dir jedoch Gedanken darüber. Beinahe kommt dir der Verdacht, er ist hinter dir her. Doch das verwirfst du sofort wieder. Woher soll er von dir unscheinbaren Person Kenntnis haben.

Rei lenkt dich außerdem ab und teilt dir mit, dass sie einige Tage verreisen wird, da der menschliche Fürst ihre Hilfe benötigt. Im ersten Moment willst du sie bitten, sie begleiten zu dürfen, doch sobald der Name Izayoi fällt, entscheidest du dich anders. Inuyashas Mutter willst du nicht begegnen. Stattdessen lässt du dir den Weg nach Musashi beschreiben, denn zum Glück hatte die Miko den Ort während ihrer Ausbildung besucht und kann dir daher weiterhelfen.

Dein Sinneswandel kommt nicht von ungefähr. Nachdem du weißt, in welcher Epoche du dich befindest und da du dich vor Dämonen im Allgemeinen mehr fürchtest als vor einem Samurai, beschließt du deine Erkundung von Japan abubrechen und hoffst der Brunnen im Osten führt dich wieder nach Hause. Du schließt eine Rückkehr nicht aus und versprichst deiner Freundin, sie wieder zu besuchen.

Am nächsten Morgen verabschiedet ihr euch und geht getrennte Wege. Während Rei nach Süden marschiert, schlägst du die östliche Richtung ein.

Eine Weile läufst du dahin, drehst dich jedoch ständig um, weil du ein merkwürdiges

Gefühl hast. Mittags rastest du, und weil das Plätzchen dir gefällt, beschließt du hier zu bleiben. Das schöne Wetter nutzt du aus, setzt dich in den Schatten und widmest dich deiner eigenen Geschichte.

Nachdem deine Protagonistin vor dem unheimlichen Schatten davongelaufen war, fing sie sich später wieder und nun schlägt sie sich, wie du, durch die Gegend. Du dachtest ihr, unerfahren, wie sie ist, ein paar Abenteuer an, in denen sie sich meisterlich schlägt. Gerade steht sie etlichen gefährlichen Männern gegenüber und versucht diese mit ihrer großen Klappe zu vertreiben, als du aufhörst und zur Besinnung kommst. Das Geschriebene entspricht nicht deinem Wesen, sondern ein paar von dir gelesene Geschichten anderer Autoren müssen da wohl abgefärbt haben. Daher beschließt du, das zu streichen und fängst noch einmal an dem Punkt an, wo Sorano während des Regens vor etwas Unbekanntem die Flucht ergreift.

Du hast schon den Stift angesetzt, als es im Gebüsch raschelt, du zusammenzuckst und dir das Herz schneller klopft. Du lässt den Block fallen, zögerst jedoch den Bogen zu nehmen, greifst stattdessen zu dem Stock und bereust die Wahl deiner Waffe. Ein kleiner Hase verirrt sich nämlich auf deine Lichtung und wärest du geistesgegenwärtiger gewesen, hättest du nun Fleisch zum Abendbrot. Du läufst ihm hinterher, doch das Tier schlägt Haken und verschwindet irgendwann.

Kapitel 9 - Die Geschichte geht weiter

Kapitel 9: Die Geschichte geht weiter

Mich bewegt im Moment viel, dennoch behalte ich meine Gedanken für mich. Bin bereits bei Kapitel 14 mit dem Schreiben, sodass niemand angst haben muss, ich höre hier auf.

Kapitel 9 - Die Geschichte geht weiter

Innerlich ärgerst du dich über dich selbst, kommst dir dumm vor, wie du durch die Büsche gekrochen bist und weil dir deine Beute entkommen ist, sagst daher halblaut: "Inu no Taisho wäre das wohl nicht passiert."

Du erreichst deinen Rastplatz und bleibst verwundert stehen. Direkt neben deinem Bündel liegt ein toter Hase mit einem deiner Pfeile im Körper.

"Häh", rutscht aus dir ein erstaunter Ausruf heraus und du wendest deinen Kopf in alle Richtungen. Kein Geräusch, nicht einmal eine verräterische Spur zeigt dir einen Hinweis, wie das Tier dorthin kommt. Daher gibt es nur einen Schluss, du musst dein Abendbrot versehentlich getroffen haben und es hat sich zufällig bis hier her geschleppt, bevor es gestorben ist. Dennoch zweifelst du weiter.

"Komisch habe ich denn nicht nur zwei Pfeile abgeschossen?", und betrachtest deine Hand, wo du die beiden eingesammelten Fehlschüsse hältst. Schnell rennst du zu dem Bündel und zählst die anderen nach und stellst fest, es waren doch drei, die du mitgenommen hast.

Leicht schüttelst du deinen Kopf, denkst nicht länger darüber nach, sondern freust dich über die Beute. Dummerweise stehst du nun vor einer neuen Herausforderung, das Fell des Hasen abziehen, ihn ausweiden und dann braten. Wobei das Letztere die leichteste Handhabung ist.

Dennoch fängst du an und dir wird gleich darauf übel. Mehrmals musst du dich fast übergeben und versuchst die Luft anzuhalten, damit du den unangenehmen Geruch nicht ständig riechst. Irgendwann hast du es geschafft und der Hase brät, gründlich mit Wasser gereinigt, über dem Feuer. Nun bist du froh, weil du von Rei einige Kräuter bekommen hast, um den Geschmack deines Essens zu verbessern. Sollten sie dir ausgehen, weißt du ungefähr, an welchen Stellen du suchen musst.

"Danke", flüsterst du, obwohl die Miko es nicht hören kann. Ohne dein Wissen bezieht es der tatsächliche Jäger des kleinen Hasen auf sich, beugt etwas seinen Kopf in deine Richtung und verschwindet, um für sich selbst nach Beute zu suchen.

Du indessen bist froh, dich überwunden zu haben, das Tier zu schlachten. Obwohl du es noch nie selbst getan hast, kannst du auf eine gewisse Erfahrung zurückblicken, denn bei deinem Vater hast du schon ein oder zweimal zugesehen. Die Erinnerung daran lassen deine Gedanken abschweifen zu den anderen Autoren, die sich gern selbst in die Geschichte einbringen. Ob sie jemals über solche Kleinigkeiten nachdenken? Vermutlich nicht. Oft fielen sie durch den Brunnen und stolperten gleich über Sesshomaru, der sie in seiner Nähe duldet und sie auf seiner Reise mitnahm.

Das bringt dich auf deine eigene Geschichte zurück und du spinnst sie weiter:

'Sorano erlangte nach einer Weile, ihr Bewusstsein wieder und öffnete mühselig ihre Augen. Ringsum sie herum war es dunkel. Nur das flackernde Licht eines kleinen Feuers in der Nähe des Einganges verbreitete etwas Helligkeit. Allerdings konnte sie sich nicht erinnern, eines angezündet zu haben. Sie stemmte sich etwas hoch und stellte fest, sie

musste in einer Höhle liegen. Doch weshalb war sie nackt? Panik ergriff von ihr Besitz und es wurde nicht besser als jemand zum Eingang hereinkam, Holz ablegte und in ihre Richtung schaute. ...'

Ein Knacken im Unterholz lässt dich innehalten. Du hebst deinen Kopf, musterst die Umgebung, doch es bleibt nun still. Deswegen setzt du die Geschichte fort, schreibst jedoch nicht, sondern überlegst dir die weitere Handlung.

Weil die Sonne hinter den Bäumen verschwindet, entscheidest du dich um und du beschließt, noch Holz zu sammeln. Daher packst du alles weg, erhebst dich und fängst mit der Arbeit an. Während deiner Suche entfernst du dich immer mehr von deinem Rastplatz und erreichst dabei den Waldrand, jedoch an einer anderen Stelle, als du ihn betreten hast. Im letzten Sonnenlicht betrachtest du die Gegend. Atemberaubend ist die Aussicht, wie du findest, denn von deinem höher gelegenen Standort schaust du abwärts, in das vor dir liegende Tal. Du beschließt es am nächsten Tag zu erkunden, da du als Ursache für den Nebel in der Ferne eine heiße Quelle vermutetest.

Kapitel 10 - Die heiße Quelle

Kapitel 10: Die heiße Quelle

Kapitel 10 - Die heiße Quelle

Leicht summend startest du am anderen Tag und schlägst die Richtung zu dem Tal ein. Auf dem Weg dorthin grübelst du über deine Entscheidung nach, direkt nach Osten zu gehen und den Brunnen zu suchen. Ein wenig revidierst du sie nun und beschließt, dass ein oder mehrere kleinere Umwege sicherlich nicht schaden können. Denn du findest es herrlich, in den ruhigen Regionen zu wandeln. Keine Betonstraßen und demzufolge keine lärmenden Autos, die deine Ruhe stören, freies Sichtfeld in alle Richtungen und sauberes Wasser, gute Luft und viel Wald. Einfach Natur pur und das gefällt dir.

Als du dann später bei der heißen Quelle bist, die von hohen Bäumen und dichtem Gestrüpp an drei Seiten umrandet wird, murmelst du halblaut: "Der Wahnsinn. Um so ein Badezimmer beneidet mich bestimmt jeder."

Obwohl du dich am liebsten sofort ausgezogen hättest, erkundest du vorher die Gegend, schaust dich um, ob du tatsächlich allein bist. Nirgendwo gibt es ein Anzeichen für eine weitere Person und deshalb bist du bald nackt und gleitest in das warme Wasser, welches eine angenehme Temperatur hat.

Wie lange du im Wasser bleibst, kannst du später nicht nachvollziehen. Kurz bevor du einnickst, erhebst du dich und verlässt die Quelle, ohne zu ahnen, dass dein Verfolger gerade deinen Körper bewundern kann. Obwohl er sich schnell abwendet, kann er mit seinen Augen jedes Detail betrachten. Dein Geruch weht zu ihm hinüber und merkwürdige Gedanken bemächtigen sich ihm. Allerdings ist er viel zu beherrscht, um über dich herzufallen, sodass er das Weite sucht.

Lieber sorgt er dafür, dass du ungestört bleibst, als das er seinen Instinkten folgt. Während er umherstreift, hört er eine männliche Stimme, geht näher zu ihm und stellt fest, ein Mann schleicht im Wald herum. Wie der Dämon aus seinen Worten entnehmen kann, ist es ein Dieb, der sich über seine zu geringe Beute ärgert.

Durch ein plätscherndes Geräusch, als du noch einmal ins Wasser gleitest, weckst du die Aufmerksamkeit des Fremden und er schlägt deine Richtung ein. Sobald er dich etwas entfernt, durch die Bäume hindurch erblickt reibt er sich die Hände und murmelt: "Welche kostbare Beigabe."

Plötzlich wird er am Weitergehen gehindert, weicht stattdessen etliche Schritte zurück, bis er gegen den Stamm eines Baumes prallt.

"Sie gehört mir", knurrt dein Verfolger und verscheucht den Mann. Sobald er sich nämlich von dem ersten Schreck erholt hat, schreit er laut auf und rennt davon. Zum Glück hörst du es nicht, da du dich gerade unter Wasser befindest.

Anschließend verlässt du die Quelle endgültig, trocknest dich ab und kleidest dich wieder an. Danach machst du Feuer und später setzt dich dann wieder an deine Geschichte:

'Das Licht genügte ihr, um zu erkennen, das war kein Mensch. Da sich die Gestalt nicht rührte, kroch Sorano zum Feuer hin und betrachtete ihre dort liegende Kleidung. Zwar

war sie noch etwas feucht, doch das störte sie wesentlich weniger, als einem Fremden nackt gegenüberzustehen. Deswegen zog sie sich das Untergewand über. Danach packte sie ihr Katana und rutschte bis an die Felswand zurück.

Wie ich sehe, bist du wach?", spricht der Dämon sie an.

Die junge Frau nimmt ihren ganzen Mut zusammen und fragt: "Wer seid ihr und was für ein Dämon. Ihr seht nicht ...", dann stockte sie, da ein Geräusch, wie ein Lachen erklang.

"... wie ein Ungeheuer aus, sondern menschlich", vervollständigte er ihren Satz und erläuterte: "Dennoch bin ich ein Dämon. Ein Hundedämon. Man nennt mich Inu no Taisho."

Es hilft Sorano nicht viel, diesen Namen bereits früher gehört zu haben. Sie wusste, dass er sehr mächtig sein sollte und sie kannte seine Absichten nicht.

"Ich werde jetzt da hinausgehen und ihr werdet mich nicht aufhalten", gab Sorano mutig von sich, obwohl sie am ganzen Körper schlotterte.

"Das kann ich nicht zu lassen. Draußen regnet es und in den nächsten Stunden wird es noch viel stürmischer werden", erhält sie zur Antwort.'

Hier unterbrichst du die Geschichte, weil du gähnst und müde bist.

Kapitel 11 - Wetterumschwung

Kapitel 11: Wetterumschwung

Kapitel 11 -

Nach einer erholsamen Nacht stehst du auf, siehst dich im ersten Sonnenlicht des neuen Tages um und danach kümmerst du dich um deine Feuerstelle. Wie jeden Tag, seit du die Reise begonnen hast, passt du auf und löschst sorgfältig die Glutreste, da du einen Waldbrand verhindern willst. Danach nimmst du deine Sachen auf und wanderst los.

Obwohl dich die Sonne geweckt hat, ziehen nun dunkle Wolken auf und ballen sich bedrohlich über dir zusammen. Bevor du eine Höhle oder einen anderen Unterschlupf gefunden hast, beginnt es zu regnen. Völlig durchnässt, ohne Hoffnung trockenes Holz zu finden, kriechst du gegen Mittag in ein größeres Erdloch. Deine Gedanken schweifen zurück, zur Serie und du wünschst dir, wie Kagome, gut ausgerüstet zu sein. Ein Regenschirm wäre genau das Richtige. Obwohl du wundervolle Wörter zu Papier bringst, ist dir bisher nicht gelungen einen Gegenstand so gut zu zeichnen, damit er real wird.

"Übertreibe es nicht", ermahnst du dich selbst. Vielleicht vermagst du ja wie Kagome in die Vergangenheit zu reisen und hattest sogar Einfluss auf das betreffende Jahrhundert aber Gegenstände herbeizuzaubern, ist unmöglich. Daher musst du mit den Mitteln auskommen, die dir zur Verfügung stehen.

So harrst du aus, bis der Regen nachlässt und suchst dir einen anderen Unterschlupf, denn der bisherige läuft langsam voll Wasser und der Boden wird schlammig. Diesmal hast du mehr Glück und entdeckst Überreste einer Siedlung. Dem Zustand nach steht sie schon lange leer und du vermutest, sie fiel Dämonen zum Opfer, da nichts auf Feuer hindeutet. Denn es gibt weder verkohlte Balken noch Spuren von menschlichen Kriegswaffen. Stattdessen ist das Holz an vielen Stellen gesplittert, was dir zeigt, hier wirkte eine große Kraft. Wie recht du hast, bestätigt dir wenig später der Fund eines großen Skeletts. Eindeutig dämonischen Ursprungs.

Da es lange her ist, dir vermutlich keine Gefahr droht, bleibst du in dem Ort und siehst dich näher um. Beim Stöbern findest du zwar weder brauchbare Kleidung noch Nahrungsmittel, jedoch kannst du das Holz der Hütten nutzen, um Feuer zu machen. Denn deine Kleidung musst du dringend trocknen, da selbst deine Wechselsachen durchweicht sind.

Den Rest des Tages verbringst du damit weiter in dem Ort nachzuforschen und kommst dir schon fast wie eine Archäologin vor. Jedes Ding betrachtest du genau und denkst dir Geschichten dazu aus. Egal ob es eine Schale ist, ein Stück Stoff, was du findest oder die Überreste eines bemalten Wandbehanges. In einem Haus, welches noch gut erhalten ist und vermutlich das Vornehmste am Platz, trittst du auf eine lose Diele und das Holz gibt nach. Zum Glück verletzt du deinen Fuß nicht, sondern bringst in rechtzeitig in Sicherheit. Schon willst du weitergehen, als dein Blick auf einen Gegenstand fällt, ein kleines Kästchen mit kostbaren Lackarbeiten verziert. Beim genaueren Hinsehen erkennst du einen Phönix umrahmt von Kirschblüten. Sorgfältig holst du es hervor, betrachtest es von allen Seiten und öffnest es dann,

was gar nicht so einfach ist. Der Inhalt überrascht dich. Zwar weißt du nicht, was du erwartet hast, jedoch mit Schmuck hast du nicht gerechnet. Drei lackierte Haarnadeln, eine davon mit Perlen und Bändern verziert, sowie ein Armband und einen Jade Anhänger an einem Band.

Du nimmst die Stücke, legst sie an und in diesem Moment donnert es heftig. Du zuckst zusammen und hast das Gefühl etwas Verbotenes getan zu haben. Schnell nimmst du den Schmuck ab und verschließt ihn wieder in dem Kästchen. Dennoch lässt du es nicht zurück, sondern nimmst es mit in das Haus, wo du Unterschlupf gesucht hast, da es eines der wenigen mit einem intakten Dach ist.

Gerade rechtzeitig eilst du in das Gebäude, verschließt die Tür als Blitze zucken und der Regen beginnt. Beinahe die ganze Nacht fällt starker Niederschlag und du freust dich, im Trockenen zu sein. Im Inneren entfachst du ein Feuer, wärmst dir Wasser auf und entnimmst deinem Vorrat an Kräuter ein paar bestimmte, genau die, welche Erkältungen heilen sollen. In dieser Nacht schläfst du tief.

Kapitel 12 - Fischfang

Kapitel 12: Fischfang

Kapitel 12 - Fischfang

Am Morgen findest du es komisch, weil du so ruhig geschlafen hast, als ob jemand in der Nähe weilt und dich behütet. Oder lag es einfach daran, dass du in einem Haus genächtigt hast. Wer kann das schon wissen. Du zuckst mit den Schultern, siehst nach deiner Kleidung, die immer noch feucht ist, und beschließt ein paar Stunden zu warten. Zwar scheint die Sonne nicht, dennoch verspricht es, ein trockener Tag zu werden.

Zuerst kochst du dir aus dem Kräutervorrat einen weiteren Tee, weil du eine Erkältung vorbeugen willst und dann verzehrst du die Reste des Hasen. Danach beschließt du, deine Wasserbehälter aufzufüllen und dich noch einmal in den Häusern umzusehen, ob du nicht doch noch irgendwo versteckte Sachen findest. Dabei denkst du nicht nur an Schmuck oder Wertgegenstände, sondern hoffst auf Getreide. Wenn es trocken gelagert wird, hält Reis lange.

So trittst du hinaus ins Freie. Vor der Tür orientierst du dich und gehst zuerst nördlich. Am vorhergehenden Tag hast du Wasser glitzern sehen und hoffst ein paar Fische fangen zu können, denn du musst deinen Vorrat an Essen aufstocken. Gleich am Rand des Dorfes fließt der Bach entlang. Allerdings tummeln sich hier keine Fische und du seufzt.

"Dann muss ich eben meinen Weg fortsetzen", murmelst du und schmunzelst über dich selbst. So oft wie du deine Gedanken laut aussprichst, könnte man meinen du wirst langsam verrückt. "Wenn ich nur nicht allein wäre", fügst du hinzu und es entspricht deinen Gefühlen. Heimlich wünschst du dir einen Begleiter herbei, mit dem du dich unterhalten kannst. Dass du bereits einen hast, jemand der dich beschützt, des Nachts an deinem Lager weilt und dich im Schlaf betrachtet, sogar schon Besitzansprüche an dich anmeldet, sowie der heimlich deine Geschichte liest, ahnst du nicht. Wie würdest du dich verhalten?

Eine Frage, die sich dein Verfolger ebenso stellt und auf die ihr beide bald eine Antwort bekommen werdet.

Während du ins Dorf zurückgehst, um deine Sachen zusammenzupacken, erhebt sich nur ein paar Häuser weiter, gegen die Windrichtung ein Mann. Derselbe, der kürzlich erst von einem Dämon verscheucht worden ist und den das Unwetter des letzten Tages ebenfalls in dieses Dorf verschlagen hat. Komischerweise habt ihr beide die Anwesenheit des anderen nicht bemerkt. Selbst deinem Beschützer ist dieser Wanderer, aufgrund des Regens, der jeden Geruch mit sich fortgewaschen hatte und weil der Wind aus einer anderen Richtung blies, entgangen. Als du nun aus dem Haus kommst und in Richtung Waldrand läufst, sieht der Fremde dich, bemerkt deine Andersartigkeit und so etwas wie Gier erfasst ihn. Zum einem glaubt er, aufgrund deines edlen Jukata, das du reich bist. Wenn du nichts bei dir hast, wird er dennoch auf seine Kosten kommen, denn nichts wird ihn diesmal daran hindern, sich mit dir zu vergnügen.

So schaut er sich sorgfältig um, ohne den silberweißhaarigen Dämon zu entdecken. Zielstrebig folgt er dir und im dichten Wald will er dich überfallen.

Der Fürst der westlichen Ländereien hat dich verlassen, denn er muss selbst in der Gegend nach dem Rechten sehen. Hier beginnt die Grenze zu seinem Reich und er hält Ausschau nach Eindringlingen. Außerdem kontrolliert er die Grenzposten, ob jeder seine Pflicht erfüllt. Weil er nichts zu beanstanden hat, setzt er sich wieder auf deine Spur.

Weit bist du noch nicht gekommen, denn als du den Fluss, den du nördlich aufgesucht hast, nun im Osten überquerst, entdeckst du etliche Fische und machst daher Halt. Du legst deine Sachen ab, überlegst, ob du mit Pfeil und Bogen jagen sollst oder ob du, auf andere Art angeln kannst. Dann startest du deinen ersten Versuch, ziehst deine Schuhe aus, prüfst die Temperatur des Wassers und empfindest es als angenehm. An einer seichten Stelle, wo sich genügend Fische tummeln, betrittst du das kühle Nass, um zu versuchen, wie die kleine Rin in der Serie Fische zu fangen. Du bewegst dich vorsichtig, passt auf das sie nicht durch deine Bewegung oder deinen Schatten verscheucht werden.

Kapitel 13 - In doppelter Gefahr?

Kapitel 13: In doppelter Gefahr?

Kapitel 13 - In doppelter Gefahr?

Während du in Ruhe mit den Händen versuchst zu angeln, nähern sich zwei Wesen. Das eine, ein kleiner Fuchsdämon, der seinen Eltern kurzzeitig entwischt ist, um ein Abenteuer zu erleben und ein zerlumpt aussehender Soldat. Fast hättest du den ersten Fisch erwischt, da lässt dich, ein Geräusch, verursacht durch brechende Äste, pausieren. Sofort schlägt dein Instinkt, den du langsam bei Gefahr entwickelst, Alarm und du schaust in die betreffende Richtung.

Ein, mit einem Katana bewaffneter Mann, dessen Erscheinung in dir Angst entfacht, taucht auf, grinst dich an und sagt laut: "Endlich gehörst du mir."

Verzweifelt wirfst du einen Blick zum Ufer, wo deine Waffen liegen. Eine andere Option wäre die Flucht, doch du willst dein Eigentum ungern zurücklassen. Noch während du dich umsiehst, bevor du eine Entscheidung treffen kannst, spritzt neben dir Wasser auf und etwas Kleines durchquert den Fluss. Hinterher weißt du nicht mehr, was es war. Auf jeden Fall ein junger Dämon, der dich sehr an Shippo erinnert hat.

Die Ablenkung genügt dir, du springst ans Ufer, schlüpfst in deine Schuhe und schaffst es das Wakizashi zu packen. Dann ist der Mann bei dir, erwischt dich am Arm und zieht dich an sich heran.

Der Fremde ist kräftig und verhindert mit seinem festen Griff deine Gegenwehr. Er bringt sein Gesicht nah an deines und du riechst seinen Atem und nimmst den Geruch seines ungewaschenen Körpers wahr. Vermutlich ist er ein ehemaliger Samurai, nun ohne Herr, streift er durch die Gegend und verdingt sich als Söldner. Zwar ist er durchaus ansehnlich und gut durchtrainiert, dennoch bist du angeekelt und es wird nicht besser, denn er verheißt dir: "Wir beide haben gleich unseren Spaß. Vorher werde ich dich fesseln und mir dann diesen kleinen Dieb schnappen, der mit meinem Geldbeutel davon gerannt ist."

Erst jetzt verstehst du. Der kleine Dämon hat ihn bestohlen und nun hörst du etwas entfernt das Kichern des Schelms. Vermutlich ist es doch ein Fuchs gewesen. Leider kannst du von ihm keine Hilfe erwarten und versuchst dich selbst zu befreien.

"Niemals lasse ich mich von dir anfassen", prophezeist du dem Fremden.

"Von wegen du bist sein Eigentum. Wo ist er denn, dein Dämon?", spottet der Ronin, doch du hörst nicht zu, denn er zieht nun aus seiner Tasche ein starkes Seil und will dich damit anbinden, doch dazu kommt er nicht mehr.

Das, was diesmal durch das Gebüsch bricht, ist nicht süß, sondern gewaltig und plump. Ängstlich schreist du auf, den das bärenartige Untier kommt auf euch beide zu. Gerade rechtzeitig reißt du dich von dem ehemaligen Soldaten los, lässt du dich fallen und rollst beiseite, sodass die tatzenartigen Klauen dich nicht erwischen, sondern nur den Menschen, der dir Böses will. Erleichtert willst du aufatmen, stattdessen stoppt der Bär seinen Lauf und wendet sich dir zu. Mit rot glühenden Augen mustert er deine Gestalt und beugt sich ein wenig zu dir herunter. Seine Pranke kommt auf dich zu, du denkst: *'Mein Leben ist vorbei'*, und merkwürdigerweise weilen deine Gedanken bei

dem einen Wesen, welches du zu gern einmal getroffen hättest.

Der dämonische Bär flieht vor dem Wesen, an das du gerade denkst, da er sich als Eindringling im Revier eines anderen, vor diesem mächtigen Fürsten fürchtet. Eilig will er die Grenze überqueren, als die beiden Menschen seinen Weg kreuzen. Inu no Taisho ist an diesem Tag gnädig gestimmt und hat vor ihn ziehen zu lassen, doch er hört deinen Schrei und handelt sofort. Besorgt eilt er herbei, erkennt die Gefahr für dich, denn der Dämon hat gemerkt, dass du seiner Tatze entkommen bist, und zögert. Obwohl er auf der Flucht ist, die näher kommende dämonische Energie erkennt, betrachtet er dich und überlegt, ob er etwas mit dir anfangen kann. Dies wird ihm zum Verhängnis. Ohne eine Frage zu stellen, setzt der silberweißhaarige Hundedämon über den Fluss, und bevor der Bär dich packen oder niedertrampeln kann, wird er erledigt. Taros Klauen zerteilen ihn mit nur einem Hieb.

Kapitel 14 - Gerettet oder doch nicht?

Kapitel 14: Gerettet oder doch nicht?

Kapitel 14 - Gerettet oder doch nicht?

"Sorano, bist du unverletzt?", wirst du von dem Neuankömmling gefragt, der zufrieden sein Werk begutachtet und für den Samurai kein Mitleid empfindet, denn offenbar schlug dieser die Warnung in den Wind, hat sich dir trotzdem genähert, was ihm nun zum Verhängnis wurde.

Im ersten Moment stehst du wie erstarrt, doch dann begreifst du, jemand hat dir geholfen und du kannst dein Glück kaum fassen. Daher drehst du dich zu deinem Retter um und erkennst ihn sofort, weil du viele Bilder von ihm bewundert hast. Statt höflich zu sein, dich zu bedanken, ergreift Panik von dir Besitz, denn immerhin ist er ebenso ein Dämon und dazu noch ein sehr mächtiger. Zu was er fähig ist, hat er gerade mit einer einzigen Handbewegung bewiesen und daher beherrscht dich nur ein Gedanke, soweit weg von hier, wie du rennen kannst. Hastig raffst du deine Habe zusammen und eilst davon, wobei dir nicht auffällt, dein Block rutscht aus dem Bündel.

Inu no Taisho bückt sich, hebt ihn auf und sieht dir nach. Er erkennt Parallelen zu deiner Geschichte und warnt dich: "Wenn du nicht auf den Weg achtest, ergeht es dir wie Sorano."

Tatsächlich stolperst du über eine Wurzel, fängst dich und eilst weiter. Die Nächste wird dir zum Verhängnis und diesmal stürzt du. Lange bleibst du nicht liegen, weil du bemerkst, dein Verfolger kommt langsam näher. So setzt du deine Flucht fort und hörst ihn mit einem leicht spöttischen Ton sagen: "Vom letzten Regen ist der Pfad glitschig. Falls du nicht stehen bleibst, landest du im Bach, was nichts Neues für dich ist."

Du verschnauftst kurz, siehst dich nach einem besseren Fluchtweg um, findest keinen und entscheidest dich für die einzige Option und gehst das Risiko ein. Während du den kleinen Hügel erklimmst, wirfst du einen Blick zurück. Lässig steht der Hundedämon mit verschränkten Armen da und wartet auf das Unausweichliche.

"Da du nicht auf mich hörst, musst du dich eben mit den Konsequenzen auseinandersetzen. Immerhin ist es nicht das erste Mal, das du nass wirst", ruft er dir zu.

"Wenn schon", gibst du zurück und wunderst dich über die Anspielungen, denn so ähnliche Szenen hast du in deiner Geschichte verwendet. Dennoch lässt du in deiner Entschlossenheit, Abstand zwischen euch beide zu bringen, nicht nach. Ein Zweig peitscht dir schmerzhaft ins Gesicht und wie prophezeit rutschen deine Füße auf dem feuchten Untergrund weg. Du verlierst das Gleichgewicht, lässt deine Sachen fallen, um dich irgendwo festzuhalten. Vergebens, nirgendwo findest du Halt und schlitterst ungebremst dem Wasser entgegen und landest im Bach. Da taucht vor dir auch schon der Silberweißhaarige auf.

Glücklicherweise liegt das Wakizashi in der Nähe. Es packen, aus der Scheide ziehen und dem Dämon entgegen halten, schaffst du in wenigen Augenblicken. "Kommt mir nicht zu nahe!", drohst du.

Der Herr der Hunde bleibt tatsächlich stehen, mustert dich mit seinen goldenen Augen und schüttelt leicht mit dem Kopf. Ein einziger Sprung genügt ihm und er steht

nun unmittelbar vor dir. Unbeeindruckt von deiner Waffe, reicht er dir die Hand. "Damit machst du mir keine Angst", sagst er zu dir, wobei seine Stimme leise ist und merkwürdigerweise wirkt sie auf dich beruhigend. Dann fordert er dich im selben Ton auf: "Komm lass dir helfen! Du musst dich an einem Feuer wärmen und die Sachen trocknen."

'Er hat recht', denkst du. In den letzten Tagen bist du viel zu oft durchnässt worden und es ist ein Wunder, weil dich noch keine Erkältung in ihren eisernen Klauen festhält. Obwohl das Argument bei dir auf fruchtbaren Boden fällt, reagierst du nicht, sondern schaust ihn stattdessen an. In Wirklichkeit sieht er noch viel besser aus und du bewunderst seine stolze majestätische Haltung. Wenn du daran denkst, mit welcher Eleganz er die Distanz bis zu dir überwunden hat oder wie er den Bären dämon zerteilte, wird dir ganz Flau im Magen. Der warme Blick, mit dem er dich soeben bedacht hat und die Freundlichkeit in seinen Worten vermindern deine Angst.

Kapitel 15 - Vertrauen

Kapitel 15: Vertrauen

Kapitel 15 - Vertrauen

Zwar schwindet deine Angst, doch du rührst dich noch nicht. Weiterhin setzt du dich mit der Situation auseinander. Dient ihm seine Sanfttheit dir gegenüber nur dazu, dich einzulullen? Damit du Vertrauen fasst, denn er ist ein Fürst, ein Krieger und du womöglich ein Eindringling in seinem Land. Wie verfährt er mit den betreffenden Wesen? Der Bär sollte dir als Antwort genügen, doch du bist immer noch am Leben und er bietet dir seine Hilfe an. Willst du weiterhin flüchten? Er ist schnell und kann dich jederzeit einholen. Bis jetzt scheint er sehr geduldig mit dir zu sein, steht abwartend da. Du wirfst ihm einen Blick zu und siehst in der Situation ein Geschenk. Dein Wunsch, ihn zu treffen, wird dir gerade erfüllt. Weshalb den Moment nicht auskosten. Falls er deinen Tod will und dein Schicksal besiegelt ist, gehst du wenigstens in ein anderes Leben mit dem Gefühl ihm nur einmal Nahe gewesen zu sein.

Ohne die Hilfe in Anspruch zu nehmen, willst du aus eigener Kraft ans Ufer. Leider verhindern die moosbewachsenen und mit schmierigen Algen überzogenen Steine in dem Gewässer das. Erneut fällst du in das Bachbett und murmelst einen Fluch. Genau in diesem Augenblick wird dir etwas bewusst.

"Wieso können wir uns verständigen?", sprichst du die Erkenntnis laut aus.

"Dachtest du, wir Dämonen können nicht sprechen", will der westliche Herrscher wissen und sieht dich merkwürdig an.

Du schüttelst den Kopf und erklärst: "Ich meinte, in meinem Land wird eine andere Sprache gesprochen." Dabei denkst du an Rei. Die Miko hast du ebenso verstanden, dir zu diesem Zeitpunkt nichts dabei gedacht.

"Ein magisches Wunder", vermutet dein Verfolger. "So wie dein Erscheinen."

"Mein Erscheinen?", plapperst du verwundert seine Worte nach.

Doch er geht nicht darauf ein, reicht dir nur erneut seine Klaue. Diesmal nimmst du sie, wirfst jedoch einen ängstlichen Blick auf die spitzen Nägel. Dann zieht er dich aus dem Wasser und befiehlt in einem bestimmten Ton: "Folge mir!"

"Ihr werdet mir nichts tun?", willst du eine Bestätigung und bekommst sie. "Du hast mein Wort als Krieger."

Mit sicheren Schritten zeigt er dir einen Weg den Hang hinauf, klaubt deinen Besitz zusammen und führt dich zu einer Lichtung, wo er wenig später Holz sammelt, ein Feuer entzündet und dir rät, deine nasse Kleidung auszuziehen. Mit verschränkten Armen bleibst du stehen, wirfst ihm einen Blick zu und schüttelst den Kopf.

"Du vertraust mir nicht", vermutet er richtig und treibt dir im nächsten Moment die Schamröte ins Gesicht. Während er sich bückt, Reis Kimono deinem Bündel entnimmt und dir reicht, gesteht er: "An der heißen Quelle durfte ich bereits bewundern, was du unter der nassen Kleidung verbirgst."

Leicht schluckst du, packst die Sachen und sehr zu deiner Freude, dreht sich Inu no Taisho weg von dir, lässt dir sozusagen den Hauch von Privatsphäre.

Allerdings ist es nicht der letzte Einwand, der von dir kommt, denn du erinnerst dich an jemand. Vermutlich ist er dämonisch gesehen noch ein Kind, doch du erwähnst ihn

besser. "Was ist mit dem Dieb?"

Taro wendet seinen Kopf dir zu, dann setzt er seine Sinne ein. Zwar hat ihm seine Nase bereits vorher verraten, wer noch in der Gegend ist, doch dieser kleine Fuchs ist für ihn kein Gegner. Er kann seine Position ausmachen, schmunzelt etwas und sagt dann laut, eine kleine Warnung in seinen Worten dabei versteckend: "Dieser Dämon würde es niemals wagen, dich ohne meine Erlaubnis anzublicken. Nicht wahr Kenshin?"

Es raschelt im Gebüsch und du siehst, aufgrund der Bewegungen einiger Zweige, wie etwas sich entfernt. Dann erklingt eine kindliche Stimme: "Meine Augen sind ganz fest verschlossen Oyakata-sama."

Der Herr der westlichen Länder passt genau auf, springt dann dorthin und packt den Sprecher am Kragen, dem ein entrüsteter Laut entfährt. Plötzlich ist der so Eingefangene sichtbar und hält ganz still.

Du siehst nun, deine erste Vermutung war richtig. Durch die rotbraunen Haare und dem buschigen Schwanz, ähnelt er sehr Shippo, scheint jedoch älter zu sein.

Kapitel 16 - Berührungen

Kapitel 16: Berührungen

Kapitel 16 - Berührungen

Das Inu no Taisho den Kleinen kennt, hat er bewiesen, indem er ihn beim Namen nannte und aufgrund der Anrede weißt du nun, es beruht auf Gegenseitigkeit.

"Wissen deine Eltern, was du hier treibst?", will Taro von dem Fuchs wissen und erhält ein Kopfschütteln.

"Dann ist es besser, ich bringe dich zu ihnen zurück", beschließt dein Verfolger. "Das du mir nicht entwischen kannst, hast du sicherlich inzwischen begriffen", fügt er hinzu, um zu verhindern, das Kenshin sich einfach wieder davon schleicht.

"Ja Herr", gibt der Kleine zerknirscht von sich.

Zufrieden erteilt der Silberweißhaarige dem Fuchs noch eine Aufgabe: "Du wirst für uns ein paar Fische fangen! Wenn du dem Wasser aufwärts folgst, gelangst du an eine seichte Stelle. Dort wirst du fündig."

Damit lässt der Herr der westlichen Ländereien seinen Gefangenen los. Diesmal verbirgt sich der Dieb nicht und du siehst, wie der Kleine der Aufforderung nachkommt. Eilig hüpfte der rotbraune Schopf des Jungen durch den Wald und verschwindet um eine Biegung.

Obwohl du erleichtert bist, ziehst du dich dennoch ins Gebüsch zurück, benutzt die dichten Zweige wie einen Byobu, einen natürlichen Wandschirm. Froh endlich die nasse Kleidung losgeworden zu sein und den trockenen Kimono anzuhaben, vollführst du die letzten Handgriffe. Es fällt dir immer noch schwer diese ungewöhnlichen Sachen zu tragen, doch Rei war dir dabei immer sehr hilfreich. Weil du genau aufgepasst hast, weißt du nun, wie du damit umgehen musst.

Nur wenig später verlässt du das Gebüsch wieder und betrachtest deine Schuhe. Leider sind sie durch das Wasser unbrauchbar geworden, denn die Sohle löst sich bei dem einen. Die Aussicht nun barfuß zu laufen, behagt dir gar nicht. Hier auf der Lichtung mag es noch gehen, denn die weichen Gräser schmeicheln deinen Füßen. Doch, was ist mit den steinigen Pfaden oder den Waldwegen, wo Dornen und Nadeln herumliegen.

Du machst dir noch Gedanken darüber, wie du deine Füße schützen kannst, als dich der Dämon ablenkt und das vorhergehende Thema wieder aufgreift.

"Als meine Gefährtin musst du dich nicht schämen", hörst du ihn sagen und du wendest dich ihm zu. Er sitzt mit dem Rücken zu dir am Feuer und liest deinen Text. "Immerhin waren wir beide nackt, als wir in der Höhle das Lager geteilt haben", fährt er fort und du hörst den leichten Spott in seinen Worten.

Sofort denkst du an den letzten Tag. Nachdem du in der Hütte deinen Tee gekocht hast und weil dir genügend Licht zur Verfügung stand, hast du deine Geschichte weitergeschrieben. Diesmal bist du weit gekommen und hast diese romantische Szene mit eingeflochten. Beim Schreiben bist du tief eingetaucht und hast dir alles genau vorgestellt. Allein die Erinnerungen daran erregen dich nun und du hoffst heimlich, dass es ebenso in der Wirklichkeit passiert. Zum Glück fängst du dich wieder. Schlagartig fällt dir ein, über welchen guten Geruchssinn der Fürst verfügt.

"Das, ist erfunden", stotterst du, versuchst dich aus der Sache zu winden und

überlegst panisch, welche Ausreden du ihm auftischen kannst. Plötzlich musst du an Amaya denken und welche Konsequenz ihre Anmaßung nach sich zog. Ihr Block fiel einer giftigen Klaue zum Opfer und sie entkam gerade noch rechtzeitig ihrer eigenen Bestrafung. Genau, wie sie es getan hat, versuchst du in Gedanken ein Portal zu öffnen. Deine Bemühungen sind nicht von Erfolg gekrönt.

'Wie wird sein Vater auf diese Lügen reagieren', huscht dir durch den Kopf und die Antwort bekommst du schneller als es dir lieb ist.

"Wirklich? Weswegen sehnt sich dann dein Körper nach meinen Berührungen?", sagt er und steht blitzschnell vor dir.

Die plötzliche Nähe weckt unterschiedliche Gefühle in dir. Sie lässt dein Herz schneller klopfen und deine Atmung verändert sich, während in deinem Bauch kleine Schmetterlinge flattern. Gleichzeitig wirst du von Angst erfasst und schließt bereits mit deinem Leben ab, als er seine rechte Klaue hebt und dir eine Strähne deines Haares beiseite streift. Seine Fingerknöcheln wandern sachte über deine Wange, bevor er sich abwendet und zum Feuer zurückgeht.

Kapitel 17 - Das Verhör

Kapitel 17: Das Verhör

Für alle Animexxler und Zeichner unter euch, habe ich einen Weblog erstellt. Vielleicht hat jemand Interesse.

Inu **no** **Taisho** **empfiehlt** ...
<https://www.animexx.de/weblog/690107/15855270758424/>

Kapitel 17 - Das Verhör

Noch in den Empfindungen gefangen stehst du da, als er das Wort erneut an dich richtet.

"Du hast mir einiges zu erklären!", bestimmt er und dich schauert es plötzlich, denn keine Freundlichkeit liegt mehr in der Stimme des Dämons. Mit einer Geste, auf eine bestimmte Stelle, fordert er dich auf: "Setz dich nieder!"

Freiwillig gehorchst du, da du, deiner Meinung nach, schon genug den Unmut von Taro geweckt hast. Bevor du dich niederlässt, wirfst du einen Blick auf die drei Schwerter des Dämons. Besonders die Nähe zu So'unga behagt dir nicht und so wählst du eine andere Stelle als die, die dir gezeigt wurde.

Da du nicht gerügt wirst, versteht er deinen Grund und schiebt die gefährliche Waffe ein wenig nach hinten. Kaum hast du Platz genommen, beginnt er mit dem Verhör, hebt deinen Block dabei etwas an. "Weshalb schreibst du diese Dinge, obwohl wir uns noch nie begegnet sind?"

'Wie kannst du es ihm erklären?', geht dir durch den Kopf und du setzt dazu an: "Es gibt viele Gerüchte über euch und es war stets mein Wunsch euch zu treffen, um herauszufinden was an den Erzählungen wahr ist. Da es mir bisher verwehrt war, habe ich in meinen Vorstellungen Möglichkeiten erdacht und sie aufgeschrieben. Dabei entstand ein gewisses Bild von euch und meine geheimen Wünsche, mit euch ..."

Du stockst und getraust dich nicht weiterzureden, was nicht nötig ist, denn dein sich rötendes Gesicht verrät Inu no Taisho mehr als dir lieb ist.

Er lässt es dabei bewenden und will nun wissen: "Das erklärt den Text, allerdings noch nicht dein magisches Erscheinen. Die Geschichte über deine verlorene Familie ist sicherlich eine weitere Lüge, die du dir ausgedacht hast."

"Ja", gibst du zu, "Rei hat sie nicht angezweifelt."

"Bleibe dabei", erlaubt er dir, sieht dich mit kaltem Blick an und nun weißt du auch, woher Sesshomaru diesen Ausdruck hat. "Mir berichtest du die Wahrheit!", fordert er dich auf.

"Das kann ich nicht", gestehst du. "Es ist mir selbst ein Rätsel. Ich befand mich in meinem Haus, stieß mir den Kopf und verlor die Besinnung. Nachdem ich wieder wach geworden bin, lag ich durchnässt im Gras an dem Bach."

"Dort, wo ich dich gefunden habe", murmelt der Dämon, kaum hörbar für dich. Er zieht den Stift aus der Schlaufe, an deinem Block, und betrachtet ihn eingehend. Obwohl er weiß, du sagst die Wahrheit, zweifelt er diese weiterhin an. Doch Amayas Geschenk verströmt eine merkwürdige Energie, die er spürt. Sie ist ihm vertraut, doch er erinnert sich nicht, wo er schon einmal damit in Berührung gekommen ist.

Mit den Fingern streift er über das edle Holz und wendet sich danach dir zu: "Woher hast du ihn?", will er wissen.

Ohne nachzudenken, rutscht die Wahrheit aus dir heraus: "Es ist das Geschenk einer Freundin, eurer Schwieger...", und stockst. Zum Glück hast du die letzten Buchstaben rechtzeitig verschluckt und setzt dann anders fort: "Sie ist eine Geschichtenschreiberin, wie ich. Amaya Kobayashi, verheiratet Kinuji."

"Eine Frau, die nicht mich verehrt, sondern meinen Sohn", hörst du seine geflüsterten Worte und erschrickst. Hast du dich schon zu weit vorgewagt? Doch es ist schwer zu lügen, wenn das eigene Leben davon abhängt, zumal du den Drang verspürst aufrichtig zu sein.

Er mustert dich intensiv und erneut packt dich die Angst. Ohne es zu ahnen, kommt er zu dem Schluss, Leuten, die dein Handwerk verrichten, nicht trauen zu dürfen. Bereits früher machte er sich Gedanken über Geschichtenschreiber und versteht, um ihrer Aufgabe nachzugehen, müssen sie so eine Fantasie besitzen können. Ob sie die Kunst des Lügens so gut beherrschen, das sie sogar ihn täuschen können? Normalerweise verlässt er sich auf seinen Geruch oder sein feines Gehör um Schwindler zu entlarven. Versagen seine Sinne bei dir? Das will er bald herausfinden und wendet sich vorerst einem anderen Thema zu.

Sein Blick, der kurz abschweifte, wendet sich wieder deiner Person zu und du kannst nicht darin lesen, was er gerade denkt.

Kapitel 18 - Rätsel um den Brunnen

Kapitel 18: Rätsel um den Brunnen

Kapitel 18 - Rätsel um den Brunnen

Bereits zum wiederholten Mal verlierst du dich in den Tiefen dieser faszinierenden goldenen Augen. Alles, was du dir wünschst, ist, dass er dich küsst und du fragst dich, wie Dämonen eigentlich eine Beziehung führen. Dämon ist der ausschlaggebende Punkt. Schnell findest du in die Realität zurück, da du weißt, das Verhör ist noch nicht abgeschlossen.

"Dein Weg führt dich nach Osten. Aus einem bestimmten Grund?", will er schon wissen.

Du nickst und erzählst: "Bei Musashi gibt es einen Brunnen. Vermutlich finde ich dort eine Möglichkeit nach Hause zu kommen."

"Der Brunnen also", spricht der Fürst in einem nachdenklichen Ton und lässt zu, das seine Gedanken wandern.

Er weilte bereits einmal dort, im Osten, und kennt die Legenden, die sich um diese Gegend ranken. Bei seinem Besuch spürte er die mächtige Energie, von der dieser Ort beherrscht wird und erinnert sich an einen Baum und seine Bewandnis damit. Eben aus dem Holz jenes Baumes zimmerten die Menschen diesen Brunnen, der, auf magische Weise, nie Wasser führt und damit den ursprünglichen Zweck verfehlte. Doch es gibt noch mehr, was damit im Zusammenhang steht und somit wächst sein Misstrauen dein Wesen betreffend. Bist du eine Spionin?

"Der Hyouga Clan. Das ergibt einen Sinn", spricht dein Gegenüber kaum vernehmlich aus und diesmal begreifst du den Zusammenhang nicht.

Erkennen spiegelt sich in den Augen des westlichen Herrschers wider und du hoffst, eingeweiht zu werden.

"Der Hyouga Clan", flüsterst du ihm nach und denkst dabei an den ersten Kinofilm. Du erinnerst dich an den Zeitenbaum und welches Chaos Menomaru damit angerichtet hatte. Ist der Baum, der Grund weshalb du hier in dieser Zeit gelandet bist? Weiß der westliche Fürst etwas darüber. Am liebsten würdest du ihn fragen. Vorerst schweigst du und siehst heimlich zu ihm hinüber, vergebens. Seine Miene drückt nichts aus.

Ähnliche Gedanken, wie du, hegt Inu no Taisho, ohne jedoch dich einzuweihen. Er denkt an seinen Kampf, der zwei oder drei Jahre her sein musste und das es ihm gelang den mächtigen Mottendämon zu versiegeln. In diesem Zusammenhang fällt ihm weiter ein, Hyouga besaß einen Sohn Menomaru. Was wurde aus ihm? Das Beste ist, er reist mit dir nach Osten und prüft, ob sein Siegel noch aktiv ist. Auf dem Weg dorthin wird er sicherlich herausfinden, ob du den Motten dienst oder tatsächlich nur eine unbescholtene Wanderin bist, die zufällig in seiner Zeit landete, wie du es behauptest.

Mit diesem Entschluss hebt Taro seinen Blick, schaut dich an. "Weißt du mehr über diesen Gegenstand?", fordert er von dir zu wissen und streckt seine Klaue, in der er den Stift hält, in deine Richtung.

Nachdenklich nimmst du einen Kiesel, lässt ihn durch deine Finger gleiten und überlegst. Was hat Amaya dir darüber geschrieben.

"Ich bin nicht sicher", gibst du zu und setzt fort: "Amaya hat ihn ebenso geschenkt

bekommen, kurz bevor sie verreiste. Der Vater der früheren Besitzerin soll ihn selbst angefertigt haben, aus einem alten Stück Holz, welches er bei dem Brunnen gefunden haben will. Es heißt wenige Tage zuvor, soll der Baum in unmittelbarer Nähe zum ersten Mal nach 500 Jahren geblüht haben. Kagome, das Mädchen, welches in dem Schrein, wo der alte Brunnen steht, aufwuchs, soll erzählt haben, das Holz hat plötzlich neue Triebe gebildet, die bald darauf wieder verdorrten und vermutlich ist der Stift aus so einem Teil geschnitzt worden."

Du pausierst, wartest auf eine weitere Frage und hoffst, sie betrifft nicht Kagome. Denn wie sollst du dem westlichen Fürsten erklären, sie ist eine weitere Schwiegertochter von ihm, da dieser Sohn vermutlich noch nicht einmal gezeugt wurde. Da der Dämon schweigt, ergreifst du die Initiative.

"Darf ich fragen, was mein Stift mit dem Hyouga Clan zu tun hat?", möchtest du wissen.

"Wie viel weißt du über Mottendämonen?", wird dir eine Gegenfrage gestellt.

Eigentlich musst du nicht lange überlegen, dennoch lässt du dir mit der Antwort Zeit, da du die Worte sorgfältig wählst. "Vor einigen Jahren habt ihr gegen diese Hyouga gekämpft."

Kapitel 19 - Ein wohlwollendes Angebot

Kapitel 19: Ein wohlwollendes Angebot

Kapitel 19 - Ein wohlwollendes Angebot

Er nickt und berichtet: "Danach versiegelte ich ihn an einem Baum. Jahre zuvor haben unwissende Menschen aus dem kostbaren Holz dieses Baumes den Brunnen gebaut und dein Stift strömt dieselbe Macht aus. Es heißt, diese Magie verbindet die Zeiten." Sofort geht dir etwas durch den Kopf. Das erklärt, weshalb es eine Verbindung zwischen dem Brunnen und dem Stift gibt. Allerdings ermöglichte wahrscheinlich überhaupt erst das Juwel der vier Seelen eine Reise zwischen den Zeiten.

Deine Überlegungen werden unterbrochen, den frei heraus, fragt dich der Fürst: "Dienst du ihnen?"

Im ersten Moment weißt du nicht, was er meint, bis du begreifst.

"Den Mottendämonen", hakst du nach und verteidigst dich: "Nein, natürlich nicht. Ich bin noch nie einem begegnet und es ist bestimmt nicht mein Wunsch."

"Allerdings weißt du sehr viel über sie."

"Man hat mir viel darüber berichtet", gestehst du, ohne genauer zu werden und diesmal glaubt er dir tatsächlich. Deine leichte Entrüstung nach seiner Anklage war nicht von dir gespielt, sondern echt. Du wirst ihm wohl noch eine Weile ein Rätsel bleiben und daher bleibt er bei seinem Entschluss und er bietet dir an: "Ich werde dich begleiten, und wenn dir dieser knochenfressende Brunnen hilft, den Weg nach Hause zu finden, ziehst du daraus einen Vorteil."

"Danke", kannst du noch sagen, bevor eine summende Kinderstimme euch stört.

Obwohl er noch nicht zufrieden ist und mehr über dich wissen möchte, beendet er die Befragung vorerst und bittet dich über den Inhalt eures Gespräches zu schweigen, was du nur zu gern tun wirst.

Dann taucht Kenshin neben euch auf, präsentiert seine Beute. Sechs Fische zählst du und bist erleichtert, denn sie sind bereits ausgenommen und gewaschen. Der kleine Fuchs hat ebenso an Stecken gedacht und spießt die Fische nun daran an und steckt sie schräg in die Erde, damit das Essen über dem Feuer braten kann.

In der Zwischenzeit legt der Hundedämon deinen Block beiseite, während sein Blick in die Ferne schweift. Mehrmals siehst du zu ihm hin und wünschst dir, deine Geschichte zurückzubekommen, doch zu fragen, traust du dich nicht. Während du isst, will der westliche Herr wissen:

"Sorano, weshalb schreibst du nicht dein eigenes Abenteuer?"

"Du schreibst Geschichten?", will Kenshin wissen und erntet einen düsteren Blick des Fürsten. Der Fuchs zieht etwas seinen Kopf ein, widmet sich seinem Fisch und schweigt.

Obwohl Taro den Kleinen nicht gerügt hat, erkennst du, welchen Fehler er begangen hatte, und seufzt innerlich. Die strengen Sitten des mittelalterlichen Japan hast du eine Weile studiert und deswegen kennst du dich etwas aus, dennoch befürchtest du, irgendwann selbst Fehler zu machen. Doch da war noch die Frage und so antwortest du: "Falls mein Erlebnis aufregend genug sein wird, schreibe ich es nieder. Immerhin möchten meine Leser etwas geboten bekommen."

"So etwas, wie das hier", hakt Inu no Taisho nach und tippt mit seiner Klaue auf den Block.

Mit einem Nicken bestätigst du und erklärst anschließend: "Es ranken sich über euch viele Geschichten, Fantasien jener jungen Frauen, die euch getroffen haben wollen." Eigentlich willst du weiterreden, doch der Ausdruck des Dämons ist weiterhin düster. Da du ihm nichts über die Zukunft erzählen willst, schon gar nicht über die Entwicklung seiner Söhne, schweigst du besser. Dennoch ereilt dich eine Idee und du sprichst sie laut aus.

"Verzeiht Oyakata-sama, es gibt eine Möglichkeit. In meiner Zeit liest man wenig über euch und eurem Verhältnis zu eurer Gemahlin. Ich kenne zum Beispiel nur wenige gute Geschichten, doch ein paar davon haben mich fasziniert. Unter anderem gibt es eine mit dem Namen 'Unerwünschte Brautschau' ..."

"Unerwünscht war sie in der Tat", murmelt der Dämon und du unterbrichst dich. Weil er dir ein Zeichen gibt, redest du weiter: "Erzählt mir einfach, wie es wirklich war und ich schreibe eure wahre Geschichte."

Die Antwort lässt lange auf sich warten: "Auf unserer Reise bietet sich sicher, die eine oder andere Gelegenheit", weicht er aus, erhebt sich und geht, um einen Rundgang, um das Lager, zu beginnen.

Kapitel 20 - Aufkeimende Freundschaft

Kapitel 20: Aufkeimende Freundschaft

Kapitel 20 - Aufkeimende Freundschaft

Nachdenklich siehst du dem Fürsten nach und grübelst, ob dein Angebot unangebracht war. Vielleicht denkt er anders darüber als sein Sohn. Sesshomaru will in der Zukunft, wie er glaubt, nur die Lügen unterbinden, die über ihn kursieren, und hat deshalb Amaya aufgefordert, seine Geschichte aufzuschreiben. Aufgrund von Taros Reaktion vermutest du, es gab schmerzliche Begebenheiten in der Vergangenheit, an die er sich nicht erinnern möchte. Ob du eine Antwort darauf bekommst, wenn du fragst? Vielleicht später beschließt du und wendest dich an den Fuchs.

"Habe ich etwas Falsches gesagt?"

"Das glaube ich nicht", antwortet dir Kenshin, sodass du wissen willst: "Kannst du mir mehr über ihn erzählen?"

Der Kleine legt seinen Kopf etwas schief und erfüllt deinen Wunsch: "Oft bin ich Oyakata-sama noch nicht begegnet. Doch meine Eltern sprechen voller Ehrfurcht von ihm. Er hat viele Kämpfe bestritten und ging aus jedem siegreich hervor. Dennoch achtet er das Leben und beschützt Schwächere. Als Fürst soll er sehr streng sein. Er duldet es nicht, wenn sein Sohn oder Untergebene Dummheiten begehen."

"Bei dir war eher mild gestimmt", erinnerst du dein Gegenüber, der dir immer sympathischer wird.

"Ich bin noch ein Kind", verteidigt sich Kenshin, legt eine süße Unschuldsmiene auf und führt einen weiteren Grund an, "es ist nicht an ihm, mich zu bestrafen. Vor allem weiß Inu no Taisho, das meine Strafe angemessen genug ausfallen wird. Doch ich bereue nichts, da ich dich getroffen habe."

"Wenn es dir hilft, werde ich zu deinen Gunsten sprechen. Immerhin hast du mich gewissermaßen gerettet. Wer weiß, was der Bandit mit mir gemacht hätte, wenn du ihm nicht den Beutel mit dem Gold gestohlen hättest", offenbarst du, obwohl du weißt, es war eher Zufall.

Verlegen schaut der Kleine zu Boden und kratzt sich hinter dem Ohr. Er äußert sich nicht zu der Begebenheit, sondern wechselt das Thema, denn er macht einen Satz auf die andere Seite des Feuers, packt deinen Block und will lesen. "Du schreibst also Geschichten", möchte er noch einmal wissen.

"Ja", beginnst du, kannst jedoch nicht weitersprechen, da Kenshin erstaunt ausruft: "Die Worte sind mir fremd."

Jetzt bist du ebenso neugierig, erhebst dich und schaust selbst nach. Dein Text ist noch da und du brauchst einen Moment, bis du eine Erklärung findest.

"Wahrscheinlich bist du noch zu jung, um den Inhalt zu begreifen. Der Text ist nur etwas für Erwachsene." Doch im Stillen denkst du an Amayas Stift und vermutest, es hat etwas mit Magie zu tun. Ob nur Wesen, die in dem Text vorkommen, darin lesen können? Das wäre die naheliegendste Erklärung.

Bevor du weiter darüber nachdenken kannst, erklingt eine neue Stimme: "Der Inhalt ist für dich nicht von Belang Kenshin. Doch vielleicht erzählt dir Sorano eine Geschichte, bevor ihr euch zur Nachtruhe begeben."

"Gern", gehst du auf den Vorschlag ein.

Du unterhältst dich noch weiter mit dem Fuchsdämon und erfährst so einiges über

ihn. Hin und wieder beantwortest du ihm Fragen, deine Person betreffend.

Der westliche Herrscher hört euch zu und analysiert in Gedanken deine Antworten. Er kommt zu dem Schluss, dass du die Wahrheit sagst, doch er ist sich sicher, du verschweigst etliche Dinge. Da er merkt, du bist dem Fuchs gegenüber offener, will er dich nicht weiter verhören, sondern deinen Gesprächen lauschen. Irgendwann, so glaubt er, wirst du mehr von dir berichten.

Zum größtenteils hat der Dämon recht, denn Kenshin gegenüber fällt es dir leichter zu sprechen und so erzählst du ihm, das du an keinen Gefährten gebunden bist und zur Zeit dich niemand vermisst.

Schnell neigt sich der Tag, es wird Abend und Inu no Taisho drängt euch bald euch niederzulegen, weil er bei Morgengrauen aufbrechen möchte. Sobald der kleine Fuchs die versprochene Geschichte bekommen hat, legt ihr euch eng beieinander schlafen. Bevor du deine Augen schließt, schaust du zu dem Fürsten hinüber auf die andere Seite des Feuers. Taro legt Holz nach, hebt seinen Kopf und erwidert den Blick mit einem warmen Schimmer in den Augen.

Kapitel 21 - Wie ein Dieb in der Nacht

Kapitel 21: Wie ein Dieb in der Nacht

Kapitel 21 - Wie ein Dieb in der Nacht

Mit einem flauen Gefühl, welches wohl durch eine bestimmte Art von Schmetterlingen herbeigeführt wird, legst du dich zurück und streifst Kenshin sanft über den Kopf. Sofort kuschelt er sich näher an dich heran und schläft schnell ein. Du bist noch eine Weile wach, denn ein Wunsch lässt dich nicht zur Ruhe kommen. Daher nimmst du deinen Mut zusammen und fragst: "Oyakata-sama erlaubt ihr mir, die Geschichte zu beenden? Immerhin habt ihr sie noch nicht vernichtet."

"Wie soll sie enden?", fragt er dich leise.

"Wenn ihr es wünscht, werde ich Sorano sterben lassen", schlägst du vor.

Der Hundedämon reagiert nicht gleich, sondern mustert dich. Dann erklärt er: "Kein Wesen, das sich in meiner Obhut befindet, wird den Tod erleiden. Es ist deine Geschichte und du solltest sie nach deinen Wünschen fortsetzen. Unsere Geschichte ...", hier unterbricht er sich und lenkt ab: "Schlaf jetzt!"

Nur wenig später schlummerst du tatsächlich ein. Das Letzte, was du denken kannst, auf was spielte der Dämon an. *'Unsere Geschichte?'*

Taro wartet eine Weile, dann erhebt er sich, geht um das Lager und bleibt bei dir stehen. Kurz betrachtet er dich im Schlaf, bevor er sich dem Gebüsch zu wendet. Dort hebt er deine unbrauchbaren Schuhe auf, die du achtlos dort entsorgt hast, mustert sie und grübelt nach. Deine zarten Füße sind nicht geschaffen, für unwegsame Pfade. Deswegen brauchst du Kleidung. Während er seinen Blick nach Westen richtet, er die Entfernung misst, geht er seine Optionen durch. Das westliche Schloss ist weit weg, dennoch könnte er bis zum Morgengrauen zurück sein. Allerdings gibt es einen Ort, der wesentlich näher liegt und der Wunsch, die Prinzessin zu sehen, wird in ihm geweckt. Der Dämon hegt keinen Zweifel, wenn er Izayoi von deiner Notlage berichtet, hilft sie dir gewiss.

Sein Entschluss steht fest. Allerdings stellt ihn das vor ein Problem. Wer beschützt dich, während seiner Abwesenheit? Kurzenschlossenen geht Taro zu dem kleinen Fuchs, weckt ihn und befiehlt: "Bis zu meiner Rückkehr wirst du Sorano behüten! Ich vertraue dir!"

Verschlafen reibt sich Kenshin die Augen, sieht zu dir und nickt dann. Zufrieden entfernt sich der Silberweißhaarige, verlässt gleich darauf den Wald und eilt los.

Die Distanz bis zu dem menschlichen Schloss beträgt, menschlich gesehen, eigentlich ein paar Tage, doch für ihn ist sie keine Hürde, da er querfeldein rennt oder Hindernisse überspringt. Zwar ist es schon nach Mitternacht, als er vor den Mauern ankommt, doch ihm ist es nur recht. Um diese Zeit ruhen die Menschen gewöhnlich und nur die üblichen Wachen patrouillieren.

Inu no Taisho bleibt im Wald, versteckt hinter dichten Gebüsch, stehen und beobachtet das Anwesen von einer erhöhten Position aus. Sobald die reguläre Patrouille vorbeigegangen ist, überwindet er die freie Fläche, springt über die Mauer und verharret erneut. Er lauscht und kann bald die verschiedenen Geräusche unterscheiden. Zufrieden, weil sich niemand in seine Richtung bewegt, schleicht er vorsichtig zu seinem Ziel.

Als erneut Wachen auf ihren Rundgang erscheinen, hockt er längst auf einem dichtbelaubten Baum. Sobald die Soldaten um die Ecke gebogen sind, klettert er hinüber auf das Dach und gleitet im Innenhof hinunter. Geschützt durch eine üppig blühende Hecke geht er an der Wand entlang bis zum Ende. Sein Blick schweift umher und zufrieden über die Situation, die er vorfindet, schiebt er, wenig später, leise die Tür zu Izayois Gemächer auf, nachdem er sich überzeugt hat, das im Inneren, außer ihrer Person, niemand anwesend ist.

Kaum hörbar durchquert er den Wohnraum und betritt den Schlafplatz der jungen Frau, wo er stehen bleibt und nicht nur ihren ruhigen Atemzügen lauscht, sondern er streckt seine Sinne weiter aus. Es wäre fatal, wenn jemand sie zusammen überraschen würde.

Da, wie bereits befürchtet, spürt er direkt vor der Tür, in einem Vorraum, die Anwesenheit einer anderen weiblichen Person. Darum wird er sich kümmern müssen. Erst steht er vor einem anderen Problem. Wie soll er die Prinzessin wecken, ohne das sie ängstlich aufschreit?

Im Stillen bittet er die Götter, ihm beizustehen.

Kapitel 22 - Izayoi

Kapitel 22: Izayoi

Kapitel 22 - Izayoi

Taro kniet sich nieder, betrachtet die Schlafende einen Moment, bevor er sie weckt. Sie ist jung, ihre zarte Haut beinahe makellos und der Gedanke sie zu berühren ereilt ihn. Unvorstellbar, in diesem Moment, das sich das Aussehen dieser Frau eines Tages ändern wird. Doch wie schnell Menschen altern hat er schon oft in seinem Leben gesehen. Der Krieger in ihm schätzt deren Kenntnisse und sie lernten stets voneinander. Bis er Izayoi begegnete, schenkte er jedoch den weiblichen Wesen kaum Beachtung.

'Wie schnell sich alles ändern kann', denkt er und seufzt kaum hörbar.

Obwohl er gern weiter über ihre Art grübeln möchte, muss er handeln, denn die Prinzessin rührt sich bereits. Offenbar nimmt sie seine Anwesenheit unbewusst wahr. Indem er seine Hand auf ihren Mund legt, sich zu ihr niederbeugt und ihr ins Ohr flüstert: "Izayoi ängstigte dich nicht! Ich benötige deine Hilfe", beruhigt er sie und hindert sie am Schreien.

Wie erwartet fährt die Prinzessin hoch und will einen erschrockenen Laut von sich geben. Doch sie erkennt den Eindringling sofort und fängt sich.

"Oyakata-sama", flüstert sie leise, gleichzeitig sehr erfreut.

Nur mühsam bleibt sie beherrscht und verbirgt ihre Gefühle. Einen Moment lang gehen ihr viele Gedanken durch den Kopf und sie hofft das ihre geheimen Wünsche in Erfüllung gehen. Daher senkt sie beschämt ihren Kopf, atmet tief durch und wendet sich dem Hundedämon wieder zu. Leider genügt ein unbeabsichtigter Blick in die goldenen Augen ihres Gegenübers für ein weiteres Gefühlschaos.

Zudem ist die geringe Distanz zwischen Menschenfrau und Dämon hinderlich und bewirkt bei beiden eine merkwürdige Erregung.

Selbst Taro erkennt plötzlich, das er sich sehnsüchtig ein Wiedersehen herbei gewünscht hat. Doch der Moment ist falsch und er muss einen kühlen Kopf bewahren. Allerdings fängt sich Izayoi zuerst, rückt etwas von Inu no Taisho ab und fragt leise: "Wie kann ich euch helfen Herr?"

Der Hundedämon blinzelt, atmet kurz tief ein, denn er definiert den Geruch der Prinzessin richtig. Wenn die Umstände andere wären, ob er sie da verführen würde? Denn er hegte keinen Zweifel mehr, Izayoi ist ihm sehr zugetan. Zum Glück sucht sie von sich aus Distanz, so das er es akzeptiert. Außerdem ist da noch Sorano, der er zurzeit verpflichtet ist.

"Wenn wir allein sind, nenne mich Taro", bittet der Dämon die junge Frau und hebt seine Hand, um Widerspruch mit dieser Geste abzuwenden. Dann setzt er fort: "Kannst du deine Dienerin unter einem Vorwand fortschicken?", und deutet zur Tür. Die Prinzessin überlegt kurz, nickt dann und erhebt sich.

Sie geht zu der Tür, schiebt sie auf und weckt die Schlafende im Vorraum. "Ich verspüre Hunger. Erfreue mich mit deiner köstlichen Süßspeise, dem wunderbaren Rezept deiner Mutter!"

"Ja Herrin", stimmt die Frau zu und verharrt in kniender Haltung. Für sie ist es nicht ungewöhnlich, der Fürstentochter Nachts Speisen zu holen, denn sie weiß, später bekommt sie trotzdem genügend Ruhe. Daher verbeugt sie sich, und verspricht sich zu beeilen. Es ist für sie stets eine große Ehre, wenn die Prinzessin nach dieser bestimmten Köstlichkeit verlangt.

Sobald Izayoi die Tür wieder geschlossen hat, erhebt sich die Bedienstete, richtet ihre Kleidung und ordnet ihre Haare. Dann geht sie den inneren Gang entlang und nimmt den Ausgang zum Hof. Zum Glück kann sie sich noch rechtzeitig hinter einem Vorsprung verbergen, denn Setsuna no Takemaru verlässt ebenfalls das Gebäude und eilt zum Quartier der Wachen, ohne ihre Anwesenheit zu bemerken. Zwar handelt sie im Auftrag ihrer Herrin, dennoch möchte sie dem General keine Fragen beantworten, da der Soldat sehr misstrauisch ist.

Wenig später verschwindet sie im Küchentrakt, ohne zu ahnen, dass ein anderer junger Mann sie heimlich beobachtet hat. Dieser wirft einen wissenden Blick zum Wohnbereich seiner Schwester, schmunzelt und schleicht sich als Nächstes ebenfalls davon.

Im Inneren des Raumes wendet sich Izayoi dem Dämon zu: "Wir haben genug Zeit. Die Zubereitung nimmt sie lange in Anspruch."

Mit einem leichten Beugen seines Kopfes, jedoch ohne Worte zu benutzen, bedankt sich der westliche Fürst.

Kapitel 23 - Erwischt?

Kapitel 23: Erwischt?

Kapitel 23 - Erwischt?

Einen Moment noch ruhen die goldenen Augen auf der Gestalt seiner Auserwählten, bevor er hinüber zu dem Futon geht. Er deutet darauf, bittet Izayoi sich zu setzen und nimmt dann selbst neben ihr Platz. Dabei sucht er ihre Nähe, da sie leise sprechen müssen.

Nur wenig später fängt er in einem nachdenklichen Ton an. "Ich habe nie damit gerechnet, dass du ein Wiedersehen mit mir wünschst, obwohl ich den Vorschlag deines Bruders in Erwägung gezogen habe."

"Mich als Zweitfrau zu erwählen?", will Izayoi wissen, während ihr Herz Freudensprünge macht. Sie hat längst akzeptiert, dass der Dämon bereits eine Fürstin besitzt. Vor allem da er weiß, dass die Gefährten ein Leben in Distanz führen.

Da Inu no Taisho nickt, errötet sie nun ein wenig. Plötzlich hat sie viele Fragen und würde sie sofort stellen. Sicher hätte sie es getan, wenn es nicht unhöflich ihrem Gast gegenüber wäre.

"Ich fühle mich geehrt", murmelt sie nur stattdessen.

"Wir sprechen später über alles", verspricht der Dämon und möchte sein eigenes Anliegen vorbringen.

Izayoi erinnert sich an etwas Wichtiges und teilt es mit. "Du bist nicht mehr der Einzige, der in Betracht gezogen wird. Mein älterer Bruder, der edle Fürst, nimmt bereits Angebote entgegen. General Takemaru hat ihn oft genug bedrängt, dass unsere Vermählung mehr Schaden bringt als Nutzen für sein Reich."

"Damit könnte er recht haben", stimmt der Dämon wider Erwarten zu. "Doch deswegen bin ich nicht hergekommen. Wir werden unsere Vermählung zu gegebener Zeit erörtern. Zurzeit befindet sich eine junge Frau in meiner Obhut, die ich nach Hause bringen muss. Sie benötigt dringend angemessene Kleidung, denn durch einen Überfall verlor sie fast ihr ganzes Eigentum."

Izayoi empfindet keine Eifersucht. Begierig dem Wesen, das ihre Träume beherrscht, zu helfen, erhebt sie sich und sucht Kleidung heraus, welche sie noch nie getragen hat, schnürt alles zu einem Bündel und legt es neben dem Dämon ab.

Mit einer Bewegung seines Kopfes bedankt er sich und will danach greifen. Plötzlich, aus einer Eingebung heraus, packt er Izayoi bei den Hüften und zieht sie nah an sich heran. Er hält die Prinzessin fest, riecht an ihrem Haar und flüstert ihr zu: "Jetzt, wo ich weiß, wie ich die Wachen überlisten kann, wird mich nichts daran hindern, dich öfters zu besuchen."

"Solange du vorsichtig bist, werde ich dich jederzeit willkommen heißen", flüstert die junge Frau zurück und ist im nächsten Augenblick allein. Noch lange denkt sie an dieses Treffen und wird erst durch ihre zurückkehrende Dienerin aus ihren Träumen geschreckt. Sie genießt die Speisen und gibt der jungen Frau einen Teil davon ab. Danach legt sich die Prinzessin wieder nieder.

Da draußen im Freien weder laute Rufe erschallen noch Kampfärm erklingt, ist sie sich sicher, Taro ist heil entkommen.

Der Betreffende erreicht indessen die Bäume des Waldes. Kurz bleibt er stehen, sieht zurück und ist erfreut, weil alles ruhig bleibt. Leise bewegt er sich danach durch das Gebüsch, um zurück zu Sorano zu eilen. Ein Knacken in seiner unmittelbaren Nähe lässt ihn erneut pausieren. Es könnte sich um ein Tier handeln, doch so leichtgläubig ist Taro nicht. Falls es Menschen sind, muss er ihre Vorsicht bewundern, denn sie bewegen sich nicht mit dem Wind, sondern entgegengesetzt, sodass er ihren Geruch nicht wahrnehmen kann.

Wie nah die Gefahr ist, merkt er erst, als die Stimme einer Frau erklingt: "Keinen Schritt weiter Dämon, oder ihr werdet geläutert!"

Mit einem etwas spöttischen Ausdruck dreht sich der westliche Herrscher um und blickt in das Antlitz einer Miko. Sofort erkennt er sie, dennoch ist er vorsichtig, denn Soranos Freundin Rei hat ihre Bogen gespannt und einen heiligen Pfeil auf der Sehne. "Du kannst es gern versuchen", fordert der silberweißhaarige Fürst die junge Frau heraus, beschwichtigt sie im selben Moment: "Dich werde ich niemals unterschätzen, Miko", und setzt mit freundlicher Miene fort: "Bei unserer letzten Begegnung trennten wir uns nicht als Feinde. Hat sich inzwischen etwas geändert?"

Es ist nicht Rei, die ihm antwortet.

Kapitel 24 - Besorgnis

Kapitel 24: Besorgnis

Kapitel 24 - Besorgnis

Taro lässt die Miko nicht aus den Augen, dennoch spürt er die Anwesenheit eines weiteren Menschen. Schon will er sich dazu äußern, denn er erkennt dessen Geruch. Dazu kommt es nicht, da dieser Unbekannte seinen Standort wechselt und sich selbst zu erkennen gibt.

"Das kommt auf die Umstände eures Besuches an, Herr", erklingt nämlich dessen Stimme und er bewegt sich seitlich im Gebüsch. "Ihr wart bei meiner Schwester?", fragt der junge Mann und zeigt sich im Anschluss.

"Um Kleidung für meinen Schützling Sorano zu holen", offenbart Taro, obwohl er den Menschen keine Rechenschaft schuldig ist. Doch der Name soll der Miko als Hinweis dienen.

Nach diesen Worten wendet sich der Hundedämon dem Neuankömmling direkt zu und mustert ihn. Izayois mittlerer Bruder ist kaum zwanzig Jahre alt, gilt dennoch bereits als ein mutiger und geschickter Kämpfer. Demnach ein weiterer Gegner, den er nicht unterschätzen sollte. Allerdings verdankt der Prinz sein Können teilweise ihm und er weiß, sie sind verbündet.

Dass er unter Freunden weilt, bemerkt er, sobald Rei ihren Bogen senkt und auf seine Worte reagiert: "Meine edle Freundin steht noch immer unter eurem Schutz?"

"Bis sie ihr Ziel Musashi erreicht hat. Und wie ich sehe, genießt ihr ebenfalls den fürstlichen Einfluss", mutmaßt der Dämon richtig und bemerkt wie die Miko etwas errötet. Immerhin steht der junge Prinz sehr nah bei ihr, so nah, dass sie sich fast berühren. Daher nickt sie.

"Katsu hat mir die Vermählung angetragen und ich habe seiner Bitte nachgegeben", gesteht die junge Frau.

Inu no Taisho antwortet nicht darauf. Er hebt sein Kopf, lauscht und wendet dann seinen Blick nach Osten. "Der Morgen dämmert, ich muss mich sputen, bevor Sari aus seinem Loch kriecht und meine beiden Begleiter angreift."

Rei erbleicht, denn sie kennt den Dämon, der in den Bergen sein Unwesen treibt. So mancher Mensch ist ihm im Morgengrauen schon zum Opfer gefallen. Deswegen sagt sie: "Wir halten euch nicht auf, Herr."

Etwas leiser: "Grüßt Sorano von mir", bittet sie, während ihr zukünftiger Gemahl hinzufügt: "Ich wünsche euch eine gute Reise, Herr. Scheut euch nicht, meine Schwester erneut aufzusuchen. Doch nehmt euch vor Takemaru in acht!"

Schon im Gehen begriffen, erwidert der silberweißhaarige Hundedämon: "Izayoi hat mich bereits gewarnt. Wenn mich der General aufhalten will, sieht er in mir einen ernstzunehmenden Gegner."

Danach eilt der westliche Fürst davon und die beiden Menschen sehen ihm besorgt nach. Sie setzen sich nah beieinander an einen Baum, in das weiche Moos, halten sich im Arm, während Katsu flüstert: "Wir müssen uns etwas einfallen lassen, um Takemaru zu beschäftigen. Wenn die Verbindung zwischen dem dämonischen Reich und meiner Schwester nicht zustande kommt, befürchte ich, unsere Ländereien sind

der Machtgier der Yokokawa Familie hilflos ausgeliefert. Niemals kann unsere Armee ihrer widerstehen. Beinahe täglich scharrt er neue Verbündete um sich."

"Es sei denn du vermählst dich ...", beginnt Rei in einem traurigen Ton und wird energisch unterbrochen.

"Nein Liebste. Selbst mein Bruder lehnt diese Verbindung ab", spricht der Prinz und ergreift die Hand der Miko. "Viele Gerüchte ranken sich um den Fürsten. In ihm fließt nicht nur unedles Blut, sondern er ist mit dem Bösen im Bunde."

Er seufzt leise und denkt nach. Doch dann wehrt er ab: "Reden wir nicht mehr darüber, sondern planen unsere Vermählung!" Mit diesem Beschluss zieht Katsu die junge Frau hoch und gemeinsam lenken sie ihre Schritte in die Richtung des fürstlichen Anwesens, während Rei im Stillen hofft, dass Sorano sicher an ihr Ziel gelangt.

Das junge Paar wird von einem goldenen Augenpaar verfolgt, bis es sicher die Burg erreicht hat. Denn anders als angekündigt verblieb der westliche Fürst noch einen Moment in der Nähe und so hört er die letzten Worte der Menschen. Leise entfernt er sich und flüstert: "Keine Sorge Prinz Katsu, ich stehe zu meinem Wort."

Danach eilt er davon und erreicht sein Ziel rechtzeitig. Am Rand des Tales, wo seine Schützlinge nächtigen, verharrt er, um zu lauschen und er wartet auf den Sonnenaufgang.

Kapitel 25 - Auf der Lauer