

Unverkäufliche Leseprobe aus:

## **Sagen aus Japan**

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort . . . . .	7
<i>Gespensersagen</i>	
Die Füchse im Moor . . . . .	13
Die Vampirkatze . . . . .	16
Der Tanuki . . . . .	19
Die Rache des Affen . . . . .	21
Die Schlange . . . . .	22
Der bekehrte Geizhals . . . . .	24
Der Schiffsg Geist . . . . .	26
Der Oni und die Flüchtlinge . . . . .	27
Die Erlengespenster . . . . .	28
Ein Mann kommt aus der Felswand . . . . .	29
Aufs Haar genau . . . . .	30
Antschin und Kiohime . . . . .	32
Gerechter Schwertschlag . . . . .	36
Ins Meer mit dem Wechselbalg . . . . .	37
Das Gespenst von Sakura . . . . .	39
Magische Puppen . . . . .	44
Eine Feuerprobe wird angeordnet . . . . .	45
Yasumasa . . . . .	46
Ein Pferd unter Matten . . . . .	48
Die gespenstische Füchsin . . . . .	49
Von der Warze und den gespenstischen Kobolden . . . . .	52
<i>Göttersagen</i>	
Isanagi und Isanami . . . . .	57
Ukemotschi . . . . .	61
Amaterasu und Sosanoo . . . . .	64
Sosanoo und Inada . . . . .	69
Ookuninuschi . . . . .	71
Nach der großen Beratung . . . . .	80
Bruderzwist . . . . .	85
Glückselige Inseln . . . . .	92
Tanabata und Inkai . . . . .	97
Der Erdbebenfisch . . . . .	98

Die sieben Glücksgötter . . . . .	99
Herbst und Frühling . . . . .	105
Eine Insel wird lebendig . . . . .	109

### *Geschichtliche Sagen*

Wie Japan von Chinesen besiedelt wurde . . . . .	113
Die Tonfiguren auf den Grabhügeln . . . . .	114
Die Aufzeichnung der alten Geschichte Japans . . . . .	116
Die Belagerung von Ogaki . . . . .	117
Jimmu Tenno, erster Kaiser Japans . . . . .	119

### *Legenden*

Jikaku . . . . .	123
Die Bannung des Brückengeistes . . . . .	125
Das Einhorn . . . . .	125
Die riesigen Tempelwächter . . . . .	126
Die geköpften Bildsäulen Buddhas . . . . .	127
Domei . . . . .	128
Augen oder Spiegel . . . . .	129

### *Heldensagen*

Yamatodake . . . . .	131
Koremotschi . . . . .	136
Das Untier . . . . .	138
Raiko und Watanabe . . . . .	139
Yoschinaga . . . . .	141

### *Lokalsagen*

Der Wunderkessel . . . . .	143
Der Fujiyama und der Biwa-See . . . . .	146
Das Mädchen von Unnai . . . . .	147
Das Federkleid von Miwo . . . . .	149
Die Gespenster von Umu auf der Insel Sado . . . . .	150
Luwen . . . . .	151
Denksteine pflichtgetreuer Söhne . . . . .	152

Wörterklärungen . . . . .	155
Auswahlbibliographie . . . . .	156



# Gespenstergeschichten

## Die Füchse im Moor

Einmal saß eine übermütige Gesellschaft junger Leute zusammen, die sich Spukgeschichten erzählte. Es wurde viel gegessen und gezecht, und die Stimmung wuchs. Schließlich kam die Rede auf die gespenstischen Füchse, die unglaubliche Dinge vollführen, die Sinne der Menschen vollkommen gefangen halten und oft die ärgsten Streiche, ja grausame Quälereien verüben.

Hin und her wurde über die Füchse palavert, die gewöhnlich von strahlend weißer Farbe sind, bis der junge Tokutaro das Wort ergriff. Er wollte von solchen Dingen nichts hören und behauptete, sich nicht zu fürchten.

»Ich biete mich an«, rief er prahlend, »durch das Moor zu gehen, wo die Füchse besonders zahlreich hausen, und mir wird kein Haar gekrümmt werden, da bin ich sicher!«

»Sei kein Narr«, entgegnete ihm ein anderer, »wenn du das tust, und noch dazu um Mitternacht, wirst du das Abenteuer nicht unbeschadet überstehen. Die Füchse würden es nicht dabei bewenden lassen, dir nur die Haare zu krümmen.«

Jetzt war der ungläubige Tokutaro erst recht angestachelt. Er widersprach heftig, die Runde erhitzte sich weiter beim Reden, und zuletzt wurde eine Wette abgeschlossen, deren Betrag Tokutaro zu zahlen hatte, wenn die Füchse ihm einen Streich spielten; kam er dagegen unangefochten zurück, wollten die anderen ein respektables Faß Wein stiften. Der Wein sollte aber in jedem Fall getrunken werden.

Mitternacht kam, und Tokutaro machte sich auf den Weg. Wohlgemut schritt er auf das Moor zu, das mit Sumpfeibengestrüpp bewachsen war und durch dessen Zweige der Wind strich und unheimliche Geräusche hören ließ. Doch Tokutaro behielt kaltes

Blut; er redete sich ein, Mitternacht sei eine Zeit ebensogut wie der helle Tag, und ging ruhig weiter. Es dauerte freilich nicht lange, und er sah einen weißen Fuchs nicht weit vor sich in das Dickicht schlüpfen. Gleich darauf trat aus diesem Dickicht ein hübsches Mädchen auf ihn zu.

Da mußte der junge Mann lachen.

Ich kenne eure Schliche, dachte er, so leicht lasse ich mich nicht anführen.

Das junge Mädchen kam ihm bekannt vor, sie trat nahe an ihn heran und bat um seine Begleitung. Da das Haus ihrer Eltern nicht weit entfernt war, hatte Tokutaro nichts dagegen. Er ging neben dem Mädchen her und sprach mit ihr dies und jenes, war aber dabei fest überzeugt, seine Bekannte sei nur ein Trugbild, und in Wahrheit versteckte sich ein verzauberter Fuchs in ihrer Erscheinung. Als sie die Wohnung der Eltern des Mädchens erreicht hatten, trat Tokutaro mit ein, begrüßte die Eltern, und sie dankten ihm für den freundlichen Schutz ihrer Tochter. Doch kaum hatte sich das Mädchen für einen Augenblick abgewendet, da winkte Tokutaro den Eltern verschwiegen zu. Er zog sie schnell in ein anderes Zimmer und verkündete ihnen dort hastig, daß dieses Mädchen gar nicht ihre Tochter sei, sondern ein verzauberter Fuchs, den er in dem unheimlichen Moor angetroffen habe.

Die Eltern hörten mit großer Verwunderung zu, doch als er ihnen die Sache – so glaubwürdig er konnte und mit allen Einzelheiten – schilderte, da waren sie endlich nach und nach überzeugt von der Richtigkeit der Erzählung. Was hatten sie nicht schon erzählen hören, welche Streiche die gespenstischen Füchse den Menschen gespielt hatten, mit denen sie um Mitternacht zusammengetroffen waren! Ihre Tochter, die zu Freunden gegangen war, hatte ohnedies erst am folgenden Tag zurückkehren wollen – es war wohl in der Tat nicht möglich, daß sie selbst es war, obwohl die Gestalt und das Verhalten des Spukbildes täuschend echt waren. Sie erlaubten also Tokutaro, den verzauberten Fuchs aus seiner angenommenen Gestalt herauszutreiben.

Sogleich ging der tatkräftig ans Werk. »Ich will's dem Spuk schon zeigen«, rief er und begann, dem Mädchen, das sich gerade ins Bett zum Schlafen legen wollte, arg zuzusetzen. Mit glühenden Kohlen verbrannte er ihr die Haut, schlug sie, bis ihre Haut aufsprang – doch der Fuchs zeigte sich nicht. Da würgte Tokutaro das Mädchen und fluchte dabei fürchterlich. Das arme Geschöpf wehrte sich nur schwach, es stöhnte und ächzte, atmete

immer keuchender, und nach einem letzten Flehen um Gnade sank sie zusammen und starb.

Nun sah die Sache freilich ziemlich übel für Tokutaro aus, denn die Leiche des Mädchens war der schlagende Beweis, daß es sich wirklich um die Tochter des Hauses handelte. Ein Fuchs wäre sicher längst davongelaufen, und man hätte von dem Mädchen nichts mehr gesehen; kam aber der Fuchs ums Leben, so war der Zauber gebrochen, und an die Stelle des Spukbildes wäre sein toter Körper getreten.

Als die Eltern den schrecklichen Tod ihrer einzigen Tochter begriffen, fingen sie an zu jammern und beschimpften Tokutaro. »Nun mußt du auch sterben«, schrien sie, »denn du allein bist schuld an ihrem frühen Tod.«

Die unglücklichen Eltern überfielen Tokutaro, banden ihm Hände und Füße und wollten ihm gerade den Garaus machen, als plötzlich heftig an die Fensterläden des Hauses geklopft wurde. Erstaunt gingen die guten Leute nach draußen und führten einen alten Bettler herein, der um Einlaß gebeten hatte. Der Alte sah die unglückliche Lage des bedauernswerten Tokutaro und erkundigte sich nach der Ursache. Von Anfang bis Ende erzählten die Eltern von der tragischen Begebenheit. Tokutaro hörte gesenkten Hauptes zu, ohne ein Wort hineinzureden, denn er war über den Ausgang der Sache noch ganz starr vor Schreck. Als die Eltern geendet hatten, bat der Alte um Tokutaros Leben. »Was nützt euch sein Tod?« sagte er, »was hilft euch das Bewußtsein, die Tochter gerächt zu haben? Ich will euch einen anderen Vorschlag machen, wie ihr diesen übermütigen jungen Mann strafen könnt, der allerdings sehr unklug, aber doch in guter Absicht gehandelt hat. Macht ihn zum Priester, dann hat er Zeit und Gelegenheit, seine Tat zu bereuen.«

Nach kurzer Bedenkzeit gingen die Leute auf den Vorschlag ein, und damit sie gleich sahen, wie ernst es dem alten Bettler war, rief dieser einen in der Nähe befindlichen Mann herbei, der Tokutaros Kopf kahlscheren mußte. Dieser Mann schien ein Begleiter des Bettlers zu sein, und er machte seine Sache sehr gut. Zuerst fiel der schöne Zopf von Tokutaros Scheitel, dann der übrige Haarwuchs an den Seiten und rückwärts, und schließlich wurde der kahle Schädel auch noch spiegelglatt rasiert, so daß Tokutaro aussah, als wäre er schon seit langer Zeit Priester gewesen. Während der Prozedur murmelten der Bettler und sein Begleiter in eintöniger Weise unverständliche Sätze vor sich hin, bis das Schermesser den letzten Schnitt getan hatte.

Da verschwand aber plötzlich alles ringsumher; das Haus, die Eltern, der Bettler und sein Begleiter – alle waren fort, und Tokutaro sah sich mitten im unheimlichen Moor und hörte das gellende Gebell der Füchse, das wie Gelächter durch die Einöde widerhallte.

Hastig blickte er sich nach allen Seiten um, seufzte nach einer Weile tief auf und war schon froh, mit dem bloßen Schrecken diesem Spuk entronnen zu sein. Dann strich er mit der Hand über seinen Kopf und fühlte schauernd statt seines schönen Haares die kalte, glatte Haut seines geschorenen Schädels. Beschämt, ängstlich und verlegen kam er in diesem Zustand bei seinen Freunden an, die ihn johlend empfangen und verspotteten, so gut sie konnten.



### Die Vampirkatze

Der Fürst von Hizen hatte eine Frau mit Namen Otoyō, die so anmutig und schön war, daß er sie mehr als alles in der Welt liebte. Eines Tages saß Otoyō allein in ihrem Zimmer und stickte. Eine große Katze, die schon seit einiger Zeit im Schloß umherstrich, saß neben ihr.

Als Otoyō einmal von ihrer Arbeit aufsaß und zu der Katze hinüberblickte, sahen deren Augen so böse aus, daß Otoyō unwillkürlich aufschrie. Kaum war der Schrei über ihre Lippen gekommen, da sprang das Ungetüm heran, biß der schönen Otoyō eine tiefe Wunde in den Hals und sog ihr anschließend das Blut aus. Damit aber nicht zufrieden, nahm die abscheuliche Katze die Gestalt der toten Otoyō an und beerdigte die Leiche in aller Heimlichkeit im Garten dicht neben dem Zimmer. Alles das ging so rasch vor sich, daß niemand eine Ahnung davon bekam.

Alle Welt hielt nun die gespenstische Katze für die bezaubernde Otoyō, selbst der Fürst merkte keinen Unterschied und hielt nach wie vor seine geliebte Frau in allen Ehren. Mehr denn je hielt er sich in ihrer Nähe auf; die Katze aber, sobald sie in der



Nacht mit dem Mann allein war, betäubte seine Sinne, biß auch ihm eine Wunde in den Hals und trank sein Blut.

Der Fürst starb jedoch nicht daran. Allerdings wurde er immer schwächer und konnte sich kaum noch auf den Füßen halten. Niemand aus seiner Umgebung, auch seine Ärzte nicht, die in Scharen herbeieilten, konnte sich die rätselhafte Krankheit erklären, und so kam man schließlich zu der Überzeugung, sie müsse eine unheimliche Ursache haben. Um dies zu ergründen, wurden hundert tapfere Krieger bestimmt, die an dem Lager des todkranken Fürsten Wache halten sollten.

Wie befohlen, nahmen die schwerbewaffneten Männer ihren Posten ein, bemerkten jedoch nichts Verdächtiges. Das konnten sie auch nicht, denn die Katze war schlauer als sie. Allabendlich um zehn Uhr betäubte sie die Krieger, so fielen sie in einen tiefen Schlaf, aus dem sie erst am Morgen erwachten. Unterdessen trank die Vampirkatze jede Nacht das Blut des Fürsten. Der Fürst konnte nicht gesund werden, und alle Getreuen waren untröstlich über seine Krankheit.

Besonders einem armen Samurai<sup>1</sup>, der nichts sehnlicher wünschte, als an seines Fürsten Lager Wachdienst halten zu können, ging die Krankheit sehr nahe. Aber als armer Fußsoldat konnte dieser Ito-Soda daran gar nicht denken. Schließlich bat er aber so lange darum, daß ihm die hohe Ehre doch noch zuteil wurde und er sich unter die Zahl der Wachhabenden einreihen konnte.

Als er eines Nachts merkte, wie alle Krieger um ihn herum in

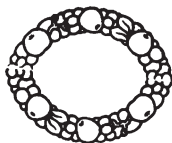


Schlaf versanken und er selbst nicht minder von einer tiefen Müdigkeit heimgesucht wurde, da setzte er alles daran, diesem unerklärlichen Drang nicht nachzugeben. Tief stieß er sich das Messer ins Bein, damit der Schmerz ihn wach halte, und als der Schlaf ihn trotzdem zu übermannen drohte, drehte der Tapfere das Messer in der Wunde um. Auf diese Weise konnte er nicht einschlafen, der furchtbare Schmerz hielt ihn munter, und als die vermeintliche Otoyō kam und ihn wach fand, da lobte sie ihn in schlauder Absicht und zog sich rasch wieder in ihre Räume zurück.

Ito-Soda beschlich trotz ihrer freundlichen Worte ein Verdacht. Jeden Abend hielt er sich durch seine qualvolle Marter wach; Otoyō blieb fort, und der Fürst erholte sich. Doch eines Abends, als Ito-Soda abermals tapfer gegen den Schlaf kämpfte, die Katze aber wohl glaubte, er könne die Qual unmöglich länger ertragen und läge wie seine Gefährten im tiefen Schlaf, sah er, wie sie vorsichtig durch eine Tür trat und nach dem Fürstenlager hinüberschielte. In Ito-Soda schwand jeder Zweifel daran, daß nur sie an der Krankheit schuldig sein konnte. Entschlossen sprang er auf, doch ehe er sie erreichte, flüchtete sie in ihr Zimmer. Ito-Soda folgte ihr, und es entspann sich zwischen ihnen ein verzweifelter Kampf. Mehrmals packte der Soldat sie mit der Hand, doch immer wieder konnte sie sich losreißen. Da endlich, als sie sah, daß er nicht nachließ und letzten Endes der Stärkere sein würde, nahm sie unvermittelt ihre Katzengestalt wieder an, sprang mit Riesensätzen ins Freie und entkam ihrem Verfolger.

Seit dieser Nacht besserte sich der Zustand des Fürsten von Hizen unaufhaltsam. Bald konnte er schon wieder auf die Jagd gehen. Auf einem dieser Ausritte erlegte er in einem abgelegenen Wald eine große Katze, und als Ito-Soda fest versicherte, dies sei die Vampirkatze, die er in jener Nacht aus dem Schloß vertrieben habe, war jeder zuversichtlich, das Ungetüm nie wieder sehen zu müssen.

Der mutige Ido-Soda wurde reich belohnt. Bis auf den heutigen Tag wird seine Treue gepriesen.





## Der Tanuki<sup>2</sup>

Der Fürst von Tosa hatte einen Sohn, der schon in früher Jugend einen sehr scharfen Verstand zeigte und alle Welt in Erstaunen setzte. Eine seiner Lieblingsbeschäftigungen war das Fischen, und sehr oft machte er, von nur wenigen Getreuen begleitet, weite Ausflüge, um sich diesem Vergnügen hinzugeben.

Einstmals war er mit nur einem Freund aufgebrochen und zu einem benachbarten großen Fluß gelangt. Das Wetter war sehr schlecht, unerwartet kamen dunkle Wolken auf, der Wind begann zu heulen, und der Prinz und sein Begleiter mußten ihre Angelgeräte und die spärliche Beute zusammenpacken und sich schleunigst auf den Heimweg machen. Der Regen überfiel sie aber mit solcher Heftigkeit, daß er die Pfade völlig durchweichte. Mühsam, bis auf die Haut durchnäßt, konnten die beiden den Weg einhalten. Auf halbem Weg nach Hause kamen sie an eine alte Brücke, und hier sahen sie, mitten im strömenden Regen, ein bildhübsches Mädchen stehen, dessen Alter sie auf etwa sechzehn Jahre schätzten. Als sie näher kamen, wehklagte das Mädchen: »Ich bin unterwegs nach Hause, aber ich habe mich verirrt und kann nicht mehr laufen. Bitte laßt mich nicht in der Einöde verkommen, sondern nehmt mich mit.«

Der Begleiter des Prinzen war über die Maßen erstaunt, als dieser nicht mit seiner gewohnten zuvorkommenden Freundlichkeit antwortete, sondern das Mädchen stumm ins Auge faßte. Ihm selbst flößte das hilflose Mädchen nicht nur Mitleid, sondern auch heftige Zuneigung ein, und so drang er in den Freund, das schöne Wesen doch auf jeden Fall mitzunehmen. Als der Prinz seine Worte hörte, trat tiefe Besorgnis in seine Miene. Er sah den Freund ernst an, trat dann noch näher an die Unbekannte heran, dann zog er unvermittelt das Schwert aus der Scheide – und von einem wuchtigen Hieb getroffen, sank das Mädchen tot zu Boden.

Entsetzt schrie der Begleiter des Prinzen auf; er überhäufte ihn

mit den heftigsten Vorwürfen: »Für solch eine Tat wirst du zur Verantwortung gezogen werden!«

»Das wird sich finden«, entgegnete der Prinz ruhig, »jetzt folge mir und trag unsere Geräte heim.«

Grollend fügte sich sein Begleiter, und kaum waren sie im Palast angelangt, eilte er sofort zum Fürsten und erhob Klage wegen des brutalen Mordes an dem unschuldigen Mädchen. Der Fürst war äußerst erstaunt und zugleich betrübt und ließ sofort seinen Sohn herbeiholen. Mit mühsam gefaßten Worten teilte er ihm das soeben Gehörte mit und befahl ihm, sofort darauf zu antworten.

Der Prinz sprach mit derselben Ruhe, die ihn seit dem Vorfall nicht verlassen hatte: »Vater, glaubt nicht, daß ich aus Mordlust oder Übermut gehandelt habe; ich hatte gewichtige Gründe und kann mich durchaus rechtfertigen. Das Mädchen, das wir trafen, war kein wirklicher Mensch, sondern eine Spukgestalt, und sie wird sich ganz sicher entlarven, wenn an dem Ort, wo ich sie tötete, nachgeforscht wird. Vermutlich rührt der Zauberspuk, dem wir begegnet sind, von den Tanuki her, die dort hausen. Einer wird durch den Fischgeruch angelockt worden sein, den unsere Beute verströmte. Als ich sah, wie die angebliche junge Frau meinen Gefährten schon angelockt und umgarnt hatte, und fürchten mußte, daß er vollends den Verstand verlor, da zögerte ich nicht und rettete ihn durch die Vernichtung des unheimlichen Wesens.«

Augenblicklich begab sich daraufhin der Begleiter des Prinzen mit zwei Kriegern zurück auf den Weg zu der Brücke, wo die Begegnung stattgefunden hatte. Dort angekommen, sahen sie tatsächlich an der Stelle, wo der Prinz das Mädchen niedergestreckt hatte, die Leiche eines großen Tanuki, der durch einen Schwerthieb so verunstaltet war wie das Mädchen. Da war kein Zweifel mehr, und der Prinz wurde von allen gelobt und beglückwünscht.

Sein Vater fragte ihn aber noch: »Wie hast du wissen können, daß das Mädchen Zauberei ist?«

»Argwohn war von Anfang an in mir«, erwiderte der Sohn, »viel zu weit war die Stelle von jeder menschlichen Wohnung entfernt, als daß man der Erzählung einer angeblich Verirrten hätte Glauben schenken können.«

»Deshalb hast du wohl sehr scharf aufgepaßt, mein Sohn«, fragte stolz der Fürst.

»Ja. Und als ich näher herantrat, bemerkte ich sogleich, daß die

Kleider des Mädchens trocken waren. Bei einem anderen als einem Spukwesen wäre dies unmöglich gewesen, denn das abscheuliche Regenwetter durchnäßte alles bis auf die letzten Fäden. So erkannte ich die gespenstische Natur des Mädchens ganz klar.«

Nach dieser Erklärung zollte der Vater dem Scharfsinn seines Sprößlings nicht geringeres Lob als seiner Entschlossenheit. Fortan hielt er ihn für würdig genug, an den wichtigsten Beratungen des Landes teilzunehmen.



## Die Rache des Affen

Ein vornehmer Mann namens Kuschige lebte abwechselnd in der Stadt und auf seinem Landgut bei Oohara. Auf einer Jagdpartie tötete er einmal einen Affen. Wenig später zog er in die Stadt. Kaum war er dort angelangt, als er heftig erkrankte, und obwohl sein Arzt die dringendste Gefahr beseitigen konnte, blieb der Patient doch fortwährend leidend. Der Arzt bemühte sich vergebens, ein Mittel ausfindig zu machen, das ihm die Gesundheit wiederbringen konnte, und sagte ihm endlich: »Sie sollten sich eine Natter fangen lassen, die nach einer besonderen Weise zubereitet wird. Nach deren Genuß wird man sehen, woran Sie eigentlich leiden, und dann ist Heilung nicht mehr fern.«

Während der Kranke noch darauf sann, wie er wohl in den Besitz der Natter gelangen könnte, ließ sich der Dorfvorsteher von Oohara bei ihm melden und überreichte ihm eine Natter mit den Worten, er habe gehört, daß diese Schlange als Speise vom Arzt angeregt worden sei. Sehr erfreut dankte Herr Kuschige für die Aufmerksamkeit des Dorfvorstehers, ließ die Natter genau nach der Vorschrift des Arztes zubereiten und verspeiste sie.

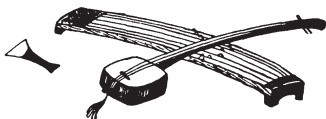
Wie erstaunt war der Arzt, als sich die Krankheit danach noch verschlimmerte. »Etwas Übernatürliches muß im Spiel sein, hochverehrter Herr Kuschige, ich werde mich darum kümmern.«

Die Ermittlungen des Arztes ergaben sehr bald, daß der Ortsvorsteher von Oohara während der ganzen Zeit, in der Herr Kuschige krank gelegen hatte, gar nicht in der Stadt war. Wie war es

möglich, daß er lebhaftig die Natter übergeben konnte? Nur ein Gespenst konnte die Rolle übernommen haben.

Der Arzt suchte bei den Brüdern Kuschige, die buddhistische Priester waren, Hilfe. Mit größtem Eifer machten die sich ans Werk, errichteten einen Altar aus Erde, die sie an einem geheimen Ort ausgegraben hatten, und begannen zu beten. Kaum hatten sie ihre Gebetsformel zu lesen begonnen, da zeigte sich ein riesengroßer Affe, der sie – hinter dem Altar hockend – anstarrte. Die beiden Priester versuchten, ihn zu packen und festzuhalten, aber er war gewandter und entfloh spurlos.

Jetzt erkannten die Priester klar den Zusammenhang zwischen dem Erscheinen dieses Affen und der Krankheit des Bruders. Sie wußten auch, daß ihm nicht mehr zu helfen war, er war der Rache des Affen rettungslos ausgeliefert. Sie stellten das Beten ein und bauten den Altar ab. Später erfuhren sie, daß in genau dem Augenblick, als der unheimliche Affe sich ihnen gezeigt hatte, Herr Kuschige gestorben war.



## Die Schlange

Sataro, der Färber, lebte mit seiner Frau und einer Magd allein in seinem kleinen Haus. Die Magd hatte ohne Wissen ihres Herrn einen Freund, der sie eines Abends besuchte und zum Unglück von Sataro gesehen wurde. Sataro meinte, er sei ein Räuber, packte ihn und lieferte ihn der Polizei aus. Die Polizei vermochte trotz sorgfältigster Nachforschungen nichts Verdächtiges an dem Mann zu finden; man ermittelte seine Wohnung und fragte bei dem Vorsteher des Stadtviertels an, wo sein Haus sich befand; überall hörte man nur günstiges über ihn. Da aber Sataro, der Färber, von seinem ersten Verdacht nicht abgehen wollte, der Mann sei in böser, feindseliger Absicht in seine Wohnung eingedrungen, verfiel man auf den unseligen Gedanken, der Mann könne durch die Magd verleitet oder gar durch Zaubertänke betört worden sein – und so verhaftete man die Magd und verhörte sie streng.

Wieder ergab sich nicht die geringste Bestätigung eines Verdachts, obwohl man der Ärmsten derart zusetzte, daß sie schwer verletzt war. Die Polizei schickte sie schließlich wieder zu Sataro, ihrem Herrn, zurück. Nun widersetzte sich Sataros Frau entschieden ihrer Wiederaufnahme ins Haus; das Mädchen blieb also ohne Versorgung und starb kurz darauf völlig entkräftet. Als man ihre Leiche zu Sataro, dem Färber, brachte, damit er sie ordnungsgemäß bestatten lasse, weigerte er sich auch diesmal, sich um sie zu kümmern. Mitleidige Menschen beerdigten die Magd.

Kaum war sie unter der Erde, da klagte Sataros Frau, jede Nacht käme eine Schlange zu ihr und quäle sie auf alle erdenkliche Weise. Morgens war die Schlange verschwunden, aber nur, um in der darauffolgenden Nacht umso peiniger wiederzukommen. Sataro lauerte dem Untier auf, und bald gelang es ihm auch, die Schlange zu fangen und zu töten. In der folgenden Nacht kam sie jedoch erneut, und der Spuk wurde immer schlimmer. Abermals fing und erschlug er die Schlange, es half jedoch nichts; zuletzt wurden die Quälereien so grausam, daß Sataros Frau starb.

Als Sataro, der Färber, trauernd zu der aufgebahrten Leiche seiner Frau hintrat, entdeckte er mit Schrecken, wie eine Schlange sich um ihren Hals ringelte und ruhig liegenblieb, obwohl er immer näher kam. Haßerfüllt starrte ihn die Schlange an, richtete sich dann langsam und bedrohlich auf und züngelte ihn an. Da erfaßte den Mann ein solches Entsetzen, daß er in panischer Furcht aus dem Raum rannte, das Haus verließ, die Wälder durchquerte und sich in den Bergen, da wo sie am unzugänglichsten sind, versteckte. Er wagte sich nicht mehr zurück.

