

TENKEI
NEUNZEHNTES JAHR

天啓一九年

MUTSUKI

勝月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



YAYOI

弥生

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



UZUKI

花月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



KISARAGI

如月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



SATSUKI

皋月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



MINAZUKI

水月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤

KAMINA

神無

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



HAZUKI

葉月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



SHIMOTSUKI

霜月

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤

SHIWASU

師走

勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負 勝友負
減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤 減安赤



勝
SENSHO
GUTER
MORGEN

友
TOMOBIKI
FREUNDE

負
SENU
GUTER
ABEND

減
BUTSU
METSU
UNGLÜCK

安
TAIAN
GLÜCK

赤
SHAKKO
ROTTER
TAG

DER KALENDER VON TŌU

ÄRANAMEN UND MONATE

Das **Jahr in Tōu** wird nach Regierungszeit des aktuell amtierenden Kaisers benannt, der Kaiser gibt seiner Regierungszeit jeweils eine Art Motto als Namen. Akutelles Jahr zur Zeit des Spiels ist Tenkei 19 – Tenkei bedeutet "Himmlisches Orakel".

Das Jahr ist in **12 Monate** geteilt, jeder Monat besteht aus 5 Wochen á 6 Tagen, also 30 Tagen. Das Jahr beginnt Winter in etwa mit unserem Januar.

Die Namen der Monate sind:

Monat der Liebe (Mutsuki) – weil hier die Familie zum Neujahr zusammenkommt

Neues Leben (Yayoi) – weil alles zu sprießen beginnt

Blumenmonat (Uzuki) in dem die Kirschen und Pflaumen blühen

Kleidertauschmonat (Kisaragi) in dem von Winter- auf Sommerkleidung gewechselt wird

Reispflanzmonat (Satsuki) – wie der Name schon sagt der Monat zum Reispflanzen

Wassermonat (Minazuki) in dem die Reisfelder unter Wasser stehen und es viel regnet

Monat der Gelehrsamkeit (Fumizuki) in dem sich die Mönche in die Klöster zurückziehen

Monat ohne Götter (Kamina) in dem die Götter sich zu einem Fest treffen und Geister und Ahnen auf der Erde wandeln. Traditionell bereiten die Familien ihren Ahnen ein kleines Willkommensfest

Blättermonat (Hazuki) In dem die Blätterfarbe beginnt und man die heimkehrenden Götter in den Schreinen willkommen heißt

Langer Monat (Nagatsuki), der manchmal zusätzliche Tage hat. Zu Beginn findet das Erntemondfest statt.

Frostmonat (Shimotsuki)

Monat der eilenden Priester (Shiwasu) in dem die Priester das Neujahrsfest vorbereiten und alles noch offene zuende gebracht werden sollte.

Zur Zeit des Spiels befinden wir uns im Langen Monat.

DAS WOCHENHOROSKOP

Die Woche in Tou hat sechs Tage, denen jeweils eine besondere horoskopische Bedeutung als glückliche und unglückliche Tage für bestimmte Vorhaben zukommt.

Die Tage sind:

Frühauf (Sensho) – Glück am Morgen, aber nicht am Nachmittag. Gut um Neues zu beginnen.

Freunde (Tomobiki) – Glück den ganzen Tag außer mittags, ein guter Tag um Freunde zu Finden und gemeinsames zu unternehmen.
Schlechter Tag für Begräbnisse.

Langschläfer (Senbu) – unglück bis mittags, Glück ab dem Nachmittag. Wichtiges sollte auf Nachmittags verschoben werden

Tag der Vier (Butsumetsu) – Unglück den ganzen Tag, Krankheit und Unglück das an diesem Tag beginnt, dauert besonders lange an

Frieden (Taian) – Glück den ganzen Tag, bester Tag für Hochzeiten und andere wichtige Ereignisse

Roter Tag (Shakko) – Unglück den ganzen Tag außer mittags, besonders Leute, die mit Messern und anderen scharfen Dingen oder Feuer hantieren, sollten sich in Acht nehmen.

Während des Spiels sind die Tage Taian/Frieden, Shakku/Rot, Sensho/Frühauf, Tomobiki/Begegnung

Also Tenkei 19, Langer Monat, erster Friedenstag, erster Roter Tag, zweiter Frühauftrag, zweiter Tag der Begegnung

FESTE IM JAHRESLAUF

Die folgenden Feste gibt es in ganz Tou. Hinzu kommen Feiern für lokale Schreingottheiten. Jahrestage und Erntefeste.

Neujahr: Am Neujahrsfest werden die Geister des alten Jahres ausgetrieben – als Dämonen maskierte Priester und Laien werden symbolisch gejagt, mit Wasser, Salz und Bohnen beworfen oder sogar mit Pfeilen beschossen. Dazu wird überall geputzt und alte Talismane werden an den Schreinen verbrannt.

Kirsch- und Pflaumenblüte ziehen im Frühjahr viele Bewunderer an und geben Anlass für Feste.

Glühwormfeste: werden im Sommer gern abgehalten. Oft verbunden mit Laternenfesten und Feuerwerk.

Monat ohne Götter: die Götter werden verabschiedet, da sie in diesem Monat zu einem Fest im Himmel zusammenkommen. Danach wandeln die Ahnen und Geister auf der Erde – Familien kommen zusammen um ihrer zu gedenken und ihnen mit Lichtern am Ende des Monats den Weg zurück ins Jenseits zu weisen. Am Beginn des Blättermonats werden dann die Götter wieder willkommen heißen.

Knotenfest: Ein Fest zu Ehren der Weberprinzessin, in der Mitte des Blättermonat. Die beste Zeit um Verbindungen einzugehen.

Erntemondfeste und Herbstlaub Betrachtung prägen den Herbst und läuten den Winter ein.