

Impact

Von Ishizuka-Kazumi

Inhaltsverzeichnis

00	2
01	4
02	6
03	8
04	10
05	12
06	14
07	16
08	18
09	20

00

Du seufzt, lässt deinen Blick langsam vom Fenster, aus dem du die ganze Zeit gestarrt hast, zurück nach vorne zur Tafel gleiten, wo deine Mathelehrerin gerade darum bemüht ist, der Klasse die Funktionsweise der Polynomdivision zu erklären. Wirklich fesselnd ist das nicht gerade, zumal ihr das Thema schon zwei Wochen habt.

Wieder seufzt du. Schule kann ja so langweilig sein. Unwillkürlich versinkst du wieder in Gedanken. Du kannst gar nicht anders.

Wie viel spannender wäre es doch, könntest du nur einmal ein Abenteuer erleben, ganz wie in einem Manga. Wenn du nach Hause kommst, würdest du zu allererst noch einmal den 56. Band von Inu Yasha lesen. Das ist sowieso deine liebste Serie. Einmal in dieser Welt sein zu dürfen, die Charaktere dort treffen zu können... Was würdest du nicht für diese einmalige Chance geben. Aber auch wenn du ohne Weiteres deine Seele verkaufen würdest, um dir diesen Wunsch zu erfüllen, schien der Teufel oder Naraku oder wer auch immer nicht interessiert an einem derartigen Handel zu sein und hatte sich noch nicht zu Verhandlungen mit dir gemeldet. Eine Gemeinheit war das.

"_____!", hörst du nun deinen Namen. Aufgeschreckt aus deinen Tagträumen blickst du nach vorne zur Tafel, von wo aus deine Lehrerin dich mehr als nur genervt ansieht und mit Nachdruck auf die angeschriebene Gleichung deutet, die du wohl lösen sollst. Sofort nennst du die - wohlgemerkt richtige - Lösung und genießt für einen kurzen Moment das Gefühl des Triumphes, als sie dich völlig perplex ansieht. Offensichtlich hat sie nicht damit gerechnet, dass du die Antwort wissen würdest.

Nach dem Klingeln kannst du gar nicht mehr schnell genug aus der Schule herauskommen. Eilig läufst du durch die Straßen, um möglichst schnell nach Hause zu kommen und dich dort gemütlich mit einem Manga auf das Sofa fallen lassen zu können. Ein Stück hinter der Schule musst du unwillkürlich anhalten. Er ist durch die vielen Bäume und die Sträucher im Park zwar nicht gut zu erkennen, aber du weißt genau, dass sich dort ein alter Brunnen befindet. Pech nur, dass das hier nicht Japan ist, sondern Deutschland. Das Schicksal hat es wirklich nicht gut mit dir gemeint.

Obwohl du weißt, wie dämlich es ist, schlägst du dich doch das kurze Stück durch das Gestrüpp, verfluchst dabei den Gärtner, der seinen Job wohl schon länger nicht mehr erledigt hat, und bleibst schließlich vor dem Brunnen stehen.

Das alte Holz ist feucht und dunkel, beinahe schon schwarz. Ansonsten sieht er dem aus Inu Yasha eigentlich relativ ähnlich. Eines Tages würdest du noch durchdrehen und dort hineinspringen - wäre er nicht zugemagelt, damit keine spielenden Kinder hineinfallen konnten. Dabei schien allerdings mehr die Gefahr eines Aufpralls auf dem Boden als einer Zeitreise bedacht worden zu sein.

Du machst noch ein paar Schritte mehr auf den Brunnen zu und bleibst überrascht stehen. Eine der wesentlich neueren, helleren Holzlatten, die den Brunnen verschließen sollen, scheint morsch geworden zu sein. Würdest du es nur ernsthaft versuchen, könntest du sie vielleicht sogar vom Brunnen bekommen. Nur, breit sieht die Latte nicht aus. Wenn du versuchen würdest, dich durch das Loch zu quetschen, würdest du im schlimmsten Fall noch stecken bleiben...

Wenn du versuchen möchtest, die Holzlatte zu lösen, allerdings nicht vorhast, dich durch den Spalt zu quetschen, lies weiter bei **01**.

Wenn du versuchen möchtest, die Holzlatte zu lösen, um dich dann durch den Spalt in den Brunnen zu quetschen, lies weiter bei **02**.

Wenn du die Latte lieber dort lässt, wo sie ist, lies weiter bei **03**.

01

Nach kurzem Zögern siegt schließlich die Neugier. Du wirst schon nicht dran sterben, wenn du versuchst, die morsche Latte zu lösen. Und man muss ja nicht gleich in den Brunnen hineinklettern. Das wäre dann doch zu unvernünftig.

Du legst deine Hände an das rauhe Holz und ziehst mit aller Kraft. Viel ist das zwar nicht, schließlich bist du nur eine durchschnittliche Schülerin. Die morsche Latte scheint das genau so zu sehen, denn sie bewegt sich keinen Millimeter. Überaus frustriert gibst du das Ziehen nach einigen vergeblichen Versuchen auf. Voller Vorwurf starrst du das scheinbar nachgiebige, aber doch so resistente Holz an, das dir falsche Hoffnungen auf ein mögliches, wenn auch kleines Abenteuer gemacht hat. Du hast aber auch nur Pech.

Bevor sich das noch weiter steigert und du dir noch einen Splitter oder so etwas holst, lässt du es lieber ganz bleiben. Noch um einiges resignierter als zuvor machst du dich auf deinen Heimweg.

Zu Hause vermögen dich nun auch das gemütliche, weiche Sofa und der Inu Yasha-Manga nicht mehr zu trösten. Auch wenn du wirklich nicht damit gerechnet hattest, übermenschliche Kräfte zu entwickeln, die Latte kurzerhand abzureißen und durch den Brunnen in die Vergangenheit, gar in die Welt von Inu Yasha oder derartiges reisen zu können, irgendwie enttäuscht bist du jetzt schon. In den Brunnen klettern wolltest du zwar auch nicht, aber wenigstens mal hineinzuschauen... na ja, was nicht ging, ging eben nicht.

Der Tag war einfach nicht mehr zu retten. Nachdem du deine Hausaufgaben für den nächsten Tag erledigt und zu Abend gegessen hast, verkriechst du dich lustlos in dein Bett.

Du öffnest die Augen und weißt sofort, dass du noch immer träumst. Milchig weiße Wolken wabern überall um dich herum, viel dichter als Nebel. Wie schwerelos schwebst du in diesem farblosen Nichts und kannst dich nicht einmal bewegen.

Eine Stimme...

Nein, keine Stimme, wird dir klar. Es ist etwas anderes.

Etwas viel stärkeres.

Ein unbestimmter Drang in dir ist erwacht.

Dieser Brunnen. Du willst, nein, musst dorthin. Unbedingt.

Keuchend fährst du hoch, diesmal ganz offensichtlich wach. Du bist in deinem Bett. Keuchend, wenn auch von keiner bewussten Anstrengung, schaut du auf die schwach leuchtenden Zeiger deines Weckers. 02:20 Uhr morgens. Na großartig.

Der unglaubliche Drang in dir, jetzt sofort zum Brunnen zu gehen, ist verflogen. Nur die Erinnerung ist noch da. Aber die recht doch bei Weitem nicht dazu aus, dich dazu zu bringen, mitten in der Nacht im Schlafanzug zu einem zugenagelten Brunnen zu rennen. Ganz offensichtlich wirst du so langsam verrückt. Vielleicht solltest du dich mal durchchecken lassen.

Dabei... Konnte es nicht vielleicht doch noch mehr bedeuten? Natürlich, die Vorstellung war vollkommen absurd, aber wenn es nun doch etwas zu bedeuten hatte, diese Chance konnte man sich doch nicht entgehen lassen...!

Wenn du beschließt, doch sofort zum Brunnen zu gehen, lies weiter bei **04**.

Wenn du dich umdrehst und versuchst, weiterzuschlafen, lies weiter bei **05**.

02

Wenn man schon so eine unglaubliche Gelegenheit bekommt, sollte man sie wohl auch nutzen. Und das tust du. Wie eine Irre zerrst du an der morschen Latte herum, die wohl wirklich schon sehr kaputt zu sein scheint, denn irgendwann gibt sie nach.

Mit ein bisschen Kraftaufwand gelingt es dir, auch die abgebrochenen Reste noch vom Brunnen zu lösen. Achtlos lässt du das Holz ins Gras fallen.

Brennend von Neugierde richtest du deinen Blick auf den entstandenen Spalt. Sehr zu deiner Enttäuschung ist aber nichts zu erkennen. Alles schwarz - niemand scheint je auf die Idee gekommen zu sein, eine Lampe in den Brunnen einzubauen. Dabei wäre das doch mal ganz praktisch gewesen.

So langsam kommen dir nun doch Zweifel, ob du überhaupt durch diesen Spalt durchpasst - und die ganze Idee überhaupt so sinnvoll ist. Irgendwelche zugenagelten Brunnen aufbrechen und hineinklettern - vielleicht bist du letzten Endes verrückt geworden.

Du seufzt und wendest dich vom Brunnen ab, willst eigentlich wieder gehen, als du hinter dir plötzlich ein Knacksen vernimmst. Ein wenig irritiert bleibst du stehen, drehst dich wieder zum Brunnen, aber dort ist niemand zu entdecken. Ja, du scheinst wirklich verrückt zu werden.

Erneut drehst du dich weg, doch kaum hast du ein paar Schritte getan, hörst du es wieder. Das Zersplittern von Holz. Ganz laut und ganz deutlich. Das kann doch nicht wahr sein!

Wieder fährst du herum, läufst eilig zurück zum Brunnen. Du kannst kaum glauben, was du dort siehst. Die anderen Holzbretter, die zuvor den Brunnen verschlossen hatten, aber noch überhaupt nicht morsch waren, sind abgebrochen. Ein paar größere Bruchstücke liegen um den Brunnen verteilt, andere kleinere werden am Rand noch von wenigen wüst verbogenen Nägeln festgehalten.

Vor Spannung wagst du kaum zu atmen. Was hat das nur zu bedeuten? Ist das ein... Zeichen? Etwa für dich?

Irgendwie scheint es tatsächlich so. Schließlich ist der Weg in den Brunnen jetzt frei. Und nun, wo die Öffnung größer ist, kannst du auch den Boden erkennen, der nur gute drei Meter tiefer liegt. Eigentlich... ja, eigentlich könntest du jetzt problemlos hinein- und wieder herausklettern. Nur mal probeweise. Ganz kurz. Es würde schon nichts Schlimmes passieren.

Länger kannst du der Versuchung einfach nicht mehr widerstehen.

Du setzt dich auf den Rand des Brunnens, atmest noch einmal tief durch und stößt dich dann hinab.

Mit dem, was dann passiert, hat wohl niemand so wenig gerechnet wie du selbst. Für einen kurzen Moment fühlt es sich so an, als würdest du schweben und schwerelos in den Brunnen hinabgleiten. Ansonsten ist alles normal, kein mystisches Leuchten, keine futuristischen Tunnel, keine wirbelnden Zeitreise-Spiralen. Und doch bist du dir in dem Moment, in dem du erstaunlich leicht für die Höhe auf dem Grund des Brunnens ankommst, sicher, dass gerade eben etwas passiert ist.

So schnell wie möglich kletterst du aus dem Brunnen hinaus, was sich als noch einfacher erweist, als du dachtest. Es kommt dir fast so vor, als wärst du auf einmal viel stärker und geschickter als noch vor wenigen Sekunden. Muss wohl das Adrenalin

sein, das gerade durch deinen Körper rauscht.

Oben angekommen stellst du fest, dass du tatsächlich an einem anderen Ort bist. Du bist umgeben von wenigen Bäumen, auf einer Seite erhebt sich ein felsiger Hang, der vorher bestimmt nicht da war. Offenbar bist du nicht nur vielleicht in einer anderen Zeit, sondern auch an einem anderen Ort. Fragt sich nur, was du jetzt tun sollst.

Wenn du versuchen willst, den felsigen Hang hinaufzuklettern, lies weiter bei **06**.

Wenn du in die andere Richtung zu den Bäumen gehen willst, lies weiter bei **07**.

03

Nein, das ist dir dann doch zu blöd. In Mangas mögen Schulmädchen vielleicht durch alte Brunnen reisen können, aber hier in der Realität können sie es nun mal nicht. Es gibt keinen Grund für dich, dich hier mit einem zugenagelten Brunnen näher zu befassen. Das blöde Ding kann dich mal. Am Ende hättest du dir an dem morschen Holz nur einen Splitter geholt, nein danke.

Du lässt den Brunnen Brunnen sein und gehst nach Hause.

Dennoch lässt dich der Gedanke irgendwie nicht los. Am nächsten Morgen auf dem Weg zur Schule machst du noch einmal einen Abstecher zum verschlossenen Brunnen. Nur, dass der jetzt gar nicht mehr verschlossen ist. Die Holzlatten sind weg. Irgendetwas, vielmehr irgendjemand, muss sich in der Nacht an ihnen zu schaffen gemacht haben. Nur die festgenagelten Enden sind noch da, zur Kante nach innen hin sind sie sauber abgeschnitten worden. Wie seltsam.

Ungehindert kannst du nun in den gut drei Meter tiefen Brunnenschacht schauen. Und plötzlich hast du diesen irrwitzigen Drang, es zu versuchen. Auch wenn es wahnsinnig blöd ist und nichts passiert, du willst unbedingt mal in den Brunnen springen.

Gesagt, getan. Du setzt dich auf den Brunnenrand, greifst deine Schultasche etwas fester und lässt die Schwerkraft den Rest erledigen.

Genau die lässt aber auf halbem Wege nach unten merkwürdigerweise nach. Für einen Moment scheint es dir fast, als würdest du schweben, ehe du erstaunlich sanft auf dem Boden ankommst. Wirklich Sinn macht das zwar nicht, aber eigentlich ist es dir auch egal. Jetzt nur schnell aus dem Brunnen heraus, bevor dich noch irgendein Mitschüler oder sonst wer entdeckt.

Oben angekommen stockt dir beinahe der Atem. Wo auch immer du bist, es ist garantiert nicht der Ort, an dem du in den Brunnen geklettert bist. Links von dir erhebt sich ein felsiger Hang, hinter dem du steile Berge ausmachen kannst, rechts von dir beginnt ein Laubwald. Du bist vielleicht nicht in eine andere Zeit, aber auf jeden Fall an einen anderen Ort gereist, so viel ist dir klar.

Ob du durch den Brunnen auch wieder zurückkommst, interessiert dich nicht, und nur herumsitzen willst du nicht, also machst du dich auf den Weg in Richtung Wald. Der scheint dir um einiges begehbarer zu sein als die Berge. Nach einiger Zeit kommst du an einen Weg, dem du folgst. Die Sonne scheint, die Vögel zwitschern, das Laub der Bäume raschelt und aus irgendeinem Grund fühlst du dich, seit du hier bist, so lebendig wie noch nie.

"Ich liebe diesen Ort...", murmelst du zufrieden vor dich hin.

"Ich hasse diesen Ort...", grummelst du ausgesprochen missgelaunt. Mutter Natur hat es sich in den Kopf gesetzt, dich zu ärgern, und nun schüttet es aus Eimern auf dich herab. Du hast schließlich ein kleines Dorf erreicht, aber auf dem Weg bis dort bist du noch mal ordentlich nass geworden. Auf der Straße ist keine Menschenseele mehr zu sehen. Bei dem Wetter wundert dich das auch gar nicht.

Du siehst einen Tempel, unter dessen hervorragendem Dach du dich vor dem Regen flüchtest. Du willst gerade deine Schultasche abstellen, als dir etwas an dir auffällt, was vorher ganz bestimmt noch nicht da war.

Ein Schwanz. Da ist ein brauner, pelziger, irgendwie hundertiger Schwanz an deinem

Hintern. Und er ist - warum auch immer - ganz offensichtlich angewachsen. Du jubilierst innerlich und erklärst dich augenblicklich selbst zum Dämon. Jetzt bist du ein Youkai, klasse! Welche Art genau ist dir da zunächst mal egal. Nur... ob es da so ratsam ist, direkt vor einem Tempel zu bleiben? Irgendwie bezweifelst du das ja. Aber es gießt noch immer und so bald scheint der Regen auch kein Ende nehmen zu wollen...

Wenn du trotz Regen weitergehen möchtest, lies weiter bei **08**.

Wenn du lieber unter dem trockenen Tempeldach bleiben möchtest, lies weiter bei **09**.

04

Ganz offensichtlich bist du mittlerweile wirklich verrückt geworden. Zumindest mal bist du dir relativ sicher, dass kein klar denkender Mensch auf die Idee kommen würde, um 02:30 Uhr nachts zu einem zugenagelten Brunnen zu gehen, nur weil er von dem Drang geträumt hat, eben dies zu tun. Damit ist nun ganz eindeutig bewiesen, dass du nicht zu dieser Gruppe Mensch gehörst.

Möglichst leise, um nicht deine Familie aufzuwecken und irgendjemandem eine Erklärung für dein Verhalten abgeben zu müssen, schleichst du dich, immerhin umgezogen, aus dem Haus. Zum ersten Mal in deinem Leben fällt dir auf, dass es um diese Tageszeit verdammt kalt ist. Fröstelnd läufst du durch die Straßen, um den nächtlichen Ausflug möglichst schnell hinter dich bringen zu können.

Vor dem Brunnen bleibst du stehen und starrst auf das Holz, das es dir unmöglich macht, auch nur hineinzusehen. Irgendwie bist du enttäuscht. Nach deinem seltsamen Traum hattest du das unbestimmte Gefühl, dass du hier irgendetwas vorfinden würdest.

Aber da ist nichts. Alles ist wie vor einigen Stunden, als du es nicht geschafft hast, auch nur die morsche Latte zu lösen.

Nachdenklich legst du deine Hand auf das Holz, das dir den Weg versperrt. Und fährst gleich darauf erschrocken zurück, als das Holz unter deinen Finger auf einmal zerfällt. Als hätte es nur noch aus Staub bestanden. Und das hat es nicht, das hast du bereits deutlich gemerkt.

Doch nun ist es weg. Neugierig siehst du von oben in den Brunnen, auf dessen gut drei Meter tiefem Grund du nun die Holzbrösel sehen kannst. Sonderlich scharf, nun auch da runter zu hüpfen, zumal noch mitten in der Nacht und bei dieser Kälte, bist du eigentlich nicht.

Aber plötzlich ist er da wieder, dieser Drang.

Ein ganz unglaubliches Verlangen, das tief in deinem Innersten aufflammt und dich beinahe wie ein Sog auf diesen Brunnen zuzieht.

Nein, du kannst hier nicht weg. Völlig unmöglich. Du musst ganz einfach näher heran. Fast wie in Trance beugst du dich langsam immer weiter vor, keineswegs überrascht, als du irgendwann vornüber kippst und hinabstürzt. Doch dein Sturz wird abgebremst. Seltsamerweise scheinst du für einen kurzen Moment zu schweben, ehe du, viel zu sanft für die Höhe, auf dem Boden aufkommst.

In diesem Moment wachst du in gewisser Weise wieder auf. So langsam zweifelst du ganz ernsthaft an deiner geistigen Gesundheit. Kopfschüttelnd über dich selbst richtest du dich auf, klopfst dir den Dreck von den Händen und machst dich an den Aufstieg, raus aus dem Brunnen.

Oben angekommen erstarrst du. Das ist nicht der Ort, von dem du kommst. Ganz sicher nicht. Es mag zwar stockfinster sein, aber du erkennst doch deutlich, dass die Bäume aus dem Park um den Brunnen herum verschwunden sind. Stattdessen siehst du ein Wäldchen in einiger Entfernung und in der anderen Richtung scheint sich ein nahezu unüberwindbarer Berg vor dir aufzubauen.

Du schüttelst leicht den Kopf. Vielleicht ist es die Müdigkeit, vielleicht aber auch die Kälte, eventuell bist du auch mit dem Kopf voran im Brunnen aufgeschlagen.

Auf jeden Fall bist du jetzt wohl ganz offensichtlich verrückt geworden.

Vielleicht solltest du besser erst mal etwas schlafen und darauf hoffen, dass diese Wahnvorstellung, unter der du momentan zu leiden scheinst, dann wieder verschwunden ist. Im Übrigen bist du hundemüde, schließlich ist es noch immer mitten in der Nacht. Aber gleich hier an Ort und Stelle?

Wenn du dort, wo du jetzt bist, erst einmal schlafen willst, lies weiter bei **10**.

Wenn du lieber erst einmal loslaufen willst, lies weiter bei **11**.

05

Du wirfst noch einen letzten grimmigen Blick auf den Wecker, ehe du dich umdrehst und die Augen wieder schließt. Nein, nur wegen so eines blöden Traums würdest du jetzt ganz bestimmt nicht tief nachts durch die Gegend rennen. Abenteuer erleben ist zwar gut und schön, aber nur ausgeschlafen.

Am nächsten Morgen auf dem Weg zur Schule fühlst du dich eigentlich fast schon wieder wie ein normaler Mensch. Keine verrückten Fantasien, kein Abstecher zu dem Brunnen, der dich nun ja bereits bis in deine Träume verfolgt hat. Zumindest hattest du dir das so vorgenommen und dich eigentlich auch ganz gut daran gehalten. Ohne sehnsüchtige Seitenblicke oder einen Umweg bist du an dem Park mit dem Brunnen vorbeigelaufen. Doch gerade, als du dieses verlockende Stückchen Weg hinter dich gebracht hast, hörst du ein seltsames, lautes Krachen, fast wie von einer kleinen Explosion.

Misstrauisch drehst du deinen Kopf in die Richtung, aus der du das Geräusch vernommen hast. Dort liegt... richtig geraten, der vermaledeite Brunnen. Das Ding scheint sich ja wirklich sehr deine Aufmerksamkeit zu wünschen.

Einen kurzen Moment zögerst du noch, denkst angestrengt nach. Wäre es wirklich ratsam, ausgerechnet jetzt dorthin zu gehen? Sollte es wirklich eine Explosion gegeben haben, wäre es nicht gerade ungefährlich. Andererseits wären dann vielleicht die Holzlatten weg, die du am Vortag nicht lösen konntest. Genau genommen könnte sogar der ganze Brunnen weg sein, das würdest du dem Ding sogar zutrauen. In dem Fall könntest du dann auch endlich mit der ganzen Sache abschließen und das Problem hätte sich von selbst gelöst.

Egal, was nun passiert ist, deine Neugier siegt über die Vorsicht. Mit eiligen Schritten läufst du zurück und bahnst dir deinen Weg durch den Park, dessen Gärtner wohl mal jemand zur Rede stellen sollte.

Noch bevor du bei dem Brunnen angekommen bist, kannst du klar erkennen, dass hier wirklich der Ursprung des lauten Geräuschs war. Die Holzlatten liegen zersplittert um den Brunnen herum. Irgendetwas muss sie mit großer Kraft wegge... ge... ge... entfernt haben. Und das, so wie es aussieht, auch noch von unten.

Du trittst näher an den Brunnen heran und schluckst, ehe du es wagst, einen Blick hinein zu werfen. Statt eines Bomben werfenden Brunnen-Insassen mit Superkräften, mit dem du vorsichtshalber bereits gerechnet hattest, ist dort aber nur ein leerer, gut drei Meter tiefer Schacht.

Dort hinunter springen, wie es Kagome immer tut, willst du nun aber wirklich nicht. Du könntest dir bei der Aktion ja noch wer weiß was brechen, darauf kannst du nun wirklich verzichten.

Du wirfst noch einen letzten Blick hinab und willst gerade wieder gehen, um noch rechtzeitig zum Unterricht zu kommen, als plötzlich ein Schatten aus der Finsternis des Brunnenschachtes hinaufschießt. Mit einer unglaublichen Geschwindigkeit rast der Schatten in die Höhe und befindet sich innerhalb von Sekundenbruchteilen ein gutes Stück über dir. Eine weitere schnelle Bewegung und das Blitzen von Metall im Sonnenlicht lassen dich reflexartig einen Satz zur Seite machen - keine Sekunde zu spät.

Dort, wo du eben noch nichts ahnend hinabgeschaut hast, hat ein gewaltiges Schwert

eine Furche in den Boden geschlagen. Du bist zwar noch nicht einmal dazu gekommen, den dafür Verantwortlichen näher zu identifizieren, als du das Schwert auch schon wieder auf dich zukommen siehst. Panisch versuchst du auszuweichen und machst einen Satz nach vorne. Was du dabei dummerweise vergessen hast, ist der Brunnen, der sich nach wie vor eben dort befindet und nur auf dich gewartet zu haben scheint.

Mit einem Aufschrei stürzt du über die Kante und in den Schacht hinab. Geistig willst du dich bereits auf den Aufprall vorbereiten, doch der bleibt erstaunlicherweise aus. Dicht über dem Boden fühlst du dich plötzlich wie schwerelos, hast für einen kurzen Moment sogar das Gefühl, in der Luft zu schweben. Erst einige Momente später kommst du sanft und weich auf dem Brunnen auf.

Gerade willst du aufatmen, als sich von hinten ein Schatten über dir aufbaut und dich schmerzlich an den Unbekannten erinnert, der es ganz offensichtlich auf dich abgesehen zu haben scheint.

Entsetzt drehst du dich um und blickst in die Augen von...

"Bankotsu...?!"

Der Klang seines Namens lässt den Angesprochenen, der gerade schon wieder drauf und dran war, deinem Leben ein Ende zu bereiten, innehalten. Das gibt dir einen kurzen Moment Zeit zum Nachdenken. Manga-Figur hin oder her, der Kerl scheint dich umbringen zu wollen. Nur was kannst du dagegen bloß tun?

Wenn du versuchen willst, die Flucht zu ergreifen, lies weiter bei **12**.

Wenn du versuchen willst zu kämpfen, lies weiter bei **13**.

Wenn du versuchen willst, mit Bankotsu zu reden, lies weiter bei **14**.

06

Auch wenn der felsige Hang nicht ganz so begehbar aussieht wie der Rest deiner Umgebung entscheidest du dich für diese Richtung. Eine Entscheidung, die du keine halbe Stunde später bereits wieder bereust.

Du kannst dich nicht mal beschweren, dass der Weg ausgesprochen felsig oder uneben wäre - da ist nämlich schlicht und ergreifend kein Weg. Offenbar bist du mitten in der Einöde gelandet, irgendeinem von Menschen vollkommen verlassenen Gebiet. Eigentlich wundert es dich auch gar nicht, dass hier niemand leben will, so unwegsam wie die Gegend ist. Nur deinem Sturkopf ist es zu verdanken, dass du dir diese anstrengende Wanderung antust. Die Tatsache, dass du keine Ahnung hast, in welche Richtung es zurück zum Brunnen geht, trägt wohl auch noch minimal dazu bei. Du bleibst nicht stehen und läufst tapfer weiter, doch irgendwann kannst du einfach nicht mehr. Deine Füße und Beine tun dir weh, die Sonne ist schon beinahe ganz untergegangen und gegessen hast du auch schon seit Stunden nichts mehr. Am liebsten würdest du umkehren und wieder nach Hause gehen, aber dummerweise hast du mittlerweile noch weniger Ahnung, welche Richtung du dafür einschlagen müsstest. So unwohl dir bei dem Gedanken auch ist, du musst leider zugeben, dass du dich hoffnungslos verlaufen hast.

Du seufzt, schreckst aber auf, als du plötzlich ein Rascheln vernimmst. Du drehst den Kopf in die Richtung, aus der du das Geräusch gehört hast und entdeckst an einem gegenüberliegenden Hang in gut zweihundert Metern Entfernung ein Kaninchen, das eilig davonhoppelt. Einen Moment lang spielst du mit dem Gedanken, es einzufangen und als Abendessen zu nutzen, als dir etwas sehr Komisches auffällt.

Nämlich, dass du normalerweise keine Kaninchen hörst, die so weit weg sind. Misstrauisch greifst du nach deinen Ohren. Zumindest versuchst du es, deine Hände bekommen aber nur Luft zu fassen. Panisch tastest du an deinem Kopf herum und willst gerade völlig ausrasten, dass deine Ohren verschwunden sind, als du sie endlich spürst. Zumindest vermutest du mal, dass das deine Ohren sind. Sie liegen jetzt nämlich ein ganzes Stück höher, sind eckig und irgendwie... pelzig.

Deine Ohren sind verdammt noch mal pelzig.

Wie eine Irre tastest du an den flaumigen Dreiecken auf deinem Kopf herum und kannst gar nicht glauben, was du da fühlst. Du verfluchst die Gegend ein weiteres Mal, nun dafür, dass es hier keine Spiegel gibt. Im Moment würdest du deine Seele dafür verkaufen, einen Blick auf deinen Kopf werfen zu können. Endlich einmal etwas zu essen zu bekommen fändest du aber auch nicht schlecht.

24 Stunden später haben sich deine Prioritäten bemerkenswert verschoben. Deine pelzigen Ohren sind dir gerade drecksegal, für ein wenig Essen würdest du sie dir wenn nötig auch abschneiden und an den Meistbietenden verhöckern. Zwischendrin warst du mal an einem kleinen Bach und hast etwas von dem Wasser getrunken, was dich zumindest mal vor dem Verdursten bewahrt hat. Der Bach ist aber kurze Zeit später wieder im Berg versickert und ewig dort campieren wolltest du auch nicht.

Ein paar Kaninchen sind dir auch begegnet. Das erste hast du niedlich gefunden. Das zweite war schon eine potentielle Mahlzeit. Beim dritten warst du dann aber doch zu tierlieb. Das vierte wolltest du zwar einfangen, musstest aber feststellen, dass es wesentlich schneller und schlauer war, als du dachtest. Beim fünften hast du es gar

nicht mehr versucht. Und Nummer Sechs sieht dich gerade aus einiger Entfernung an. Du bist dir todsicher, ein hämisches Grinsen in seinem kleinen Gesicht erkennen zu können.

"Scheiß-Hase...", knurrst du missgelaunt. Die Nase des Kaninchens zuckt. 'Ich bin ein Kaninchen', scheint es dir sagen zu wollen. Vielleicht wirst du aber auch nur gerade vor Hunger verrückt, wer kann das schon so genau sagen.

Im Licht des Mondes läufst du weiter, doch irgendwann kannst du ganz einfach nicht mehr. Du hast verdammt noch mal Hunger. Nur... was ist das? Du schnupperst in der Luft. Ein würziger Geruch steigt dir in die Nase.

Essen!, schießt es dir durch den Kopf. Sofort bist du wieder auf den Beinen. Angetrieben von einem eisernen Überlebenswillen und einem knurrenden Magen steigst du tapfer einen Hang nach dem anderen hinauf, immer dem verlockenden Duft entgegen.

Schließlich leuchtet dir hinter einer Bergkuppe der warme Schein eines Lagerfeuers entgegen. Du machst dich klein und versuchst, möglichst unauffällig zu bleiben. Am Feuer siehst du zwei Gestalten sitzen und außerdem ist dort... Kaninchenbraten. Auf Stöcken aufgespießt stehen mehrere der Tierchen bratend um das Feuer herum und verströmen ihren lieblichen Duft in der Gegend. Du brauchst eins davon, unbedingt, sonst wirst du den nächsten Abend nicht mehr erleben. Da bist du dir sicher.

Du verengst die Augen und versuchst, die beiden Gestalten am Feuer zu erkennen. Auch deine Sehkraft scheint sich, wie dein Gehör und auch Geruchssinn, ganz enorm verbessert zu haben, denn es gelingt dir.

Ginta und Hakkaku.

Du bist so hungrig, dass du es nicht mal hinterfragst, dass zwei Charaktere aus Inu Yasha hier herumsitzen. Was dich dafür stört, ist etwas ganz anderes, nämlich dass es NUR Ginta und Hakkaku sind.

Demnach müsste Kouga hier doch auch irgendwo herumlaufen... oder?

Das Knurren deines Magens lenkt dich jedoch von sämtlichen weiteren Überlegungen ab. Du willst eins von diesen Kaninchen da unten. Jetzt. Sofort. Bis dahin ist alles Weitere zweitrangig. Nur, ob die Wolfsdämonen einfach so mit dir teilen werden, kannst du nun wirklich nicht sagen.

Wenn du zu Ginta und Hakkaku gehen möchtest, um um etwas zu essen zu bitten, lies weiter bei **15**.

Wenn du versuchen möchtest, dir mit einer List ein Kaninchen zu klauen, lies weiter bei **16**.

Wenn du das Essen vorerst aufgeben und ohne Kaninchen weiterziehen möchtest, lies weiter bei **17**.

07

Der steinige Hang ist dir dann doch zu unwirtlich, du machst dich lieber in die entgegengesetzte Richtung auf. Die vereinzelt Bäume häufen sich immer mehr und schon bald kann man durchaus von einem kleinen Wald sprechen.

Nur irgendwie ist dieser Wald anders als die Wälder, in denen du bisher gewesen bist. Dieser hier scheint irgendwie viel... intensiver. Du kannst es gar nicht richtig beschreiben. Du riechst viel intensiver die feuchte Erde, die einzelnen Blumen und Sträucher, alle Pflanzen scheinen dir viel schärfer als sonst und dir fallen Unmengen von Waldlebewesen auf, denen du zuvor nie Beachtung geschenkt hast. Auch die Geräusche stechen ungewohnt genau heraus, dir ist, als könntest du jedes Rascheln der Blätter, jedes Trippeln einer Maus, jedes Flattern des Vögel hören.

Auch wenn der Vergleich hinken mag, es kommt dir so vor, als wäre dein Leben ein Video und gerade eben hätte jemand von 240 p auf 1060 p umgeschaltet. Die Welt um dich herum war einfach viel genauer, hochauflösender und detaillierter geworden. Gegen die Eindrücke, die jetzt auf dich einströmten, wirkte jede Erinnerung abgeschottet, als wärest du blind und taub gewesen.

... Echt ein toller Wald, in dem du da bist.

Der Wald ist noch um einiges toller, als du zu Anfang gedacht hast, wie dir einige Stunden später bewusst wird. Denn sogar mitten in der Nacht, sprich, im Dunkeln, kannst du noch immer alles klar und deutlich erkennen. Du stolperst über keine einzige Wurzel oder dergleichen, ein Kunststück, das dir sonst nicht mal bei Tageslicht gelingt.

Doch auch jetzt, ohne die Sonne, scheint der Wald noch irgendwie hell zu sein. Als würde irgendein netter Mensch mit der Taschenlampe immer dorthin leuchten, wo du gerade hinsiehst.

Du bist so glücklich in diesem Wald, dass dir dein Hunger erst bewusst wird, als dein Magen knurrt. Ein Blick nach oben in den Himmel verrät dir, dass es auch schon längst mindestens Mitternacht sein muss. Normalerweise hättest du bereits vor Stunden gegessen, kein Wunder, dass dein Magen nun protestiert.

Und erneut beweist dein neuer Freund, der Wald, wie großartig er ist. Denn kaum ist dir aufgefallen, wie hungrig du bist, kannst du auch schon Essen riechen. Nichts wirklich Großartiges, nur ein paar Beeren, aber das ist doch besser als nichts. Und ein Wald kann einen nun mal leider nicht mit Pfannkuchen versorgen.

Du folgst dem Geruch und hast schnell einige Sträucher mit Brombeeren gefunden. Zielstrebig läufst du auf die Sträucher zu, als dir urplötzlich ein Gewicht in den Rücken drückt und dich zu Boden rammt. Sämtliche Luft wird aus deinen Lungen gedrückt, als das schwere Etwas auf deinem Rücken bleibt und dir jegliche Chance, zu fliehen oder dich zu wehren, nimmt.

"Hey...!", fauchst du erschrocken den Verantwortlichen an, der dich so hinterrücks überfallen hat. Du weißt zwar nicht genau, wie ernst du diese Bedrohung nehmen musst, doch dich einfach so in den Dreck drücken lassen möchtest du nun auch nicht.

"Ein Mädchen?", hörst du eine männliche Stimme über dir sagen. Wer auch immer dich hier als Sitzkissen missbraucht scheint also der menschlichen Sprache mächtig zu sein. Vielleicht ist es ja ein vernünftiger Mann, mit dem man diese Situation ganz friedlich klären kann.

Im nächsten Moment spürst du plötzlich eine Hand über deinen Hintern streicheln und verwirfst diesen Plan wieder. Instinktiv drehst du dich unter dem Unbekannten, so dass du auf dem Rücken liegst, und verpasst ihm eine schallende Ohrfeige.

Nach dieser Aktion eben bist du nicht einmal verwundert, in das Gesicht eines gewissen Mönches zu blicken.

"Entschuldigen Sie, junge Dame, aber würden Sie vielleicht-...", beginnt Miroku, bricht dann aber ab, als er dich näher betrachtet. Dass er es sich anders überlegt, sobald er dein Gesicht sehen kann, kränkt dich ganz enorm, auch wenn du auf seine Frage mit einem 'Nein' antworten wolltest.

Nun verpasst du ihm stattdessen eine weitere Ohrfeige, windest dich dann mit einer geschickten Bewegung unter ihm heraus und stehst auf. Dem Mönch, der noch immer auf dem Boden hockt und dich verdattert anstarrt, schenkst du einen vernichtenden Blick. So hässlich bist du doch nun auch wieder nicht!

Wenn du Miroku sitzen lassen und empört weggehen möchtest, lies weiter bei **18**.

Wenn du Miroku zur Rede stellen möchtest, lies weiter bei **19**.

08

Bei dem Gedanken daran, von einer Meute wütender Dorfbewohner verfolgt oder von ein paar übermotivierten Priestern und Mikos exorziert zu werden, scheint dir der strömende Regen doch das kleinere Übel zu sein. Schließlich trocknet das ja auch irgendwann wieder.

Und so machst du dich eilig wieder auf den Weg und siehst zu, dass du aus dem Dorf herauskommst, in dem sich noch immer niemand hat blicken lassen.

Eine halbe Stunde später bist du bereits der festen Überzeugung, dass du besser dran wärst, wenn du dich mit dem gesamten Tempel auf einmal angelegt hättest. Du, deine Kleidung und deine Schultasche sind komplett durchweicht und der Ausdruck "nass bis auf die Knochen" scheint dir mittlerweile gar nicht mehr wie eine Metapher, sondern wie eine Beschreibung von Tatsachen.

Einen derartig sintflutartigen Regen hast du noch nie erlebt. Hart und unangenehm prasseln die Tropfen ohne Unterlass auf dich ein, und kalt ist dir außerdem. Noch dazu kannst du keine hundert Meter weit sehen, so sehr gießt es herab. Dass noch dazu ein leichter Nebel aufgezogen ist, der nun immer dichter wird, macht die Sache auch nicht gerade besser.

Dennoch läufst du weiter, in der Hoffnung, bald irgendetwas besseres als ausgerechnet einen Tempel zu finden, wo du dich unterstellen kannst, bis der Regen vorbei ist. Leider scheinst du die zivilisierteren Gebiete so allmählich wieder zu verlassen, denn bald befindest du dich wieder in einem Wald.

Nur dass dieser hier, im Gegensatz zu dem, in dem du vorher warst, mehr aussieht als stamme er aus einem alten Horrorfilm. Dunkle, dichte Tannen erheben sich von allen Seiten um dich herum. Natürlich sind sie aber bei deinem Pech nicht dicht genug, als dass sie den Regen abhalten würden, und auch der Nebel verdichtet sich immer mehr zu einer grau-weißlichen Suppe. So langsam bekommst du wirklich das Gefühl, in einer Filmkulisse gelandet zu sein.

Du könntest sogar bereits seit Ewigkeiten im Kreis laufen, so wenig kannst du sehen. So langsam geht dir diese geheimnisvolle Welt auf der anderen Seite des Brunnens wirklich auf die Nerven und du wärst froh, könntest du jetzt in der Schule sitzen, wie du es ja eigentlich solltest.

Ein Schatten am Rande deines Sichtfelds lässt dich aus deinen trübsinnigen Gedanken aufschrecken. Ist dort etwa noch jemand außer dir?

Hoffnungsvoll läufst du zu der Stelle, an der du den Schatten gesehen zu haben glaubst. Doch hier ist niemand. Genau genommen ist dort gar nichts mehr, nicht mal ein Baumstumpf oder dergleichen, was den Schatten hätte vortäuschen können. Und dieser Umstand macht dich ein wenig stutzig. Du bist zwar verzweifelt und einsam, aber so schlimm, dass du gleich unter Wahnvorstellungen leidest, ist es deines Wissens nach noch nicht.

Eine Sekunde später weißt du auch, dass du dich nicht getäuscht hast, als du dachtest, hier wäre noch jemand außer dir. Wobei dir das jetzt doch lieber wäre.

"Keine Bewegung", befiehlt eine ruhige Stimme hinter dir und du spürst die Klinge eines Schwertes an deinem Hals.

In einer solchen Situation leistest du lieber keinen Widerstand und rührst dich keinen

Millimeter mehr. Das Schwert wandert langsam an deinem Hals entlang, während dessen Träger entspannten Schrittes um dich herum wandert. Du kannst kaum glauben, wen du da vor dir hast.

"Sesshoumaru!", murmelst du entgeistert, hängst aber hastig noch ein "-sama" an, als du seinen eisigen Blick siehst. Dennoch scheint er ein wenig erstaunt zu sein.

"Du kennst mich?", fragt er, ohne dabei eine Miene zu verziehen.

"J-Ja, Sesshoumaru...-sama. Vom... äh, Hören." Unsicher siehst du den Youkai vor dir an. Du kannst es nicht beschwören, aber du hast das unbestimmte Gefühl, dass du ohne diese kleine Überraschung bereits tot wärst. Und auch jetzt scheint dein Gegenüber dem Gedanken noch nicht ganz abgeneigt zu sein.

Ein leichtes Lächeln schleicht sich auf seine Züge und jagt dir einen eiskalten Schauer über den Rücken. "Nun, wie auch immer..."

Dein Instinkt sagt dir, dass es gleich aus und vorbei mit dir ist, wenn du nichts unternimmst. Nur, was?

Wenn du weglaufen möchtest, lies weiter bei **20**.

Wenn du kämpfen möchtest, lies weiter bei **21**.

Wenn du Sesshoumaru mit Worten überzeugen möchtest, dich am Leben zu lassen, lies weiter bei **22**.

09

Über diesen fremden Ort scheint gerade wirklich die Sintflut hereingebrochen zu sein. Da bleibst du doch lieber an deinem zumindest halbwegs trockenen Plätzchen, auch wenn das bedeutet, dass du als Youkai vor einem Tempel herumstehst. Nicht die beste aller Möglichkeiten, aber doch immer noch besser als davongeschwemmt zu werden.

Du setzt dich auf den schlammigen Boden und lehnst dich an die Tempelmauer, zuckst aber sofort wieder zurück. Diese blöde Wand hat dir gerade doch tatsächlich einen elektrischen Schlag verpasst! Frechheit! Aber war das nur ein dummer Zufall?

Probeweise legst du deine Handfläche an die Mauer, bekommst aber gleich den nächsten Schlag verpasst. Na klasse, war wohl doch kein Zufall. Du scheinst tatsächlich irgendwie dämonisch geworden zu sein, so wie diese offenbar geweihte Mauer auf dich reagiert. Das findest du aber ausgesprochen unfair. So wie du das verstanden hast, sollten Priester den Hilfsbedürftigen gegenüber freundlich und offenherzig sein, und was ist? Du armes Mädchen sitzt hier klatschnass und frierend im Dreck und kannst dich nicht mal richtig unterstellen, weil man ja unbedingt einen Bannkreis gegen dich errichten musste! Und deine Hand tut dir zu allem Überfluss nun auch noch weh.

Du ziehst die Knie an und schlingst die Arme darum, um dich wenigstens ein bisschen warmzuhalten. Nebenbei versuchst du dich möglichst schmal zu machen, um weder an die Wand zu stoßen noch im Regen zu landen. Am Ende wirst du aber natürlich doch nass.

"Blöder Tempel...", fluchst du leise und wickelst deinen neu gewonnenen Schwanz eng um dich. Immerhin hält der dich wenigstens ein bisschen warm.

Hastige Schritte, die in deine Richtung kommen, lassen dich aufblicken. Durch den dichten Regen, der noch immer kein bisschen nachgelassen hat, kommt vom Haupteingang des Tempels ein junger Tempeldiener auf dich zu.

"Entschuldigen Sie, junges Fräulein", beginnt der Junge, der nicht viel älter sein kann als du, wenn überhaupt, vorsichtig. "Unser Bannkreis hat auf einen Youkai hier in der Umgebung reagiert. Haben Sie irgendetwas Auffälliges gesehen?"

Du hebst grimmig den Blick. Also hattest du Recht und die haben da drin in ihrem warmen, trockenen Tempel tatsächlich eine Barriere gegen dich armen Nicht-Menschen errichtet.

Du hast noch gar nicht geantwortet, da weicht der Tempeldiener auch schon mit einem plötzlich angstverzerrten Blick zurück, wobei er sehr elegant im Matsch ausrutscht und rücklings auf den Boden fällt. Auf dem Boden kauern er weiter zurück, während er dich zitternd ansieht. Seine Unterlippe bebt, als wolle er irgendetwas sagen und könne nur nicht die rechten Worte dafür finden.

Ganz offensichtlich hat der kleine Kerl gerade eben deinen tollen neuen Schwanz entdeckt und dich als den gesuchten Youkai identifiziert.

Fast schon ein wenig amüsiert von seinem albernen Gehampel beobachtest du, wie er sich ungeschickt wieder aufrichtet und schnellstmöglich zurück in den Tempel rennt, wobei er irgendetwas von "Hilfe! Eine wilde Bestie! Sie will mich töten!" kreischt. Was für ein drolliges Kerlchen.

Nachdem er verschwunden ist, kannst du hören, wie im Tempel die Hölle losbricht.

Nun richtest du dich doch auf. So ulkig der Kleine auch war, anscheinend hat er da drin gerade die gesamte Besatzung auf dich, das ach so blutrünstige Monster, losgehetzt. Und wenn nun wirklich ein paar Profis auftauchen sollten, um dich "auszutreiben", dann hast du verdammt schlechte Karten, denn wirklich wehren kannst du dich nicht. Bis gestern warst du schließlich noch ein normaler Mensch, nur ein wenig verrückt. Schleunigst schnappst du dir deine Schultasche, die du eigentlich nur noch mit dir mitschleppst, weil du noch nicht auf die Idee gekommen bist, dass du sie auch irgendwo liegen lassen könntest, und rennst los.

Stunden später hat sich der Aufruhr im Dorf noch immer nicht gelegt. Du kannst den Himmel zwar nicht sehen, doch es ist mittlerweile so dunkel, dass du darauf schließt, dass es Nacht geworden ist. Der Regen hat noch immer nicht nachgelassen und durchweicht dich weiter. Zusammengekauert hockst du zwischen ein paar leeren Fässern, die unangenehm nach Sake stinken, in einer dunklen Seitengasse. Laut und deutlich hörst du die hektischen Schritte unzähliger Menschen, die überall herumlaufen und nach dem grausamen Monster suchen, das den armen kleinen Tempeldiener angefallen hat. Dabei hast du doch eigentlich gar nichts Böses getan, nur Schutz vor dem Regen gesucht. Menschen sind ja so gemein. Du beschließt, so bald wie möglich aus diesem Dorf zu verschwinden. Nur, wann ist "so bald wie möglich"?

Wenn du sofort versuchen möchtest, dich aus dem Dorf zu schleichen, lies weiter bei **23**.

Wenn du warten möchtest, bis sich der Aufruhr gelegt hat, um dann zu verschwinden, lies weiter bei **24**.

Wenn du versuchen möchtest, mit den Menschen zu reden und die Dinge richtig zu stellen, lies weiter bei **25**.