

Impact

Wähle deinen eigenen Weg

Von Ishizuka-Kazumi

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 zugenagelt, 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**.