

Ursula Poznanski

EREBOS

Thriller

 **Loewe**

Zum Inhalt

In einer Londoner Schule wird ein Computerspiel herumgereicht – Erebos. Wer es spielt, kommt nicht mehr davon los. Dabei sind die Spielregeln äußerst streng: Jeder hat nur eine Chance, Erebos zu spielen. Er darf mit niemandem darüber reden und muss immer allein spielen. Und wer gegen die Regeln verstößt oder seine Aufgaben nicht erfüllt, fliegt raus und kann das Spiel auch nicht mehr starten.

Erebos lässt Fiktion und Wirklichkeit auf irritierende Weise verschwimmen: Die Aufgaben, die das Spiel stellt, müssen in der realen Welt ausgeführt werden.

Auch Nick ist süchtig nach Erebos – bis das Spiel ihm befiehlt, einen Menschen umzubringen ...



© Doro Brückner

Ursula Poznanski, geboren in Wien, studierte sich einmal quer durch das Angebot der dortigen Universität, bevor sie sich als Medizinjournalistin dem Ernst des Lebens stellte. Nach dem Erfolg ihres ersten Jugendbuchs *Erebos*, das in mehr als 23 Sprachen übersetzt und u. a. mit dem Deutschen Jugendliteraturpreis ausgezeichnet

wurde, wagte sie den Sprung ins hauptberufliche Autorenleben.

3.

Die Wohnung war leer und eiskalt, als Nick heimkam, Mum musste wieder in Eile gewesen sein und vergessen haben, die Fenster zu schließen. Er ließ seine Jacke an, machte alle Luken dicht und drehte den Heizkörper in seinem Zimmer so weit auf wie möglich. Dann erst fischte er das Cover aus der Tasche und öffnete es: Erebos.

Nick zog eine Grimasse. Erebos klang ähnlich wie Eros. Vielleicht war es ein Verkupplungsprogramm? Das würde zu Brynne passen und das konnte sie sich gleich wieder abschminken.

Er startete den Computer und holte sich, während das Gerät hochfuhr, aus dem Wohnzimmer eine Woldecke, die er sich um die Schultern legte.

Mindestens vier störungsfreie Stunden lagen vor ihm. Mehr aus Gewohnheit, aber auch um die Spannung noch ein wenig zu erhöhen, rief er erst seine Mails ab (dreimal Werbung, viermal Spam und eine verbitterte Nachricht von Betthany, der allen, die noch einmal das Training schwänzten, furchtbare Konsequenzen androhte).

In dem Moment, als er seine Facebook-Seite öffnen wollte, meldete sich Finn per ICQ.

»Hallo, Bruderherz! Alles in Ordnung?«

Nick lächelte unwillkürlich.

»Ja, alles bestens.«

»Wie geht's Mum?«

»Sie hat viel zu tun, aber sie ist okay. Wie steht's bei dir?«

»Dito. Die Geschäfte laufen wie geölt.«

»Cool.« Nick verkniff es sich, genauer nachzufragen.

»Nicky, hör mal. Das Shirt, das ich dir versprochen habe ...

Du weißt, welches, oder?«

Und ob Nick das wusste. Ein Shirt von Hell Froze Over, der besten Band der Welt, wenn man Finn fragte.

»Was ist damit?«

»Ich krieg es nicht in deiner Größe. Nicht in den nächsten vier Wochen. Du bist einfach zu lang, Brüderchen. Die im Fan-shop haben es bestellt, aber es wird dauern. Ist das okay?«

Im ersten Augenblick wusste Nick nicht, wieso er so enttäuscht war. Wahrscheinlich, weil es in seinem Kopf ein Bild gab von ihm und Finn beim Konzert in zwei Wochen, beide im HFO-Shirt mit dem eisblauen Teufelskopf auf der Brust, wie sie gemeinsam *Down the Line* grölten.

»Nicht so schlimm«, tippte Nick.

»Ich bleib dran, versprochen. Kommst du mal wieder bei mir vorbei?«

»Sicher.«

»Du fehlst mir, kleiner Bruder, weißt du das?«

»Du mir auch.« *Und wie.* Aber das würde er Finn nicht auf die Nase binden, sonst bekam der wieder ein schlechtes Gewissen.

Nach dem Chat mit seinem Bruder sah Nick noch bei Emilys Zeichnungen auf *deviantart* vorbei, doch dort hatte sich seit gestern nichts Neues getan. Logisch, dachte er ein wenig beschämt und ging wieder offline.

Seine innere Stimme riet ihm, besser noch sein Englischessay zu schreiben, bevor er sich Erebos widmete. Sie hatte keine Chance, Nicks Neugier war zu groß. Er klappte die Hülle auf, verzog beim Anblick von Brynnes Handschrift das Gesicht und schob die DVD ins Laufwerk. Es dauerte einige Sekunden, bis sich ein Fenster öffnete.

Kein Film, keine Musik. Ein Spiel.

Das Installationsfenster zeigte ein düsteres Bild. Im Hintergrund sah man einen zerfallenden Turm inmitten einer verbrannten Landschaft. Vor dem Turm steckte ein Schwert in der nackten Erde, an dessen Griff ein rotes Tuch gebunden war. Es flatterte im Wind, wie eine letzte Erinnerung an das Leben in einer toten Welt. Darüber, auch ganz in Rot, bog sich der Schriftzug ›Erebos‹.

In Nicks Magen kribbelte es. Er drehte die Lautstärke höher, doch da war keine Musik, nur ein tiefes Grollen wie von einem nahenden Unwetter.

Nick ließ den Mauszeiger über dem Install-Button schweben, mit dem unbestimmten Gefühl, noch etwas vergessen zu haben ... natürlich, den Virensan. Mit zwei verschiedenen Programmen checkte er die Dateien auf der DVD und seufzte erleichtert, als beide Entwarnung gaben. Also los.

Quälend langsam ruckte die blaue Installationsleiste vorwärts. In winzigen, winzigen Sprüngen. Mehrmals schien es, als wäre der Computer abgestürzt, nichts rührte sich. Probehaltig schob Nick die Maus hin und her – immerhin: Der Mauszeiger bewegte sich. Allerdings auch langsam und ruckelnd. Ungeduldig rutschte Nick auf seinem Stuhl herum. Fünfundzwanzig Prozent, das durfte doch nicht wahr sein! Da konnte er genauso gut in die Küche gehen und sich etwas zu trinken holen.

Als er Minuten später zurückkam, waren es einunddreißig Prozent. Fluchend ließ er sich auf seinen Stuhl fallen und rieb sich die Augen. Was für ein Mist.

Eine gefühlte Stunde später waren die hundert Prozent erreicht. Nick jubelte bereits innerlich, da wurde der Bildschirm schwarz. Blieb schwarz.

Nichts half. Kein Klopfen gegen das Gehäuse, keine Tasten-

kombination, kein Wutausbruch. Der Bildschirm zeigte nichts als unerbittliche Dunkelheit.

Kurz bevor Nick aufgeben und die Reset-Taste drücken wollte, passierte doch noch etwas. Rote Buchstaben schälten sich aus dem Dunkeln, Worte, die pulsierten, als würde ein verborgenes Herz sie mit Blut und Leben versorgen.

»Tritt ein.

Oder kehr um.

Dies ist Erebos.«

Na endlich! Voll prickelnder Vorfreude wählte Nick ›Tritt ein‹.

Zur Abwechslung wurde der Bildschirm wieder mal schwarz, mehrere Sekunden lang. Nick lehnte sich in seinem Stuhl zurück. Hoffentlich blieb dieses Spiel nicht so langsam. An seinem Computer konnte es nicht liegen, der war so gut wie auf dem neuesten Stand, Prozessor und Grafikkarte waren blitzschnell und alles, was er an Spielen hatte, lief reibungslos.

Allmählich hellte der Bildschirm sich auf und gab den Blick frei auf eine sehr realistisch wirkende Waldlichtung, über der der Mond stand. In ihrer Mitte hockte eine Figur mit zerrissenem Hemd und fadenscheiniger Hose. Ohne Waffe, nur mit einem Stock in der Hand. Das sollte vermutlich seine Spielfigur sein. Probehalter klickte Nick rechts neben sie, woraufhin sie aufsprang und sich exakt an die gewählte Stelle bewegte. Okay, die Steuerung war idiotensicher und den Rest würde er ebenfalls in Kürze kapiert haben. Schließlich war das nicht sein erstes Spiel.

Also los. Nur – in welche Richtung? Es gab keinen Weg oder Hinweis. Vielleicht eine Karte? Vergeblich versuchte Nick ein Inventar oder ein Spielmenü aufzurufen, aber da war nichts. Keine Hinweise auf Quests oder Ziele, keine anderen Figuren in Sicht-

weite. Nur ein roter Balken für die Lebensanzeige und darunter ein blauer – vermutlich zeigte er die Ausdauer an. Nick versuchte verschiedene Tastenkombinationen, die in anderen Spielen zum Erfolg geführt hatten, doch hier bewirkten sie nichts.

Wahrscheinlich strotzt das Ding nur so von Programmierfehlern, dachte er missmutig. Probeweise klickte er direkt auf seine schäbig ausgerüstete Figur. Der Schriftzug ›Namenloser‹ erschien über ihrem Kopf.

»Auch gut«, murmelte Nick. »Der geheimnisvolle Namenlose.« Er ließ seinen zerlumpten Charakter erst ein Stück geradeaus laufen, dann nach links, schließlich nach rechts. Alle Richtungen schienen falsch zu sein und es tauchte niemand auf, den man fragen konnte.

›Es ist wahnsinnig cool, ehrlich‹, äffte er in Gedanken Brynnes Stimme nach. Andererseits ... Colin schien von dem Spiel ebenfalls angetan. Und Colin war kein Idiot.

Nick beschloss, seinen Spielcharakter geradeaus laufen zu lassen. Das Gleiche, dachte er, würde er selbst tun, wenn er sich verirrt hätte. Eine Richtung beibehalten. Auf irgendetwas würde er stoßen und jeder Wald hatte ein Ende.

Er konzentrierte sich auf seinen Namenlosen, der Bäumen geschickt auswich und störendes Geäst mit seinem Stock zur Seite schlug. Jeder Schritt der Spielfigur war deutlich zu hören, das Unterholz knackte, welke Blätter raschelten. Als die Figur über einen Felsen kletterte, lösten sich kleine Steinchen und kullerten hinunter.

Hinter dem Felsen wurde der Boden feuchter. Der Namenlose kam nicht mehr so schnell voran, da seine Füße immer wieder bis zum Knöchel einsanken. Nick war beeindruckt. Das alles war ungemein realistisch, nicht einmal das schmatzende Geräusch, das beim Waten im Schlamm entstand, fehlte.

Der Namenlose kämpfte sich weiter, begann zu keuchen. Der blaue Balken war auf ein Drittel seiner Länge geschrumpft. Beim nächsten Felsen gönnte Nick der Figur eine Pause. Sein Spielcharakter stützte die Hände auf die Oberschenkel und senkte den Kopf – offenbar bemüht, wieder zu Atem zu kommen.

Irgendwo hier musste ein Bach sein. Nick hörte es rauschen und beendete die Rast. Er schickte den Namenlosen ein Stück nach rechts, wo er tatsächlich einen kleinen Wasserlauf entdeckte. Immer noch keuchend blieb sein Spielcharakter davor stehen.

»Na komm, trink schon«, sagte Nick. Er drückte die Abwärts-Pfeiltaste auf seinem Keyboard und war entzückt, als der Namenlose sich tatsächlich bückte, mit der hohlen Hand Wasser aus dem Bach schöpfte und trank.

Danach ging es schneller voran. Der Boden verlor seine Feuchtigkeit und auch die Bäume standen nicht mehr so dicht. Doch immer noch fehlte jeglicher Orientierungspunkt und langsam befürchtete Nick, dass seine Immer-geradeaus-Taktik ein Schuss in den Ofen war. Wenn er nur einen besseren Überblick hätte, eine Karte vielleicht, oder ...

Überblick! Nick grinste. Mal sehen, vielleicht konnte sich sein virtuelles Ich nicht nur bücken, sondern auch klettern! Er wählte einen mächtigen Baum mit tief liegenden Ästen aus, stellte die Figur davor und drückte die Aufwärts-Pfeiltaste.

Sorgsam legte der Namenlose seinen Stock beiseite und zog sich an den Ästen hoch. Er hielt inne, sobald Nick die Pfeiltaste losließ, und kletterte weiter, wenn sie erneut gedrückt wurde. Nick schickte ihn so hoch hinauf wie möglich, bis die Äste zu schwach wurden und die Figur beinahe abgerutscht wäre. Erst als sie einen sicheren Stand hatte, wagte Nick einen Rundumblick. Die Aussicht war fantastisch.

Der Vollmond stand hoch am Himmel und warf sein Licht auf ein grün-silbernes, endlos scheinendes Meer aus Bäumen. Zur Linken waren die Ausläufer einer Bergkette erkennbar, zur Rechten setzte sich die Ebene fort. Geradeaus verlief die Landschaft hügelig. Nadelstichkleine Punkte an einigen Hügeln verrieten Siedlungen.

Eben, dachte Nick triumphierend. Der Weg geradeaus ist der richtige.

Er hatte seinen Finger bereits über der Abwärts-Pfeiltaste, als ihm ein warmgelber Lichtschein zwischen den Bäumen auffiel, ganz nah. Das sah verheißungsvoll aus. Wenn er seinen Weg ein kleines Stück nach links korrigierte, müsste er in wenigen Minuten auf die Lichtquelle stoßen. Ein Haus vielleicht? Voller Ungeduld holte er seine Figur zurück zum Boden, wo sie ihren Stock wieder an sich nahm und weiterlief. Nick kaute an seiner Unterlippe und hoffte, dass er sich die Richtung korrekt eingeprägt hatte.

Nicht lange und er meinte, die ersten schwachen Ausläufer des Lichtscheins zwischen den Baumstämmen erkennen zu können. Praktisch im gleichen Moment stieß er auf ein Hindernis: eine Erdspalte, die viel zu breit war, als dass der Spielcharakter sie überspringen konnte. Verdammt! Der Spalt zog sich weit nach beiden Seiten hin und verlor sich irgendwo in der Dunkelheit zwischen den Bäumen. Ihn zu umrunden, würde den Namenlosen viel Zeit und möglicherweise die Orientierung kosten.

Den umgestürzten Baum entdeckte Nick erst, nachdem er einige Zeit mit Fluchen verbracht hatte. Wenn man den in die richtige Position bringen könnte ...

Die Space-Taste war der Schlüssel zum Erfolg. Nicks Spielcharakter zerrte, zog und schob den Stamm in jede Richtung, die

ihm der Mauszeiger vorgab. Als der Baum quer über dem Erdriß lag, keuchte der Namenlose und die rote Lebensanzeige war wieder ein wenig kürzer geworden.

Mit aller gebotenen Vorsicht ließ Nick seinen Bildschirmhelden über den Stamm balancieren, der sich als sehr unsichere Brücke erwies, denn er rollte beim fünften Schritt ein wenig nach rechts, und Nick konnte seine Figur nur durch einen gewagten Sprung in Sicherheit bringen.

Der Lichtschein war jetzt stärker als zuvor – und er flackerte. Direkt vor Nick lag eine winzige Waldschneise, in deren Mitte ein Feuer brannte. Ein einzelner Mann saß davor und starrte in die Flammen. Nick nahm den Finger von der Maustaste, woraufhin der Namenlose sofort stehen blieb.

Der Mann am Feuer rührte sich nicht. Er trug keine sichtbare Waffe, aber das hatte nichts zu bedeuten. Er konnte ein Magier sein, dafür sprach sein langer schwarzer Mantel. Vielleicht erfuhr man Näheres, wenn man die Figur anklickte. Kaum hatte Nicks Mauszeiger den Mann berührt, hob er den Kopf und zeigte ein schmales Gesicht mit einem sehr kleinen Mund. Im selben Moment öffnete sich am unteren Bildschirmrand ein Dialogfenster.

»Sei begrüßt, Namenloser.« Die Buchstaben hoben sich silbergrau vom schwarzen Untergrund ab. »Du warst schnell.«

Nick führte seine Figur näher an ihn heran, doch der Mann reagierte nicht, er schob nur mit einem langen Ast die brennenden Holzstücke seines Lagerfeuers zusammen. Nick war enttäuscht; endlich traf er in diesem verlassenem Wald auf jemanden und der brachte nur eine dürre Begrüßung heraus.

Erst als Nick den blinkenden Cursor in der nächsten Zeile des Fensters entdeckte, begriff er, dass eine Antwort von ihm erwartet wurde. »Gruß zurück«, tippte er.