

Ursula Poznanski

EREBOS

Thriller

GOETHE
INSTITUT
FRANKFURT



 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 ...



© Doris Breiterhauser

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.

5.

Rot wie kleine kugelige Rubine leuchten sie zwischen pelzigen Blättern hervor. Sarius hat den Waldrand erreicht und Beeren entdeckt, die im Schatten der Bäume wachsen. Kann er sie einsammeln? Er kann. Zu seiner Freude stellt er fest, dass er nun über ein Inventar verfügt, in dem alles aufbewahrt wird, was ihm gehört. Hier findet sich das Krötenfleisch wieder, das er noch als Namenloser erbeutet hat. Ansonsten ist das Inventar leer, also hat er genug Platz für die Beeren.

Er richtet sich auf, als er es rascheln hört. Gibt es hier Schlangen im Gebüsch? Ein schneller Blick nach allen Seiten – nein, da ist nichts. Niemand. Sarius widmet sich wieder seinen Beeren. Die wachsen hier sicher nur, damit er sich mit Nahrung eindecken kann.

Der Angriff kommt so plötzlich, dass Sarius erst erschrickt, als alles schon wieder vorbei ist. Zwei Männer haben sich von hinten auf ihn gestürzt und halten ihn am Boden fest. Einer drückt ihm das Knie in den Rücken, biegt seine Arme nach hinten und fesselt sie. Der andere hält ihm einen Dolch unters Kinn, auf dem getrocknetes Blut und Haare kleben.

Sarius kann sich nicht wehren. Er versucht es, bringt aber nur ein Zappeln zustande und kann nicht verhindern, dass der größere der beiden Männer ihn hochhebt und sich über die Schulter wirft wie einen Sack.

Das war es also schon. Sarius, Dunkelef und Ritter, wird beim Beerensammeln überrumpelt und verschleppt. Etwas Pech, und der mit dem Dolch wird ihn abmurksen. Dann ist das Aben-

teuer vorbei. Mist, blöder, elender. Und typisch obendrein. Er ist bestimmt der Einzige, der sich so dämlich hat überrumpeln lassen.

Sie marschieren durch den Wald, wobei der Kerl, der Sarius trägt, ihn immer wieder auf seiner Schulter zurechtrückt. Will ihn wohl nicht versehentlich verlieren. Aber dann tut er es doch; am Rand einer Böschung bleibt er ruckartig stehen, wirft ihn ab und befördert ihn mit einem Tritt den Hang hinunter.

Zweimal überschlägt sich Sarius, bis er im ebenen Gelände liegen bleibt.

Hier unten erwarten ihn drei Gestalten, die seinen Entführern stark ähneln: zerrissene Kleidung, vor Schmutz starrende Haut, Narben. Einem fehlt ein Auge, ein anderer hat einen Buckel. Nur ihre Waffen sehen gepflegt aus.

»Wo habt ihr den aufgetrieben?«, fragt der Bucklige.

»Ist beim Turm auf dem Boden rumgekrochen. War leichter zu fangen als ein Täubchen.«

Der Bucklige nimmt Sarius am Kragen und setzt ihn aufrecht gegen einen Baumstamm.

»Denkt ihr, er ist als Räuber zu gebrauchen? Sollen wir ihn behalten?«

Der Einäugige dreht seinen Kopf zur Seite, als ob er auf diese Weise Sarius besser betrachten könnte.

»Nein«, stellt er fest. »Der da eignet sich nicht. Der passt nicht zu uns, das sieht man schon an seinen Gewändern. Der gehört zu denen, die gegen Ortolan ziehen.«

»Dann stechen wir ihn ab!«, sagt der Bucklige freudig.

Sarius würde gern etwas erwidern – zum Beispiel, dass er keinen Ortolan kennt und sich jederzeit einer Räuberbande anschließen würde, wenn er dafür am Leben bleiben darf. Doch es geht nicht. Vorhin, mit dem Gnom, da konnte er sprechen, doch

jetzt ist er stumm. Die Dinge um ihn herum laufen ab wie im Film.

Der dritte der Männer, dessen Gesicht vom Schatten eines großen Huts verdeckt wird, hat bisher nichts gesagt. Nun tritt er einen Schritt näher heran.

»Nein. Wir werden ihn nicht töten. Dieser hier ist nicht wie die anderen.«

Er bückt sich und greift Sarius in die Taschen.

»Seht her. Keine Gifte, keine Kopfgeldbriefe. Kein Gold. Den hier können wir wieder laufen lassen.«

»Einfach so?« Der Bucklige ist enttäuscht. »Das hat doch keinen Sinn! Macht keinen Spaß!«

Der Mann mit dem großkrepfigen Hut winkt ab.

»Ich wünschte, einer wie er würde am Ende siegen. Nur leider, Sarius, sind es meist die Kleinen, die verlieren. So wie du. Aber an denen vergreife ich mich nicht.«

Er verscheucht den Buckligen, der gerade versucht, an den Inhalt von Sarius' Taschen zu kommen.

»Stattdessen werde ich dir einen Rat erteilen. Weißt du, was das Beste für dich wäre?«

Nein, würde Sarius gern sagen, wenn er könnte. Doch sein Gegenüber erwartet ohnehin keine Antwort. Er packt Sarius bei den Armen und schnürt seine Fesseln auf.

»Du solltest Erebos verlassen. Geh und komm nicht mehr wieder. Tu so, als wärst du nie hier gewesen. Vergiss diese Welt. Wirst du das tun?«

Natürlich nicht, denkt Sarius. Er versucht, unter der Hutkrempe des Mannes ein Gesicht zu erkennen, doch er kann nicht einmal Augen sehen.

»Wenn du Erebos verlassen willst, dann lauf fort. Lauf zurück zum Turm. Jetzt.«

Ist das eine Fluchtmöglichkeit oder eine Falle? Wird Erebos sich ihm verschließen, wenn er die Gelegenheit ergreift, seinen Entführern zu entkommen? Unschlüssig steht er da. Der Räuber nimmt das als Antwort.

»Ich dachte es mir«, seufzt er. »Dann hör mir gut zu: Niemand hier ist dein Freund. Auch wenn es dir so scheinen mag. Keiner wird dir helfen, denn alle wollen in den Inneren Kreis und nur sehr wenige gelangen dorthin.«

Sarius versteht kein Wort. Welcher Innere Kreis?

»Am Ende bleiben nur ein paar übrig. Auserwählte für die Schlacht gegen Ortolan. Das Monster töten, den Schatz finden. Dafür ist nicht jeder geeignet.«

Es ist schwer zu sagen, ob der Räuber scherzt oder nicht, und Sarius kann nicht nachfragen.

»Verrate den anderen nichts von dem, was ich dir sage. Bring dich nicht um deinen Vorteil, er ist klein genug. Sieh zu, dass du Wunschkristalle findest. Sie werden dir das Leben leichter machen. Das Leben, verstehst du?«

»Erzähl ihm nichts über Wunschkristalle«, fällt der Bucklige ihm ins Wort.

»Wieso denn nicht? Er wird sie brauchen. Weißt du was, Sarius? Wunschkristalle sind eines der größten Geheimnisse von Erebos. Sie dienen dir. Sie machen Unmögliches möglich. Sie erfüllen deine Träume.«

»Wenn der Bote erfährt, was du dem Jungchen alles ins Ohr flüsterst, macht er dich einen Kopf kürzer«, keckert der Bucklige.

»Das tut er ohnehin, wenn er mich in die Finger kriegt.«

Der Mann mit dem großen Hut – er ist der Anführer, er muss der Anführer sein, denkt Sarius – wendet ihm den Rücken zu und geht langsam durchs Unterholz davon. Die anderen folgen

ihm; der Einäugige spuckt Sarius schnell noch ins Gesicht, bevor er geht. Doch sonst krümmt ihm keiner ein Haar. Doch was er nun tun soll, verrät ihm auch niemand.

Also steigt er eben die Böschung wieder hinauf und versucht sich zu orientieren. Der Turm müsste linker Hand liegen, dorthin zurück will er nicht. Er blickt sich um, auf der Suche nach einem Anhaltspunkt. Und hört plötzlich leises Klirren, das aus der Richtung kommt, in der der Wald am dunkelsten ist.

Sarius folgt dem Geräusch, das mit jedem Schritt deutlicher wird: Eisen schlägt auf Eisen, auf Holz, auf Stein. Dazwischen dumpfes Brüllen und etwas wie Schmerzenslaute. Eine Schlacht. Er folgt dem Lärm immer weiter, mit einem Hitzegefühl im Inneren, das Neugier sein kann oder Angst oder beides, bis er mit einem Mal vor einem Hindernis steht. Er verlangsamt seinen Schritt und starrt verblüfft auf eine schwarze Mauer, die sich quer durch die Landschaft zieht und hoch über die Bäume hinausragt. Das Schwarz glänzt wie Teer.

An ein Überklettern der Mauer ist nicht zu denken, er muss einen Durchgang suchen. Oder das Ende des riesigen Hindernisses. Er wendet sich nach links, aus dieser Richtung kommen die Kampfgeräusche. Er läuft, bis seine Ausdauer aufgebraucht ist. Kein Tor. Wutentbrannt schlägt er mit dem Schwert gegen die Mauer. Schwarz splittert ab, darunter werden zwei Buchstaben sichtbar: ns.

Überzeugt, dass unter der glänzenden Schicht eine Botschaft verborgen ist, bearbeitet er die Mauer weiter mit seinem Schwert und hofft, dass es dabei nicht zu Bruch geht. Aber es klappt, das Schwert hält und wenige Minuten später hat Sarius einen ganzen Satz freigelegt. Einen doppeldeutigen Satz: Geh ins Netz.

Er hört sich selbst lachen. Ich bin ein guter Fang, denkt er und öffnet eine Verbindung zum Internet.

Im gleichen Moment bricht ein Teil der Mauer ein und gibt den Blick frei auf eine Schlacht. Zwei Barbaren, eine Katzenfrau, ein Werwolf, mehrere Zwerge, drei Vampire und zwei Dunkelelfen kämpfen mit vier unfassbar hässlichen Trollen. Einem von ihnen ragen bereits drei Pfeile aus dem Hals, die von der Katzenfrau stammen müssen, sie ist die Einzige mit einem Bogen. Ein weiterer Troll schwingt einen Felsbrocken und schleudert ihn dem Werwolf entgegen, der sich mit einem weiten Sprung in Sicherheit bringt. Zwei der Zwerge bearbeiten die Beine des dritten Trolls mit ihren Äxten, unterstützt vom größeren der Barbaren, der mit seiner Keule auf dessen Rücken eindrischt.

Über ihnen allen schwebt ein bläuliches Oval. Es funkelt wie ein riesiger, geschliffener Saphir und dreht sich träge um die eigene Achse. Ist das ein Wunschkristall? Der wäre aber zu groß, um ihn einfach an sich zu nehmen. Die anderen, die Kämpfer, scheren sich nicht um das Ding, sind auch viel zu beschäftigt dafür.

Sarius tastet nach dem Schwert an seinem Gürtel. Auf einmal sieht es so harmlos und klein aus. Er sollte sich jetzt wahrscheinlich in den Kampf stürzen, wagt sich aber noch nicht heran.

Bei einem der Zwerge rinnt Blut unter dem Helm hervor, läuft in seinen Bart und versickert dort. Der Zwerg kämpft dennoch wie ein Berserker.

Sarius atmet tief durch. Keine Verletzung, die er hier erleiden wird, kann ihm wirkliche Schmerzen bereiten, egal, wie echt sie aussieht. Er geht einen Schritt vorwärts und macht ihn sofort wieder rückgängig, um sich eine Taktik zurechtzulegen. Der vierte Troll steht frei, er hat eine Vampirfrau in die Enge getrieben, die versucht, sich ihn und seinen Morgenstern mit ihrer langen, schmalen Klinge vom Leib zu halten. Er hat Sarius noch nicht bemerkt.

Auf den Troll also. Mit einer schnellen Handbewegung holt Sarius seinen Schild vom Rücken, hebt die Waffe und wirft sich in den Kampf. Einen Augenblick lang ist es ihm peinlich, dass er dafür wirklich Mut aufbringen muss.

Sein Schwert prallt gegen die Haut des Trolls wie gerade noch gegen die Mauer, nur dass es diesmal nicht die kleinste Spur hinterlässt. Der Troll brüllt höhnisch. Er packt die Vampirin mit einer Hand und schleudert sie in die Luft. Sie rudert mit den Armen, verliert ihr Schwert und schlägt mit einem hässlichen Geräusch auf dem Boden auf. Die rote Schärpe, die sie um die Taille trägt, färbt sich dunkelgrau, es bleibt nur ein winziger, blinkender Rest von Rot. Die Lebensanzeige, begreift Sarius. Erst jetzt sieht er, dass jeder der Kämpfenden etwas Rotes in seiner Ausrüstung führt – meist ein Brustgurt oder ein Gürtel, wie bei ihm selbst.

Der Vampirin muss die Lebensgefahr, in der sie schwebt, bewusst sein. Sie kriecht ins Gebüsch, ihr linkes Bein ist nach außen verdreht. Sie schleppt es hinter sich her wie einen Fremdkörper.

Der Troll hat das Interesse an ihr verloren, er dreht sich um. Misst Sarius aus stumpfen Augen, zäher Geifer tropft aus seinem Maul. Unwillkürlich weicht Sarius zurück. ›Du kannst dieses Spiel nur einmal spielen‹, das hat er nicht vergessen. Keinesfalls darf es so schnell vorbei sein.

Der Troll tappt auf ihn zu, Sarius umrundet ihn blitzschnell, er muss etwas Empfindliches treffen und das so rasch wie möglich. Er zielt auf die Sehnen der saurierartigen Beine. Schlägt zu.

Wieder brüllt der Troll, aber diesmal klingt es schmerzerfüllt. Dunkelrotes Blut, dick wie Sirup, quillt aus einer Wunde. Verblüfft starrt Sarius auf das breite Rinnsal und bemerkt zu spät,

dass über ihm der Morgenstern seines Gegners kreist – er sieht ihn abwärtssausen, taucht instinktiv zur Seite.

Die dornige Kugel streift seine Schulter, ein ohrenbetäubendes Kreischen ertönt, sticht ihm wie glühender Draht ins Gehirn.

Er fällt. Hoch über ihm steht der Troll, blickt mit steingrauen Augen auf ihn herab. Hebt wieder seine Waffe. Dann, so glaubt Sarius durch das schmerzhaftes Sirren zu hören, donnert es. Der Troll wankt und gibt den Blick frei auf den größeren der beiden Barbaren, der aus dem Nichts aufgetaucht ist und versucht, dem Troll mit seiner Keule die Wirbelsäule zu zerschmettern.

Der Schlag sitzt, Sarius' monströser Gegner bäumt sich auf, ein weiterer Schlag, der Troll geht in die Knie. Brüllt jetzt nicht mehr, stöhnt nur noch. Ein letzter Schlag in den Nacken und er liegt still.

Sarius will sich aufsetzen, doch jeder Versuch lässt diesen fürchterlichen Ton anschwellen. Besser geht es, wenn er sich langsam bewegt. Sein Gürtel ist noch zu etwa einem Viertel rot. Ob es wieder mehr wird, wenn er stillhält? Er legt sich flach ins Gras. Was er gesehen hat, genügt, um fürs Erste beruhigt zu sein. Die Schlacht ist fast zu Ende. Zwei Trolle liegen bereits besiegt am Boden, ein dritter flieht. Der vierte steht noch aufrecht, doch ihm wird von den beiden Barbaren schwer zugesetzt, und nun schließen sich alle, die noch laufen können, dem Gemetzel an. Gegen diese Übermacht hat der Troll keine Chance, er wankt, schlägt noch einmal um sich und fällt dem Boden entgegen, eine Zwergenaxt tief zwischen die Schulterblätter gegraben.

»Sieg«, haucht eine körperlose Stimme.

Im nächsten Moment erscheint der Bote mit den gelben Augen am Waldrand und zügelt sein Pferd.

»Ihr habt das Oval erobert«, sagt er und berührt die schillern-

de Scheibe mit seinen Knochenfingern. »Lohn ist euch sicher. BloodWork!«

BloodWork? Sarius versteht nicht, bis der große Barbar vortritt und sich vor dem Boten verneigt.

»Du hast in der Schlacht den wertvollsten Beitrag geleistet. Ich belohne dich mit einem Helm der Stärke 27. Er schützt dich gegen Gift, Blitzschlag und Fieberzauber.«

Der Bote reicht BloodWork einen goldenen Helm mit Widerhörnern. Eilig nimmt der Barbar seine schlichte Eisenkappe vom Kopf und stülpt sich den glänzenden Kopfschutz über, mit dem er noch größer wirkt.

»Keskorian«, fährt der Bote fort und der etwas kleinere Barbar tritt vor.

»Du hast dein Bestes gegeben, doch du zögerst zu oft. Dennoch hast du dir Lohn verdient. Nimm BloodWorks alten Helm, er ist besser als deiner.«

Keskorian tut, was von ihm verlangt wird.

»Sarius!«, ruft der Bote.

Jetzt schon? Das erstaunt ihn. Er hat doch erst verspätet in die Kampfhandlungen eingegriffen und mit Ruhm bekleckert hat er sich dabei nicht. Unter erstaunlichen Anstrengungen kommt er auf die Beine. Jede Bewegung lässt den quälenden Ton anschwellen. Seine Schulter blutet wieder und er sieht, wie ein weiterer winziger Teil seines Gürtels sich schwärzt.

»Es war deine erste Schlacht und du hast Mut gezeigt, statt dich mit der Rolle des Beobachters zu begnügen. Ich schätze Mut, daher erhältst du, was du am nötigsten brauchst: Heilung. Nimm diesen Trank, er wird deine Gesundheit wiederherstellen und deine Widerstandskraft erhöhen. Zum Wohl, Freund.«

Sarius sieht die sonnengelb leuchtende Flasche vor sich schweben, greift danach und öffnet sie. Trinkt.

Die Blutspuren auf seiner Schulter lösen sich in nichts auf, sein Gürtel erstrahlt in frischem Rot und – welche Wohltat – der sirrende, hochfrequente Ton, der sich mit seiner Verletzung eingestellt hat, verschwindet. An seine Stelle tritt die Musik, die er im Turm gehört hat. Die Melodie verheißt alles. Alles, was er jemals wollte.

»Für Sapujapu, der erstmals bis zum Schluss durchgehalten hat, habe ich eine neue Axt.«

Der Zwerg tritt vor, nimmt die Axt und zieht sich schnell wieder zurück. Eine Pause tritt ein. Der Bote fasst einen nach dem anderen ins Auge, als müsse er überlegen.

»Golor!«, ruft er einen Vampir auf und beschenkt ihn mit 25 Minuten Unsichtbarkeit, den zweiten Vampir – LaCor – mit 50 Goldmünzen.

Nurax, der Werwolf, erhält Lob und einen Brustharnisch; die Katzenfrau Samira ein doppelt gehärtetes Schwert. Der Bote verteilt kleine und größere Gaben an alle: einen Schild mit Runenzauber an den zweiten Zwerg, einen Giftdolch an Vulcanos, den Dunkelelfen. Übrig bleiben ein weiterer Dunkelelf und die verletzte Vampirin, die neben Sarius im Gras liegt.

»Lelant, du hast dich im Hintergrund gehalten. Warst feige, hast nur drei wirkungslose Schwertstreiche geführt. Du erhältst keine Belohnung, ich überlege, dir einen Grad abzuerkennen.«

Lelant, der Dunkelelf mit dem schwarzen Haar, steht am Rand der Lichtung, halb von den Bäumen verborgen, zwischen die er sich auch während der Schlacht geflüchtet hat.

Sarius fühlt seltsame Befriedigung. Er war nicht besonders gut, das weiß er, aber ein anderer war schlechter als er.

»Ich verwarne dich, Lelant. Furcht macht sich nicht bezahlt. In der nächsten Schlacht erwarte ich deinen Willen, deine Kraft, dein ganzes Herz.«

Ganz zum Schluss wendet der Bote sich an die Vampirin. »Jaquina. Du bist so gut wie tot. Wenn ich dich hierlasse, stirbst du in wenigen Augenblicken. Falls du das möchtest, leg dich zum Sterben. Wenn nicht, folge mir.«

Die Vampirin quält sich hoch auf die Knie. Das Blut, das aus ihren Wunden läuft, ist schwarz. Sie kriecht auf den Boten zu, der sie, sobald sie nah genug ist, aufs Pferd hebt.

»Ihr habt die Erlaubnis, ein Feuer zu entzünden«, sagt er, reißt sein Reittier herum und galoppiert ins Dunkel davon.

Sapujapu ist am schnellsten. Drei Stück Holz und ein roter Funke, der ihm aus den Fingern schießt, schon lodert ein Lagerfeuer mitten auf der Lichtung. Sofort scharen sich alle rund herum.

»Was denkt ihr, was er von Jaquina will?«, fragt Nurax.

»Das Übliche«, sagt Keskorian. »Wen kratzt es? Wenn sie zurückkommt, ist sie Level 4.«

»Wenn sie zurückkommt«, erwidert Sapujapu.

Einer nach dem anderen setzt sich. Sarius ist unschlüssig. Er fühlt sich fremd und unbehaglich. Obwohl, es wäre gut möglich, dass er einige der Leute hier kennt, vielleicht sogar alle, wer weiß ...

»Wir haben einen Neuen. Sarius«, stellt Samira fest.

»Ja, schon wieder ein Dunkelelf«, höhnt BloodWork, der bisher geschwiegen hat. »Die sind wie die Fliegen.«

»Sehen aber besser aus als Barbaren«, meldet sich Lelant.

»Du halt ja die Klappe, Versager.«

Lelant schweigt tatsächlich, also widmet BloodWork seine ganze Aufmerksamkeit wieder Sarius.

»Warum ein Dunkelelf? Haben sie dir nicht gesagt, dass wir von denen schon zu viele haben?«