



URSULA POZNANSKI

# EREBOS

LOEWE 2010 / 487 SEITEN / 14,90 EURO

Nick ist zunächst nicht sehr angetan: Was soll so besonders sein an dem mysteriösen PC-Spiel, das an seiner Schule stillschweigend von einem Schüler zum nächsten weitergegeben wird? Doch irgendwann legt er selbst die DVD ein – und findet sich als Dunkelelf Sarius wieder in der Welt von „Erebos“, ein Fantasy-Rollenspiel, das neue Maßstäbe setzt. Nick ist fasziniert und nach kürzester Zeit hat ihn das Spiel in seinen völligen Bann gezogen, wie so viele andere Schüler, denen er unerkannt im Spiel gegenübertritt. Nur selten meldet sich eine warnende Stimme in seinem Kopf: Woher weiß der Bote, ein rätselhafter Spielecharakter, soviel von Nicks realem Leben? Wieso muss Nick in seiner Welt Aufträge erfüllen, die sein Alter Ego Sarius in der virtuellen Realität erhielt? Aber Nick darf nicht fragen, so lauten die Regeln. Und jeder erfüllte Auftrag verbessert seine Spielfigur, was kann daran schon schlimm sein? Erst sehr spät erkennt Nick, womit er es wirklich zu tun hat – doch Erebos scheint unaufhaltsam...

Online-Rollenspiele sind seit Jahren fester Bestandteil der weltweiten Spielergemeinde; gelegentliche Warnrufe, einigen Spielern drohe ein gefährlicher Realitätsverlust, haben daran nichts geändert. Ein leichte Kritik schimmert auch in „Erebos“ (griech. für „dunkel“) durch, doch es sind gerade die Abenteuer von Sarius in dieser virtuellen Welt, die besonders in der ersten Buchhälfte die Spannung ausmachen, sodass die warnende Stimme im Hintergrund den Leser ebenso wenig zu erreichen scheint wie Nick – und das Spannungslevel ist hoch, regt zum ständigen Weiterlesen an. Die Übergänge zwischen virtueller und realer Welt werden immer fließender, niemand spricht über Erebos, doch fast alle sind süchtig danach geworden und die Wenigen, die sich dem Spiel verweigern, leben gefährlich... Aus einer Vielzahl an Elementen versteht es die Autorin, eine ungewöhnlich dichte Atmosphäre zu schaffen, eine rundum gelungene Mischung aus Spannung, Action, Fantasy und Virtual Reality, der gerade in der zweiten Hälfte ein kritischer Grundton nicht fehlt, ohne dass dieser aufgesetzt wirken würde.

Eine klare Empfehlung für fortgeschrittene Leser, aber auch Erwachsene werden an der spannenden Erzählung ihre Freude haben – und das keinesfalls nur als Rollenspielfan!

Jan van Nahl

[www.alliteratus.com](http://www.alliteratus.com)