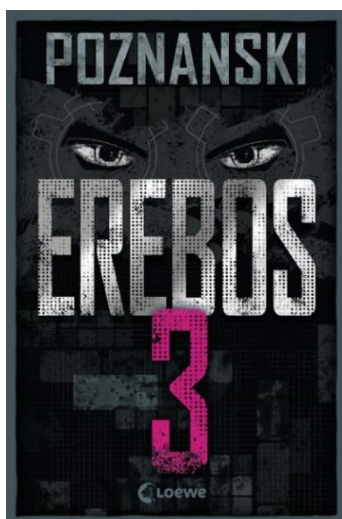


Presseinformation

»‘Erebos’ ist so spannend wie abgründig, so aktuell in seinem Thema wie zeitlos in den zugrundeliegenden Konflikten.«

Tilman Spreckelsen, Frankfurter Allgemeine Zeitung über *Erebos*

Ursula Poznanski**Erebos 3**

Ursula Poznanski gehört mit 5 Millionen verkauften Büchern zu den erfolgreichsten deutschsprachigen Autorinnen. 15 Jahre nach dem Durchbruch mit ihrem Debütroman, erscheint nun der dritte Band über das KI-basierte Computerspiel Erebos, bei dem die Grenzen zwischen Realität und Virtuellem verschwimmen.

Du hast nur eine Chance. Noch nie war diese Regel, die Erebos von Beginn an aufgestellt hat, so wörtlich zu nehmen wie diesmal, und noch nie war der Einsatz so hoch. Zweimal ist Nick Dunmore bereits mit heiler Haut den Fängen des Spiels entkommen. Nun erwacht die Welt von Erebos erneut auf seinem Computer zum Leben und zwingt ihn, sich ihren Rätseln und Aufgaben in der realen Welt zu stellen. Er und seine Freunde werden auf eine Suche geschickt, ohne zu wissen, was sie eigentlich finden sollen.

Doch eins ist klar: Es geht um Leben und Tod. Wessen Leben? Darauf gibt Erebos keine Antwort. Als Nick endlich begreift, was tatsächlich das Ziel ihrer Suche ist, ist es fast schon zu spät.

Erebos hat sich zu einem modernen Jugendbuch-Klassiker entwickelt, den Ursula Poznanski in den beiden Fortsetzungen auf die Höhe der Zeit bringt. *Erebos 3* hinterfragt dabei auch unseren vernetzten und technologisierten Alltag, indem der Roman zuspitzt, wozu KI fähig ist: Welche Macht und Möglichkeiten zur Manipulation sie besitzt, aber auch, welche Faszination von ihr ausgeht.

Ursula Poznanski: *Erebos 3*

ab 14 Jahren | 448 Seiten | Hardcover

€ 22,00 [D] | € 22,60 [A]

ISBN 978-3-7432-1660-0

Auch als E-Book und Hörbuch.

Erscheinungstermin: 14. August 2025 im Loewe Verlag

Presse- und Interviewanfragen bitte an: Literatur und Pressebüro Politycki & Partner |
Stefanie Endres | stefanie.endres@politycki-partner.de | Tel. +49 (0)40/430 9315-16

Die Autorin

Ursula Poznanski ist eine der erfolgreichsten deutschsprachigen Jugendbuchautorinnen. Ihr Debüt *Erebos*, erschienen 2010, erhielt zahlreiche Auszeichnungen (u. a. den Deutschen Jugendliteraturpreis) und machte die Autorin international bekannt. Inzwischen schreibt sie auch Thriller für Erwachsene, die genauso regelmäßig auf den Bestsellerlisten zu finden sind wie ihre Jugendbücher. Sie lebt mit ihrer Familie im Süden von Wien.

Mehr über die Autorin unter www.ursula-poznanski.de.



© Gaby Gerster

Ausgewählte Pressestimmen zur *Erebos*-Reihe

»Ursula Poznanski gelingt ein spannendes Jugendbuch über die sich auflösende Grenze zwischen realer und virtueller Wirklichkeit.« **Denis Scheck, ARD druckfrisch über *Erebos 2***

»Exzellent entworfener Plot. Wie einst Jules Verne benutzt Poznanski die bereits vorhandene Technik und denkt sie einen Schritt weiter.«

Tilman Spreckelsen, Frankfurter Allgemeine Zeitung über *Erebos 2*

»Macht süchtig, egal wie alt man ist.«

Angela Wittmann, Brigitte über *Erebos 2*

»Virtuos setzt Poznanski ihre Abenteuer aus der neuen digitalen Welt fort. Die technischen Möglichkeiten, die sie in dem Roman aufzeigt, stimmen nachdenklich. Was kann KI wirklich?«

Rolf Brockschmidt, Der Tagesspiegel zu *Erebos 2*

»36 Kapitel, die man verschlingt wie Chips aus einer einmal geöffneten Tüte. Ursula Poznanski sorgt für Gänsehaut, indem sie ausmalt, was möglich ist.«

Andrea Kachelrieß, Stuttgarter Zeitung zu *Erebos 2*

»Realitätsverlust, Computerspiele, Amoklauf – Poznanski ist ein sehr lesenswerter Jugendthriller gelungen!«

Thomas Schoos, Süddeutsche Zeitung über *Erebos*

»Dieser Thriller ist eine Meisterleistung.«

krimi-forum.net über *Erebos*

Zahlen & Fakten

- Über **1 Million verkaufte Exemplare von *Erebos***, die deutschsprachige verkaufte **Gesamtauflage** der Autorin liegt bei über **5 Millionen**
- **38 veröffentlichte Bücher**
- in **37 Sprachen übersetzt**
- Poznanskis Romane waren insgesamt über **200 Wochen auf den SPIEGEL-Bestsellerlisten platziert**, *Erebos 2* stieg direkt nach Veröffentlichung auf Platz 1 ein
- Ursula Poznanski wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet, u.a. **Deutscher Jugendliteraturpreis** für *Erebos* (2011), **Österreichischer Krimipreis** (2018), **Leo-Perutz-Preis** für *VANITAS – Grau wie Asche* (2020), **Friedrich-Glauser-Preis** für *Oracle* (2024)

Lesungen mit Ursula Poznanski zu *Erebos 3*

- **15.09.2025 in Ahrensburg:** Buchhandlung Heymann
- **16.09. 2025 in Hannover:** Thalia
- **17.09.2025 in Münster:** Buchhandlung Der Wunderkasten
- **18.09.2025 in Wuppertal:** Stadtteilbibliothek Ronsdorf
- **19.09.2025 in Bonn:** Thalia
- **29.09.2025 in Straubing:** Bücher Pustet
- **30.09.2025 in Regensburg:** Bücher Pustet
- **01.10.2025 in Freising:** Bücher Pustet

Weitere Termine in Planung.

Social-Media-Kampagne zu *Erebos 3*

Zum Erscheinen von ***Erebos 3*** plant der Loewe Verlag eine große **Social-Media-Kampagne auf TikTok und Instagram** ([@loewe.verlag](https://www.instagram.com/loewe.verlag)). Inspiriert durch die Geschichte von ***Erebos 3***, stehen fünf spannende Challenges im Mittelpunkt der Kampagne. Fünf Influencer treten gemeinsam mit ihrer Community gegeneinander an, um die Aufgaben zu meistern. Die Aktion startet offiziell am 13. Juli und geht bis zum 10. August.

Interview mit Ursula Poznanski

Wie kam es dazu, dass Sie *Erebos* ein drittes Mal zum Leben erweckt haben?

Wie es bei mir meistens ist, war ein dritter Teil überhaupt nicht geplant, aber dann hat sich mir eine Idee gewissermaßen aufgedrängt und ich konnte nicht Nein sagen.

Wieder in die Welt von *Erebos* einzutauchen war wirklich schön, ein bisschen wie nach Hause kommen, weil es ein Wiedersehen mit Figuren wie Nick, Emily und Victor ist, zu denen ich gewissermaßen ein freundschaftliches Verhältnis habe. Das gilt auch für virtuelle Figuren wie den Boten und die Spielewelt insgesamt, die mir so viele Möglichkeiten gibt, meine Fantasie von der Leine zu lassen.

Können Sie uns etwas über Ihren kreativen Prozess beim Schreiben von *Erebos 3* erzählen?

Ich habe diesmal extra einen mehrtägigen Trip nach London gemacht, um mir ein paar der Orte, die im Buch eine wichtige Rolle spielen, genauer anzusehen. Aber auch darüber hinaus war das Schreiben über weite Strecken hinweg ein echtes Vergnügen. Ich liebe es ja, Rätsel und Hinweise im Plot zu verstecken, das hat diesmal besonders viel Spaß gemacht. Oft ist es so, dass eine Grundidee wie ein Magnet viele kleinere, perfekt passende Ideen anzieht, und das ist bei diesem Buch besonders oft passiert.

Worin bestehen für Sie die Herausforderungen, eine Fortsetzung zu schreiben im Gegensatz zu einem Standalone? Hatten Sie beim Schreiben des neuen Buchs die

Erwartungen der Fans der ersten beiden Teile vor Augen oder können Sie sich beim Schreiben generell davon losmachen?

Eine Fortsetzung bringt immer ein Wiedersehen mit Figuren, die mir schon vertraut sind, und das macht den Einstieg einfacher als bei einem Standalone. Dafür muss ich beim Schreiben aber immer darauf achten, dass ich nichts in das Buch packe, das im Widerspruch zu einem der Vorgängerbände steht. Nachdem ich die oft nicht mehr zu hundert Prozent im Kopf habe, lauern da eine Menge potenzieller Fallstricke,

Mit Erwartungen der Leser:innen zu spekulieren, halte ich für riskant, da kann man sehr schnell danebenliegen; außerdem kommt dabei am Ende wahrscheinlich kein authentischer Text heraus. Ich schreibe meine Geschichten – egal ob Reihe oder Standalone – eigentlich immer so, wie ich denke, dass sie am besten funktionieren, der Idee gerecht werden. Und auch immer so, dass sie mir als Leserin gefallen würden. Anders könnte ich das gar nicht, glaube ich.

Das Computerspiel Erebos im Buch basiert auf einer Künstlichen Intelligenz. Bei Erscheinen des ersten Romans 2010 war das ein Thema, das eher nach Science-Fiction klang, mittlerweile ist KI in aller Munde. Haben Sie manchmal das Gefühl, dass die Realität die Kunst imitiert?

Ich habe eher das Gefühl, dass die Kunst die Realität ein Stück weiterdenkt, und dann eines Tages von ihr eingeholt wird.

Sie haben mittlerweile mehrere Spannungsromane geschrieben, in denen Spiele und/oder KI eine zentrale Rolle spielen. Was fasziniert Sie daran?

Wahrscheinlich liegt es an meiner eigenen Verspieltheit, dass solche Themen immer wieder neue Ideen in mir anzünden. Neue Entwicklungen bieten außerdem immer auch ein »Spielfeld«, das noch nicht in fünfzig anderen Romanen beackert wurde – das macht sie für mich als Autorin natürlich reizvoll.

Erebos greift ins reale Leben ein, erpresst und manipuliert seine Spieler und Spielerinnen. Wer finden Sie, kann besser manipulieren: der Mensch oder eine KI?

Das kann ich nicht beantworten, fürchte ich. KI basiert ja auf menschlichem Wissen, menschlicher Kreativität. Die Absicht, zu manipulieren, geht immer vom Menschen aus, aber KI bietet jetzt einfach ein zusätzliches, immer schwieriger zu durchschauendes Werkzeug dafür.