

KRABAT

EVIGHEDENS TERNINGER

KRISE I KÆLDEREN



BJARNE NORDBERG PEDERSEN



ALI



NOAH



GUNDULF
DEN RÅ



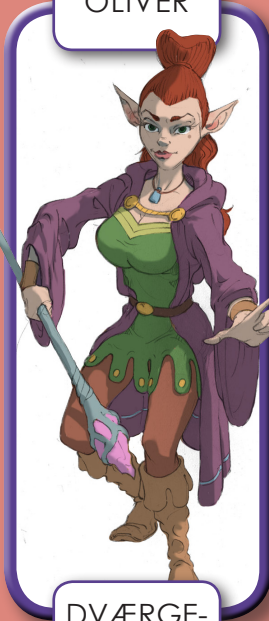
SMOCKO



OLIVER



MATHILDE



DVÆRGE-
KLASKER



TILDE
TASKETYV

BJARNE NORDBERG PEDERSEN

EVIGHEDENS
TEJNINGER

KRISE I KÆLDEREN



*Verden blev ikke skabt af magi,
men gennem De Sandes fantasi.
Vi var fanger, i deres drømme,
som drivtømmer i vilde strømme.
Syv nøgler har vi derfor smedet
til deres hjem, som før var fredet,
syv nøgler, der vil åbne porte,
og sætte løs de slavegjorte
og gøre verden fri.*



Kære Mathilde

Jeg har udforsket en del af de verdener, som terningerne giver adgang til, men der er lige så mange verdener, som der er fantasi i spillernes sind. Jeg har dog lært, at disse eventyr bestemt ikke er ufarlige.

Jeg ved godt, at jeg havde lovet din mor at odelægge terningerne, men jeg må lige besøge et af spillene – bare én gang til. Der er stadig en sidste forhindring, jeg mangler at overvinde.

Kærlig hilsen

Far

PROLOG

Pigen fik endelig dirket låsen op. Den gav et tilfredsstillende klik fra sig. Hun kunne høre et fjernsyn, som viste en larmende film for fuld lydstyrke. Forhåbentlig sad husets voksne beboere foran skærmen.

Hun havde overvejet at banke på, men ingen ville alligevel tro på hendes historie. Især ikke voksne.

Pigen overvejede, om fjernsynet var skruet højt op for at overdøve gruppen af rollespillere, der sad et sted i huset. Det kunne jo godt larme en del, når man spillede.

Forsigtigt listede hun ind i entreen og fik øje på trappen.

”Jeg kommer for sent,” hviskede hun.

Det første trin knirkede højt. Hun tog sig selv i at holde vejret og stirre tilbage mod stuen. Heldigvis kom der ingen. Pigen ville få ret svært ved at forklare, hvorfor hun var brudt ind i deres hus, hvis hun blev opdaget.

Uden flere knirk fortsatte hun op ad trappen og fandt hurtigt drengens værelse. Døren stod på klem. Her stod et stort bord under et virvar af papirer, slik, cola, kulørte terninger og regelbøger. Bordet fyldte halvdelen af rummet. Fem drenge lå ind over bordet. De så helt fredelige ud, som om de sov. En af dem savlede på sit karakterark. Enhver anden ville tro, at de havde spillet hele weekenden og bare

var faldet i søvn af udmattelse.

Pigen vidste bedre.

Hun gik rundt om bordet og kiggede nøje på alle de terninger, som lå spredt over hele bordpladen. Nogle af dem befandt sig stadig i små plastik-beholdere, og et par stykker lå i et penalhus. Så fik hun øje på den. Den lille firsidede terning lå og skinnede varmt i skæret fra en loftslampe. Det så ud, som om den var lavet af guld.

”Den første terning,” mumlede hun for sig selv.

Hun tog en plastikhandske på og samlede varsomt terningen op. Hvis hun rørte terningen med sine bare fingre, ville terningens magi blive aktiveret. Det ville hun ikke risikere.

Pigen havde terningsættets oprindelige skrin i jakkelommen. Det var lavet af elfenben og pyntet med små strandskaller og mystiske symboler. Et kort digt var indgraveret i låget, men hun havde aldrig kunnet tyde meningen med det. Skrinet var foret og havde plads til syv terninger. Et helt sæt til rollespil. Nu var skrinet tomt. Hun placerede den lille terning på den trekantede plads og lukkede æsken. Nu skulle hun bare liste ud af huset igen.

Pigen stoppede ved døren, hvor der hang et familiefoto. En far, en mor og en lille dreng i Tivoli. Hun kunne genkende den gamle rutsjebane bag dem. De smilede og

havde øjensynligt en fantastisk dag. Det mindede hende om den sidste gang, hendes far og mor havde været lykkelige sammen.

Den sidste gang hun selv havde været i Tivoli.

Et suk undslap hende, og hun trak terningskrinet frem igen. Hun kunne ikke lade drengene klare sig selv derinde. De vidste slet ikke, at de var i fare. Hun gik over til spillelederens papskærm, fandt hans noter og læste dem hurtigt igennem.

De spillede *Flyveøgler & Fangekælder*. Hun kunne ikke finde et egentligt plot, men øverst lå et kort over en fangekælder. En typisk kælder med rum efter rum af udfordringer, fælder og en ekstra livsfarlig boss, man skulle overkomme til sidst. Hun lærte kortet over kælderen udenad. Den var heldigvis ikke kompliceret. Spil-lederen var vist lidt doven.

En stor bunke papirer printet fra nettet lå i en mappe. Det viste sig at være en liste over tusind tilfældige magiske ting, man kunne bruge til spillet. Hun bladrede den kort igennem, men kunne ikke finde noget nyttigt i den.

Der var kun én måde at redde spillerne på. Hun måtte tage en af deres pladser. Hun kiggede hurtigt deres karakterer igennem. Hun foretrak at være en kvinde i spillene. Den ene gang hun havde været en mand, havde det været ret pinligt. Der havde hele tiden været noget, der

kløede i skridtet.

En af drengene spillede dværg, og ham ved siden af var en mandlig troldmand. Tilbage var to kvinder. Endnu en magibruger, tegnet med kæmpestore bryster på karakterarket. Den sidste var en lille, spinkel tyv. På arket kunne hun læse, at spilleren hed Emil. Det var ikke svært for hende at vælge. Hun vidste godt, at man aldrig kunne være helt sikker på, at den person, man sad ved, var den, man blev i spillet. Når man slog en af terningerne ved spillet start, kunne magien fornemme, hvis man passede bedre til en af de andre roller, men for det meste virkede det at sætte sig foran den karakter, man helst ville være.

Hun tog et stykke papir og skrev en besked:

Hej Emil

Du må ikke gå i panik. Jeg er ved at redde dine venner, som er fanget i spillet. Prøv at holde busets voksne væk, så de ikke flipper helt ud. Det ser ud, som om vi sover, men vi vågner først, når fangekælderens er gennemført. Hvis ikke vi er tilbage inden i morgen, er der intet at gøre alligevel.

Pigen overvejede sin sidste sætning. Tiden i spillet virkede ikke helt som herude, men en hel dag i virkeligheden burde være nok til at redde dem. Hun fandt en ekstra stol

og klemte den ind mellem to af drengene, hængte sin jakke på stoleryggen og satte sig ned.

”Jeg kommer så meget til at fortryde det her.” Hun pillede terningen ud af skrinet, trak tyvens ark hen foran sig og lod terningen falde ned på papiret. Den ramte et hjørne og bevægede sig kun lidt, før den landede på en firer.

Alt blev sort.

1

DET BEDSTE ROLLESPIL NOGENSINDE

Oliver løftede sin magiske stav og stirrede på krystallen, som sad i toppen af den. Han var troldkvinde i det her rollespil. En elver, som med sin magi skulle bevise, at hun kunne hamle op med dværgekriegeren. Det var Noah, der spillede dværg. Han var altid dværg, og han dræbte altid flere fjender end Oliver. Mange flere. Ikke fordi dværge var sejere end de andre racer, men fordi de havde flere livspoint, så de kunne kæmpe i længere tid. Det var i hvert fald Oliveres teori. Men sådan skulle det ikke være denne gang. Oliver havde tænkt sig at vinde med sin magi. Fyre ildkugler af, når Noah havde slået lidt på fjenderne. Han burde kunne dræbe mange med en enkelt formular. Oliver havde dog ikke regnet med, at han rent faktisk skulle gøre det i virkeligheden. At han skulle bruge aftenen på at fryse i en kold, klam kælder. Vand dryppede ned fra væggene, og der lugtede muggent. Her var kun lige lys nok til at drengene kunne se hinanden.

Der var ingen fakler eller elektriske pærer. Faktisk vidste Oliver slet ikke, hvor lyset kom fra. Det var der bare.

Normalt, når de spillede rollespil, sad de omkring et bord på Emils værelse. Et ganske normalt værelse med varme fra radiatoren og lamper over bordet. Der plejede også at være pizza, slik og cola i store mængder. Mest fordi Noah ikke kunne klare sig i ti minutter uden at proppe noget i munden.

De var fem, der mødtes og spillede hver anden søndag: Emil, som boede her, Noah som altid havde snacks med, Ali, som havde alle regelbøgerne, Magnus, som altid kom for sent, og så Oliver.

De skiftedes til at være spil-leder og lave et spil til de andre. De prøvede altid alle at lave bedre spil end den forrige, så det blev sværere og sjovere at overkomme udfordringerne. Hvordan Magnus havde gjort det her, var ikke til at fatte. De havde siddet omkring bordet, som de plejede, og Oliver havde vist sin nye flotte guldterning frem. Han havde lavet sin karakter Dværgeklasker, som han havde kaldt hende og havde hævet den gyldne terning. For sjov havde han sagt, at han brugte sin daggert og rullet terningen hen over bordet. Terningen landede tilfredsstillende på en firer, da alt pludselig blev sort.

Og nu stod han så her i en mørk kælder. I en elverpiges krop!

Det var slet ikke som et computerspil, hvor man kunne spille en pige. Han var en pige med et par ordentlige buler på brystkassen. Han mærkede som det første på brysterne. De var meget tunge, og han fortrød hurtigt, at han havde tegnet Dværgeklasker på den måde. Det gjorde ondt i ryggen, og han var stadig kun i første rum i spillet.

”For fanden, hvor er det sejt,” sagde Noah og svingede med sin kæmpestore økse.

Han var blevet lav og tyk. Hans skæg nåede helt ned under bæltet og var samlet i en fletning. Hans rustning virkede stor og tung, men dværgen var heldigvis stærk.

”Hvordan har Magnus gjort det her? Er det et 3D-computerspil?” spurgte Oliver.

”Nej,” svarede Ali, ”for så skulle vi bruge 3D-briller eller noget.”

Ali var blevet en høj, gammel mand. Hans fuldskæg var hvidt, stort og busket. Hans blå kappe og krogede stav afslørede, at han spillede troldmand. Ali stoppede op og stirrede på Olivers brystkasse uden at blinke.

”Du har da godt nok nogle store kasser!”

Oliver satte hænderne foran brystkassen og rødmede. Hvorfor vidste han ikke. Det var jo bare en figur, han spillede. Han stak hånden ind i ærmet på sin kåbe og prøvede at tage brysterne ud. De sad fast. De var ægte.

”Hvad er det, der sker?” sagde han overrasket ud i rummet.
Der var ingen, der svarede.

Emil var blevet stående i et hjørne, helt hvid i ansigtet. Han bar en læderrustning med to remme krydset på brystkassen. En del knive var spændt fast flere steder på hans krop. Han mumlede noget igen og igen. Det var for lavt, til at Oliver kunne høre, hvad han sagde. Magnus var ingen steder at se, men han var jo også spil-leder.

Ud over en gammel trædør foran dem, var der en trappe, der førte opad. Oliver gik derhen. Det eneste han kunne se, var en massiv klippemur. Den vej kunne de ikke komme ud.

Et brag fik pludselig døren til at ryste.

Der lød hurtigt flere brag, og gradvist opstod der sprækker i døren. Gennem sprækkerne kunne de fire rollespilsfigurer se nogle små, grimme væsner med lange ører og spidse tænder. De var ved at smadre døren med deres økser og grinede og savlede i forventning om at få fat på spillerne.

”Gobliner!” råbte Ali.

Han kunne sikkert allerede fortælle, hvor gode de var til at ramme, og hvor mange livspoint de havde, også selvom han ikke havde sine regelbøger foran sig.

Noah trådte hen foran døren med sin tohåndsøkse, som var langt større end de små rustne våben, goblinerne var bevæbnet med. Oliver gemte sig bag Emil, som stadig lod til

at være i chok. Ali gik i panik og løb forvirret rundt.

Noah brølede op i luften: ”Det her er det bedste rollespil nogensinde!”



ILDKUGLEN

Oliver kunne se, hvordan døren gik mere og mere i stykker. Bag den stod mindst fem gobliner, som forsøgte at hakke sig igennem.

”Kast en ildkugle på dem!” råbte Noah.

De kiggede alle sammen forventningsfuldt på Ali, som stirrede ned ad sin blå troldmandskåbe.

”Hvorfor kigger I på mig?”

”Fordi du er en troldmand, dit fjols,” svarede Oliver.

”Hvordan plejer du at gøre?” Noah lød desperat.

”Det ved jeg da ikke. Jeg læser bare, hvor meget de giver i skade, og slår med nogle terninger!”

”Så smadrer jeg dem bare selv,” grinede Noah. ”Det er sikkert let nok at hakke dem i skallen!”

Men det var det ikke. Noah, nu som dværg, prøvede at slå en af goblinerne med sit våben. Øksen var stor og tung, selv med dværgens styrke. Den ramte i stedet døren og hjalp bare de små grimme væsner med at komme ind.

En af dem kom for tæt på og snittede Noah i armen. Han gav et vræl fra sig og mistede grebet om sin økse.

”Av! Det gjorde ondt!” Han smøgede ærmet op og stirrede på en lang blødende flænge.

Pludselig, midt i alt dette kaos, ændrede Emils kvindelige tyv udseende. Hun havde før haft nogle træk fra den virkelige Emil, så man ikke var i tvivl om, at det var ham. Nu fik tyven rundere kinder og en spidsere hage. Hendes hår voksede sig langt.

”Emil, er du okay?” spurgte Oliver.

Tyven drejede ansigtet imod ham. Hendes blik var langt mere roligt nu. Al frygt var forsvundet fra hendes ansigt.

”Dig, troldmand!” kommanderede hun til Ali. ”Du kan magi. Kast en formular gennem hullet i døren. Hurtigt.”

Ali vrængede på næsen. ”Hvordan? Jeg har jo allerede sagt, at jeg ikke kan.”

Tyven gik hen til ham og trak ham i skægget. ”Gør, som reglerne beskriver. Hvad kræver formularen? Håndbevægelser? Ingredienser? Magiske ord?”

Ali så forvirret ud. ”Jeg ruller bare med terningerne.”

Oliver kiggede på døren, hvor den første goblin var ved at kravle helt ind i rummet. Det kunne godt være, at Ali kun læste regler, men Oliver elskede selve rollespillet. Han vidste godt, hvad der skulle til. Han rodede i sine lommer og fandt

forskellige mærkelige genstande frem. Et lille jernrør, en firkløver, en nøgle og en sort, ildelugtende masse, som han hurtigt konkluderede måtte være flagermuslort blandet med svovl.

Oliver vidste, at man skulle bruge netop denne ækle substans for at kaste en ildkugle-besværgelse. Han viftede med armene og råbte nogle tilfældige ord: ”Argle bargle slemme dimmerdim!”

Han rullede gødningen sammen til en kugle. Til at starte med skete der ikke noget, men så begyndte kuglen at lyse i hans håndflade. Han stirrede overrasket på den og kom pludselig i tvivl om, hvordan ildkugler virkede.



”SHIT!”

Han smed hurtigt den lille kugle gennem hullet i døren og pegede på den. En af goblinerne samlede den op. Den fik straks et slag i ansigtet fra en af de andre gobliner, som også ville have kuglen. Den, som først havde fået fat i den, så vred ud og proppede den i munden. Lyset, der skinnede ud af næsen på den, blev mere og mere kraftigt.

Det gik op for Oliver, at de alle stod ret tæt på døren. Alt for tæt for en ildkugles radius ...