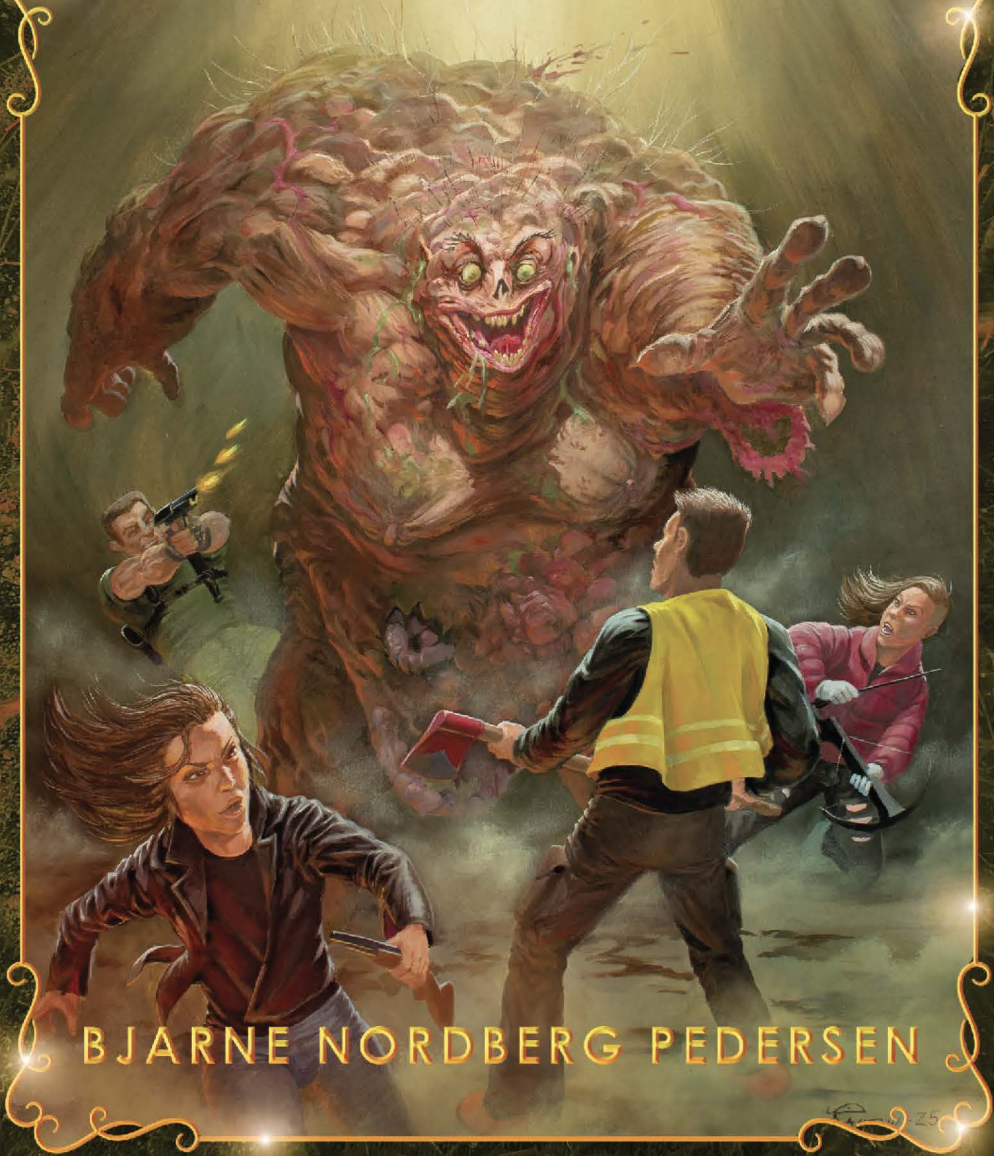


KRABAT

# EVIGHEDENS TERNINGER

DØDE VED DAGGRY



BJARNE NORDBERG PEDERSEN



ISABELLA



SEBASTIAN



SKOLE-  
LÆRER



SOLDAT



OLIVER



MATHILDE



BRAND-  
MAND



DANSER

BJARNE NORDBERG PEDERSEN

EVIGHEDENS  
TEJNINGER

DØDE VED DAGGRY



*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.*







# 1

## EN DAG TILBAGE

”Verden blev ikke skabt af magi, men gennem de sandes fantasi,” læste Isabella op. ”Hvis vi er de sande, så er det jo os, der har skabt verdenen. Det giver jo ikke mening.”

Oliver hørte kun halvt efter. De sad i Sebastians køkken og spiste morgenmad. Oliver havde kun spist en halv toast. Han havde ondt i maven og syntes, at kvalmen blev værre. Sebastian og Mathilde sad og flettede fingre, mens de kiggede på digtet i skrinet.

”Det var i hvert fald, hvad både Spejdermand og ham sushi-troldmanden kaldte os,” sagde Sebastian.

”Er det ikke bare et ord, de bruger for spillere?” foreslog Mathilde. ”De sande er vel os, der spiller rollespillet og bliver suget ind?”

”Det lyder rigtigt,” svarede Isabella og dolkede en pølse med sin gaffel. ”Men det er jo ikke os, der skaber verdenen. Vi spiller kun i den. Spillet ændrer jo sig selv, ikke Mathilde?”

Mathilde nikkede. ”Jo. Det er spillederen, der laver plottet, men den verden, vi spiller i, findes jo i forvejen. Nogen opfandt *Flyveøgler og Fangekaldre* og *Cthulhu ringer*. Det er jo ikke os, der har skrevet regelbøgerne.”

Hun vendte sig mod Oliver. ”Hvad tænker du, Oliver?”

Oliver sukkede dybt. ”Det ved jeg ikke ... Er det ikke lige meget?”

”Lige meget?” råbte Mathilde og rejste sig op.

Oliver bemærkede, at hun slap Sebastians hånd. ”Du er simpelthen utrolig, Oliver. Vi skal tilbage i skole i morgen og mangler stadig at finde to terninger. Hvordan kan du sige, at det er ... lige meget? Hvad er der galt med dig?”

Oliver trak på skuldrene. Han undgik at kigge hende i øjnene.

Mathilde lavede en irriterende knurrende lyd og forlod køkkenet med hastige skridt.

Sebastian grinede lidt for sig selv.

”Godt gået, Oliver,” vrissede Isabella og gav ham fingeren.

Han sukkede og forsøgte at få en bid mere ned. Toasten smagte tør og bitter. De var tavse et minut, mens Isabella vendte tilbage til at læse videre i digtet.

”Drivtømmer?” sagde Isabella undrende. ”Pludselig snakker de om vand, og nogen, der er slaver. Det må være



nogen, vi skal befri. De nævner også porte. Tror I, det er de portaler, vi fandt, da vi spillede *Skygger af Svovl*?”

”Nej,” svarede Sebastian og strakte sig. ”De portaler var kun i det forrige spil. De er ikke noget, der går igen i alle spil. Selvom der var en portal i *Cthulhu ringer* med det store øje, der kiggede på os fra rummet.”

”Vi må hellere finde ud af, hvem der har skrevet det digt i skrinet,” sagde Isabella. ”Det kan måske hjælpe os. Oliver, gider du hjælpe os, eller har du tænkt dig at sidde hele dagen og mugge?”

Oliver ignorerede hende og smed sin toast i skraldespanden.

”Men vi er enige om,” fortsatte Sebastian, ”at de syv nøgler må være de gyldne terninger, ikke?”

Isabella nikkede. ”De kalder dem nøgler og det giver mening. De åbner op for, at vi rejser ind i rollespil. Det er vel en form for måde at åbne en låst dør på.”

”Sikkert,” mumlede Oliver.



”For fanden, Oliver!” råbte Isabella pludselig af ham.

”Hvad?”

”Gider du være lidt med. Hvorfor er du blevet sådan et røvhul?”

Oliver trak på skuldrene. Han syntes ikke, at han gjorde noget anderledes, end han plejede. Han overvejede at ringe til sin mor og sige, at hun skulle komme og hente ham. Men før han nåede at finde telefonen frem, kom Mathilde brasende ind i køkkenet.

”Jesper har lige ringet. Han har fundet den næste terning og siger, at vi skal komme med det samme. Han sms’er adressen.”

Sebastian sprang ned fra sin stol med et stort smil og fulgte efter Mathilde ud ad døren. Isabella trak sin sorte jakke på, men stoppede op i døren.

”Kommer du, Oliver?” spurgte hun irriteret, da Oliver ikke rørte på sig.

”Det ved jeg ikke,” mumlede han. ”Jeg tror bare, at jeg tager hjem.”

Isabella gik hen til ham og greb fat i hans trøje og trak ham op at stå. Hun var overraskende stærk for sin størrelse.

”Ved du hvad, din røvbanan. Nu tager du dig fandme sammen og tager med os. Jeg gider sgu ikke hænge på frøken møs møs og hendes latterlige tilbeder. Hvis du ikke

tager med os, så kommer du hjem til moar med et blå øje. Valget er dit.” Hun foldede sin højre hånd til en næve for at vise, at hun mente det.





# ALT FOR MANGE SPILLERE

”Endelig,” sagde Jesper, da han åbnede døren for dem. ”Ja, undskyld, at vi måtte tage DSbæ denne her gang,” brokkede Isabella sig og gik forbi ham.

”Hvem bor her?” spurgte Mathilde og stirrede på en statue af en hvid hund, der stod i haven foran huset.

”Det gør Markus,” svarede Jesper, som om det var noget, alle vidste. Han viste dem indenfor.

”Æh, ok,” svarede Sebastian og fulgte efter. Han gjorde mine til at tage Mathilde i hånden, men denne gang ignorerede hun det.

Oliver smilede lidt over hans fjogede ansigtsudtryk.

De kom ind i en større spisestue, hvor fem spillere sov på stole omkring et bord. De lå ind over en masse plader, computere og regelbøger, som Oliver havde set så mange gange før.

”Jesper,” spurgte Mathilde, mens hun ledte efter den gyldne terning. ”Kender du noget til det digt, der står i låget på skrinet?”

”Hvad! Næ, jeg havde slet ikke lagt mærke til det, før I nævnte det. Det var altid din far, som håndterede terningerne, efter vi var færdige med at spille.”

”Øv, vi har ellers forsøgt at finde ud af, hvad det betyder hele morgenen. Vi har stadig ingen ide om, hvordan de virker, eller hvem der stjal terningerne.”

”Ah,” svarede Jesper og kløede sig i nakken. ”Det sidste kan jeg godt svare på, heh.”

”Du ved, hvem der stjal terningerne?” spurgte Isabella med en anklagende stemme.

”Æh, ja. Det var mig.”

”Dig?” udbrød Oliver overrasket. ”Hvorfor gjorde du det?”

”Fordi jeg opdagede, at din far havde den der besked på



underlæben. At han stadig var i live, og jeg ville forsøge at få ham ud. Men Mathildes mor ville ikke lade mig låne terningerne, så jeg stjal dem. Noten var faktisk mest til hende, men hun har jo slet ikke opdaget, at terningerne er væk, vel?”

Han kiggede spørgende på Mathilde, der rystede på hovedet.

”Nej. Ikke endnu i hvert fald.”

”Så det er din skyld, at vi skal samle de her terninger sammen?” sagde Isabella anklagende.

”Ja, det er det vel. Men I skal huske på, at de altså ikke var farlige dengang, jeg spillede med Mathildes far. Jeg var sikker på, at jeg ville redde ham fra hans koma.”

”Det forklarer, hvordan du så let kan finde de manglende terninger. Du ved, hvor du efterlod dem, så det er lettere at følge deres spor og se, hvem der har købt dem.”

”Shit,” sagde Sebastian fra bordet og afbrød de andres samtale. Da han havde fået deres opmærksomhed, samlede han en bærbar computer op fra bordet.

”Hvad er det?” spurgte Mathilde og blev selv helt bleg.

”De spiller *Død til Vinter*, hvor man skal overleve i flere uger fanget i en by overrendt med zombier.”

”Og hvad så?” spurgte Isabella forvirret. ”Zombier lyder da ikke så svært, i forhold til hvad vi allerede har klaret.”



”Det er svært at overleve i byen. Man skal finde mad, vand og våben og så har du en hel koloni af mennesker, du skal passe på.”

”Det er vel okay,” sagde Isabella og samlede en af spillernes brikker op. En brandmand med økse og gul beskyttelsesdragt. ”Vi sørger bare for at holde os selv i live.”

Sebastian drejede computeren imod de andre. Skærmen var delt op i tre, hvor de kunne se forskellige baggrunde. Tre personer lå og sov foran deres keyboards.

”Spiller de over internettet?” spurgte Mathilde og tog computeren fra Sebastian. ”Det lyder da kedeligt.”

”Måske var det den eneste mulighed,” foreslog Oliver, ”men det giver os også en kæmpe ulempe.”

”Hvad?” spurgte Isabella og sendte ham faktisk et skævt smil.

”Med en spilleder her og fire spillere, samt de tre over computeren, så er de syv spillere i alt. Vi kan overtage fire af dem, men det efterlader tre af spillerne, som vi skal have med ud i live.”

”Noobs, som ikke ved, hvor farligt det her er,” grinede Sebastian og så ud, som om han glædede sig.

”Her er den,” afbrød Mathilde og samlede en gylden tolv-sidet terning op fra bordet. Hun kiggede et øjeblik på Jesper.

”Jeg skal nok tage mig af de fire, der kommer ud,” sagde han. ”Det er lettere end at skulle rejse ind i en verden overrendt med zombier. Der er mindst én af dem, som vågner her, som jeg kan forklare, hvad der foregår.”

Oliver hørte en bil bremse foran huset og kiggede ud gennem et par persienner. To mænd og to kvinder steg ud med masser af snacks. De var nok på vej ind med forsyninger til rollespillerne.

”Så skal du godt nok forklare hurtigt,” grinede han og pegede ud. ”For her kommer nogens forældre.”

Jesper løb hen til vinduet og bandede højt. ”Hurtigt! Se at komme ind med jer, så jeg kan få et par af de lokale til at tale med forældrene.”

Mathilde viftede dem hen til bordet og hævdede terningen. De andre satte sig hurtigt ned og nikkede for at vise, at de var parate. Hun rullede terningen hen over bordet. Den ramte et par brikker, før den lå stille på en 12'er.



Bjarne Nordberg Pedersen

bor og arbejder som børnebibliotekar i Holbæk. Han har altid elsket den gode historie og arbejder med konceptet, når han formidler til børn og unge, fysisk eller gennem sin podcast: "Portalen." Hans hobbyer involverer rollespil, brætspil, film, serier, computerspil og meget mere ... Han har skrevet historier siden første klasse og udgav sin første bog i 2014.

# BØGER I SERIEN



