

MAJA BOLL KUBEL HØJMOSE

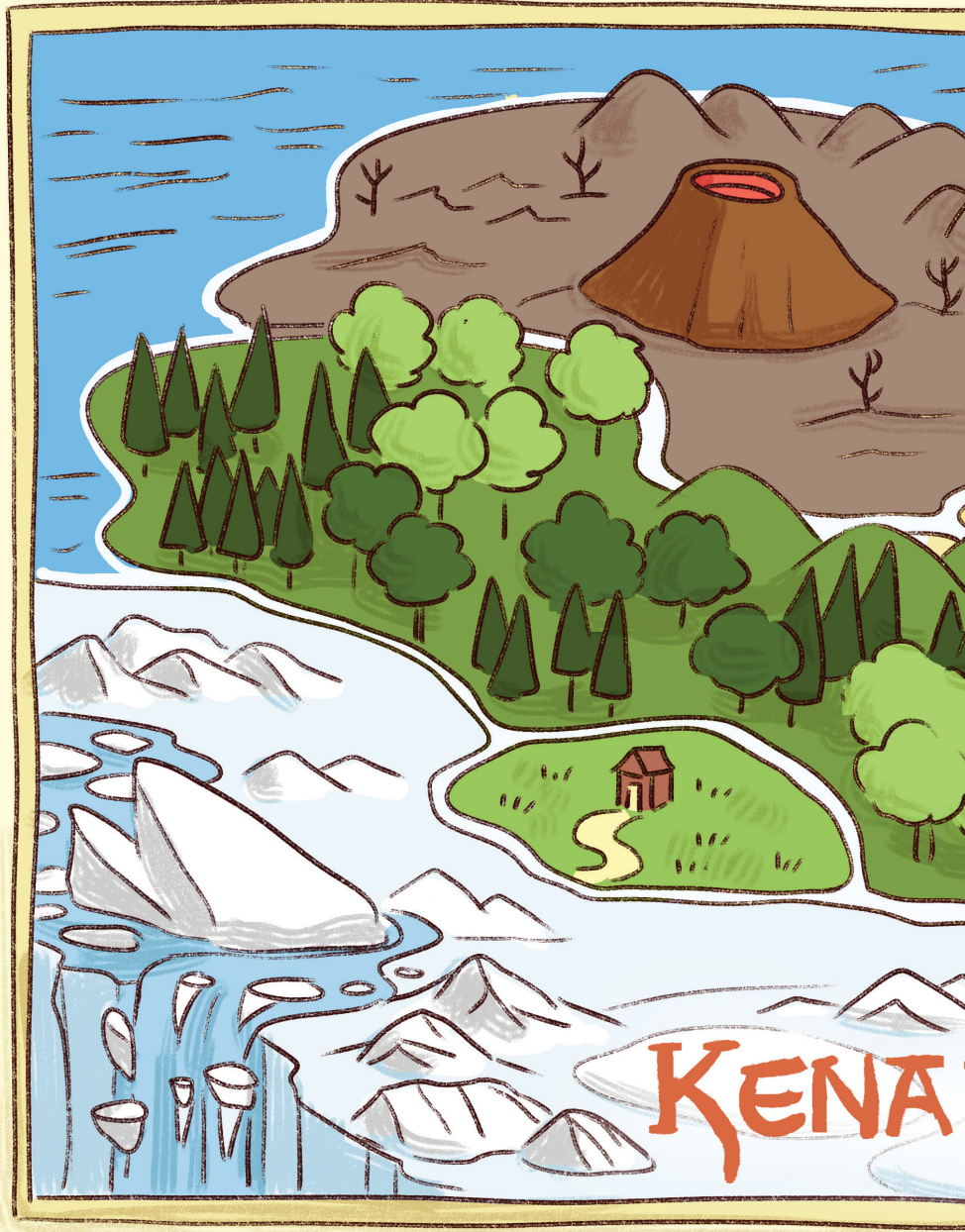
KenaThoa

Fanget i et spil



Angelica Innes

KRABAT



KENA



MAJA BOLL KUBEL HØJMOSE

KenaThoa

Fanget i et spil



KAPITEL 1

De sorte bæster

”**D**et store slag begynder nu! Er I klar?” Kenneth ser forventningsfuldt rundt på sine venner omkring bordet. Han sænker stemmen. ”Luften fyldes med væseners ivrige knurren og snerren.”

”Hvad skal vi kæmpe imod?” Nanna læner sig frem, og Kenneths øjne bliver smallere.

At opfinde og forsvinde ind i verdener så forskellige fra virkeligheden som muligt er det bedste, han ved. ”Skyggebæster. Forestil jer store, sorte kattelignende væsener med kort pels, spidse ører og skarpe tænder. Desuden har de seks ben og to mørke piske, der kommer ud af deres skuldre. De kan bevæge sig som tentakler.”

”Wow, sejt!” Emma stryger en krølle om bag øret. Hun spiller som altid en dyreelskende druide. ”Kan du fortælle mere om dem?”

Kenneth smiler. ”Så skal du rulle.”

Emma finder terningerne frem og ruller en succes.

”Okay.” Kenneth rømmer sig, løfter kasketten og rusker op i sit korte rødblonde hår. ”For enden af hver pisk er tænder skarpe som pigge. Skygebæsterne har en speciel evne. Det kan se ud, som om de er et par meter væk, fra hvor de rent faktisk står.”

Thomas løfter øjenbrynene. ”Fedt! Og hvad sker der så?”

”De her bæster kommer væltende ned fra toppen ad bakken med kurs direkte imod os. Jeg trækker kappen tættere omkring mig og stiller mig parat med min ene hånd over den anden. En ildkugle kommer flakkende til live i min hånd og vokser sig større. Sveden pibler frem på min pande.”

”Hvordan kan det egentlig være, du IGEN skal være både gamemaster OG en karakter? Du er ALTID troldmanden!” Thomas lægger armene over kors og giver Kenneth et surt blik.

Kenneth sukker. ”Det er, fordi, *Thomas*, jeg har en spændende historie at fortælle, og fordi jeg også gerne selv vil spille med. Lad os nu komme videre!”

”Okay.” Nanna fortsætter. ”Jeg tager en pil ud af koggeret og gør min bue klar. Jeg nikker til troldmanden.”

Emma lukker øjnene. ”Jeg har mit følge af dyr bag mig. Jeg knytter hænderne og lukker øjnene i koncentration.”

”Jeg stiller mig foran jer med mit skjold og mit sværd. Klar til kamp og til at beskytte jer!” *Thomas* rækker sin ene hånd frem, som om han løfter et rigtigt sværd op i luften. ”Til angreb!”

Kenneth kaster terningerne. ”Jeg udstøder et brøl og slynger min ildkugle afsted ind i fjendehavet. Kuglen baner en vej af ild og brænder de skrigende bæster.” Med hænderne efterligner han sin troldmands bevægelser.

”Jeg sender den ene pil efter den anden ind i mængden af fjender, der kommer nærmere.” Nanna ruller med sine terninger. ”Yes! Jeg rammer!”

”Jeg gør klar til endnu en ildkugle.” Kenneth lader turen gå videre til Emma.

Emma kaster terningerne. ”Nu sender jeg mine dyr afsted. Kronhjorte, bjørne, ørne og slanger tørner sammen med fjenderne i et brag.”

”Nanna, vil du dække mig? Jeg stormer frem og hakker mig igennem det sorte mareridt af kløer, tænder og pigge.” Thomas, der er paladin, ruller med terningerne og får først en succes og dernæst en ikke-succes. ”ARGH, jeg er ramt!”

Kenneth lader, som om han river Thomas. ”Et af bæsterne river dig i ansigtet, og du bløder! Rul en terning, så du kan se, hvor meget skade du tager.”

”Hold ud, jeg helbreder dig!” Emma får travlt med at helbrede ham, da hans karakter tager skade.

Thomas sukker lettet. ”Tak, Emma, det hjalp!” Hun smiler til ham.

”Hey, jeg løber snart tør for pile.” Nanna slår endnu en succes. ”Hvor længe bliver det ved? Hvor mange fjender er der egentlig tilbage? Det glemte du at nævne, Kenneth! Jeg kan ikke redde jer, hvis jeg ikke ved, hvornår kampen er ved at være slut.”

Kenneth ser begejstret på sine venner. ”I tynder ud i fjendehavet, men har svært ved at se en ende på det. Jeg har sendt ildkugler afsted i en rasende fart,

men nu bider jeg tænderne sammen. Kom nu, alle sammen! Det kan ikke ende sådan her!” Kenneth kan ikke længere sidde stille og rejser sig op, selvom han ved, hvad der kommer til at ske om lidt.

Thomas får fornyet mod, og hans paladin hugger det ene bæst efter det andet i stykker. Mørk, blodig masse breder sig på slagmarken. Nannas ranger løber ind i mængden af fjender med dolkene klar. Emma forsøger at holde overblikket over sine dyr og ser, at flere af dem er faldet i kamp. Hun opdigner de overlevende dyr til at kæmpe hårdere, stange vildere, forgifte så mange som muligt og rive bæster fra hinanden.

”Måske klarer vi den! Mist ikke modet!” gjalder Emmas stemme ud over skolens område, så flere af de andre elever stopper op og stirrer på dem. De peger, fniser og går videre.

Kenneth forsøger at lade som ingenting. Han tvivler på den pinlige følelse på afstand. Kenneth sænker stemmen til en hvisken og ser intenst på de andre. ”Et brøl runger i ørerne. Vi stopper op, og det gør bæsterne også. Noget frygtindgydende, som vi aldrig før har set, er på vej lige imod os. Store vinger basker

som sejl i stormvejr, og brølet giver os alle et sug i mellemgulvet.”

”Hvad er det?” spørger Thomas bekymret. ”Sig det.”

Kenneth skal lige til at fortsætte, da det ringer ind. ”Øv! Nu var det lige så spændende! Bare vent, til I finder ud af, hvad jeg har planlagt!” Han kaster hovedet bagover og ler højt.

Emma pakker sine terninger og karakterark sammen, og de andre gør det samme. ”Vi må ikke komme for sent, Nanna og jeg skal have læsetime!”

De skrår over græsplænen i hastigt tempo, og Nannas mørke hestehale med den lilla stribe svinger i takt med skridtene. Hun trækker på smilebåndet.

”Kenneth, kan du ikke afsløre bare lidt?”

”Jeg kan afsløre så meget, at det er et mørkt væsen med store vinger.”

Thomas rynker brynene. ”Det lyder faktisk ret uhyggeligt.”

Duften af skolens trævægge rammer Kenneths næsebor, og de styrer hen mod deres klasselokaler. Gummiskoene dundrer mod gulvets hårde overflade.

Nanna og Emma skynder sig hen til deres klasse-

lokale, hvor læreren er ved at genne de sidste elever ind. Thomas og Kenneth skal lige til at gå hen til lokalet ved siden af, da Kenneth standser dem.

”Hey, kan vi ikke mødes herude efter skole? Jeg har noget, jeg skal vise jer.”

”Tada!” Den slidte trædør knirker, da Kenneth åbner den.

De træder ind i rummet, hvor det fine lag støv hvirvles op i luften. Der lugter som en gammel kasse, der har stået på loftet i årevis uden at blive åbnet.

”Puha, det er da ikke det mest brugte rum på skolen.” Emma hoster, vifter med hånden foran ansigtet og ser sig omkring. ”Tænk, at de opbevarer ting herinde. Stakkels bøger!” Hun ser trist på de efterladte bøger, der sikkert ikke er blevet læst i årevis.

Nanna går tættere på en af de mange propfyldte hylder. Gamle bøger, mapper og støvede ting og sager står hulter til bulter på hylderne. ”Har du tænkt dig, at vi skal spille herinde fremover?”

Kenneth nikker. ”Ja, det havde jeg tænkt mig. Hvis I også synes, det er ok. Jeg er træt af, at de andre glør og griner, mens vi spiller.”

Emma er enig, og Thomas lader sine fingre glide hen over ryggen på et par af bøgerne. ”Helt fint med mig. De bøger har ikke været brugt længe, det er helt sikkert. Orv, se lige!” Han finder et støvet instrument og tager det ned fra hylden. Han klimprer en lille melodi på det. ”En mandolin!”

Kenneth går ind i hjørnet af rummet til venstre for døren. En knap så støvet æske står højt oppe på reolen. ”Hey, jeg kan ikke nå! Hjælp mig lige.” Han strækker sig, så højt han kan.

Thomas tager med lethed æsken ned og rækker den til Kenneth.

”Hvad er det? Et brætspil?” Nannas øjenbryn løfter sig.

Kenneth lader hånden glide hen over forsiden af spillets æske, hvor der står: *Kena Thoa*. ”Sikke en mærkelig titel.” Han sætter sig på gulvet, og de tre andre samler sig rundt om ham og spillet. Kenneth tager låget af.

I æsken er der en spilleplade, der forestiller et land med fire meget forskellige dele. Nogle figurer falder ud på gulvet, da Kenneth folder spillepladen ud.

”Se! Her er startfeltet, og det ser ud, som det første

område har bjerge, is og sne. Der er også nogle huler.” Thomas peger.

Nanna læner sig frem over spillepladen. Hendes finger følger ruten videre til næste område, der ser grønt og frodigt ud. ”Det ligner en skov med forskellige slags træer. Jeg kan ikke se, hvad der gemmer sig her. Træerne står meget tæt.”

Kenneth fortsætter ruten. ”Næste område ser varmt ud! Der er vulkaner og flydende lava, man kan næsten mærke varmen!” Han trækker hurtigt hånden væk og ømmer sig.

De andre griner. Han kunne have svoret på, at brættet føltes varmt, men tænker, at det nok bare er hans fantasi.

Vejen løber videre til en ørken, hvor en stor statue stikker op af sandet.

”Det er en sfinks!” Emma uddyber. ”Det siges, at de kun lader en komme forbi, hvis man kan svare rigtigt på gåder.”

”Hvor svært er det her spil? Er det for voksne?” Thomas kigger uden på æsken. Bagsiden er helt blank.

”Der er også noget nede i højre hjørne af spille-

pladen. Et stort område med græs og bakker. Det minder om en løsrevet ø. Og det dér ligner en slags stor flagermus.” Nanna peger på området med bakker. Væsenet har store vinger, spidse ører og lange, skarpe tænder. Kenneth synes, det ligner det monster, de lige var ved at møde i deres rollespil for et øjeblik siden.

Thomas giver hende ret og roder æsken igennem. ”Jeg kan ikke finde regler, terninger eller kort eller noget ...”

”Se lige her.” Emma har samlet figurerne op fra gulvet. ”Der er fire. Skal vi ikke vælge en hver og bruge til vores rollespil? De passer faktisk lige til os, se Nanna.” Hun holder en lille figur op i lyset. Den holder en bue i hænderne.

”Vent lige lidt.” Kenneth trækker låget til sig. ”Der står noget her.” Han kigger på ordene og rækker derefter låget til Thomas.

Thomas skæver til Kenneth, inden han tager imod det og begynder at læse op.

Dette spil er ikke for sarte sjæle. For at vinde spillet skal I gennemføre fire udfordringer, der tester jeres logik, jeres præcision, jeres hurtighed og jeres visdom. Undervejs skal I samle de fire juveler til den gyldne stav. For at redde KenaThoa skal I til sidst besejre Camazotz, væsenet, der hersker over natten. Hvis I taber spillet, slipper I aldrig ud af KenaThoa. Hvis I vinder, kommer I styrket ud på den anden side. Samarbejde er strengt nødvendigt for at klare jer igennem. Tør I spille?

KAPITEL 2

Ingen vej tilbage

”**J**eg synes, vi skal lægge det mærkelige spil tilbage på hylden og komme i gang med vores rollespil. Lad os gøre, som du foreslog, Emma, og vælge en figur hver.” Nannas blik glider over figurerne.

Kenneth rækker ud og happer den røde figur, troldmanden. Han studerer den detaljerede figur. Den har en kappe på, en høj hat og ser ud til at være i gang med at forme en kugle imellem hænderne. ”Wow, den er fed! Den ligner min rollespilskarakter nærmest på en prik!”

Nanna tager den lilla figur, rangeren, og drejer den i hænderne. Den har både en bue og et kogger med pile.

Emma smiler. ”Jeg er nu mere til den her.” Hun tager den grønne druide op og ser nøje på den. Figuren står dybt fokuseret med lukkede øjne og hænderne rakt ud til siden.

Thomas tager den blå figur. Den lille paladin står med løftet sværd og skjold, klar til kamp.

”Det er da bare fedt!” Kenneth rækker sin troldmand i vejret.

De andre ler og gør det samme med deres figurer.

”Er det ikke lidt mærkeligt, at der hverken er terninger eller noget til det her spil? Hvordan skal det så spilles?” spørger Thomas.

”Måske er der noget ved spillepladen, der får figurerne til at bevæge sig, når vi placerer dem på startfeltet?” Nanna sætter sin figur på pladen.

Kenneth trækker på skuldrene og gør det samme.

”Hvad så nu?” Nanna ser på de andre, der følger trop. ”Burde der ske noget? Er vi sikre på, at der ikke er en brugsanvisning? Måske kan vi bruge den til at få inspiration til vores rollespil.”

Kenneth ser ud af øjenkrogen, at indersiden af låget har ændret sig. ”Hov! Hvad står der nu?”

Thomas samler låget op og ser på de andre med store øjne. ”Der står en ekstra linje tekst!”

”Det kan da ikke lade sig gøre!” udbryder Nanna. ”Thomas, det må du have overset, da du læste det højt for lidt siden!”

”Nej, jeg sværger, at det ikke var her før!” vrisser Thomas.

”Hvad står der?” spørger Emma.

Thomas læner sig ind over teksten. ”Når I er klar til at spille, skal en af jer blot sige:

*”Vi vil gennemføre udfordringerne og befri
KenaThoa for Camazotz eller dø i forsøget.”*

Kenneth mærker en pludselig varme og et kraftigt sug i maven. Så et blændende lysglimt. Han lukker øjnene.

Kenneth lander hårdt på jorden og ømmer sig. Han slår øjnene op og får øje på de andre.

Emma hiver efter vejret og ser sig vildt omkring. ”Hvor er vi?!”

Kenneth sætter sig op og ser sig omkring. De er

omringet af en høj bjergkæde, der tårner sig op et stykke fra dem på alle sider. Stien, de er landet på, fører i én retning mod et højt bjerg med sne på toppen. Bag dem er tårnhøje klipper, som de ikke kan komme over. Hans hjerte banker hurtigere, og han får gåsehud.

”Hvad i alverden?” Thomas rækker ud efter græsset uden for stien og lader det løbe igennem fingrene. Han spærrer øjnene op. ”Det føles som ægte græs! Hvad sker der?”

Kenneth peger på græsset og derefter mod bjergene. ”Jeg tror ... jeg tror, vi er kommet ind i spillet. Vi skal befri KenaThoa for flagermusvæsenet Camazotz.”

”Eller dø i forsøget? Det er forhåbentlig en spøg, ikke?” Emmas stemme ryster en smule. Nanna ryster på hovedet. ”Ja, selvfølgelig er det bare for sjov! Det er for at gøre os bange. Det er jo *bare* et brætspil, ikke?”

Thomas’ ansigt bliver blegt. ”Et brætspil, vi nu er fanget inde i ... var det, fordi jeg læste den der tekst højt?”

”Se os lige!” Kenneth rejser sig op og retter på sin

hat. ”Jeg er en troldmand.” Han kan mærke magien snurre i sine fingerspidser. En flamme kommer til syne i den ene håndflade, og han lader den springe frem og tilbage mellem sine hænder uden besvær. ”Og se jer.”

Thomas giver slip på græsset, mærker på sværdet og skjoldet ved sin side. Ved hjælp af skjoldet og sværdet får han balancen og rejser sig op. Han ligner paladinen, som han for kort tid siden placerede på spillebrættet. Thomas løfter sværdet, og bladet lyser i et gyldent lys, indtil han sænker det.

”Lad os få det bedste ud af det. Jeg er jeres troldmand – til tjeneste.” Kenneth bukker.

”Flot rustning, Thomas! Det er ikke din skyld, det hele skete så hurtigt.” Emma har rejst sig op. Hun drejer sig rundt for bedre at kunne beundre sit grønne tøj. Hun ligner sin spilfigur, druiden, på en prik. Hun holder hænderne ud til siden, og solstråler så kraftige, at Kenneth kortvarigt bliver blændet, skyder op mod himlen. Nanna derimod ligner en ægte ranger med tætsiddende tøj i sort og lilla samt en bue med kogger ved sin side. Hun begynder at bevæge sig hurtigt, næsten lydløst, rundt om dem og imellem dem. Så

lægger hun en pil på strengen og sigter. Spidsen af pilen lyser op, inden hun sænker buen. En dekoreret guldstav ligger ved Emmas side. Hun samler den op. Et snørklet mønster står frem i relief langs skaftet. Emma mærker på rillerne i mønsteret.

”Wow, det ligner ægte guld.” Nanna kommer nærmere og studerer toppen af staven sammen med Emma.

Emma rynker panden. ”Der er en sekskantet, hvid sten i midten, men fire sekskantede tomme rum rundt om den, hvorfor mon?”

”Det ved jeg ikke.” Nanna laver et kast med hestehalen og ser sig omkring. ”Hvad tror I, vores mission er?”

Thomas har sat skjoldet fast på ryggen og putter sværdet i skeden. ”Jeg vil tro, at vi skal igennem de områder, vi så på spillepladen.”

Kenneth supplerer. ”Ja og finde de sten, der mangler til staven? Og bruge den imod Camazotz? Var det ikke det, du læste, Thomas?”

”Mmmhh, det lyder rigtigt.” Emma bider sig i læben. ”Men hvad nu, hvis vi ikke klarer udfordring-

erne? Er vi så fanget herinde for evigt? Eller dør vi? Hvordan kommer vi hjem?”

”Ja, hvad med vores familier? Hvis vi ikke kan komme tilbage?” Thomas spærrer øjnene op. ”Hvad, hvis vi aldrig får dem at se igen?”

Kenneth ser sig omkring. Nej, det er ikke en drøm. Men han har hørt det navn før. Camazotz. Så kommer han i tanke om hvor. ”Min far har fortalt mig om mayamytologi og Camazotz, engang han kom tilbage fra en rejse i Sydamerika. Navnet betyder vist dødsflagermus, og den er en slags gud for døden, mørket og natten.”

Nanna kniber øjnene sammen. ”Så lad os få nakket den flagermusfætter. Vi skal vinde det her spil, så vi kan komme hjem igen.”



Maja Boll Kubel Højmoser (f. 1991) er uddannet farmaceut og vokset op i Solrød Strand. Hun bor i dag i Trekroner nær Roskilde med sin mand.

Historier har altid været en vigtig del af hendes liv, hvad enten det er historien i en fantastisk roman, et spændende brætspil, et intenst konsol- eller computerspil, hvor hun selv er hovedpersonen, eller en god film. Maja lærte at læse, før hun gik i skole, og lånte stakkevis af bøger, tegneserier, spil og film på Solrød Bibliotek.

Kena Thoa: Fanget i et spil er hendes debutroman.