

CHARLIE SCHNEIDER DE DØDES NAT



Dine valg, din historie

TVÆR  VEJE

Læseksemplar

De Dødes Nat

De Dødes Nat

Charlie Schneider

Redaktør: Mie Møller Nielsen

Omslag: Martin Zauner

Opsætning: Dina Hvidgaard

1. udgave, 1. oplag 2016

TVÆR  VEJE

Udgivet af forlaget DreamLitt

www.dreamlitt.com

Alle rettigheder forbeholdes. Fotografisk, mekanisk eller anden gengivelse af denne bog eller dele heraf er kun tilladt med forfatterens skriftlige tilladelse ifølge gældende dansk lov om ophavsret.

De Dødes Nat

Charlie Schneider

Særlig tak til

Karina Maria Nederby
Carsten Egeskow-Gjerka
Birgitte Ravn Falk Hansen
Lasse Ornebjerg

TVÆR  VEJE

Tværveje-roman

Dette er en Tværveje-roman og derfor ikke en roman som så mange andre. Her har du som læser selv indflydelse på, hvordan handlingen udspiller sig, ud fra de valg du træffer.

Hvordan læser jeg bogen?

I De Dødes Nat er det dig, der bestemmer handlingen.

Bogen byder på valg, der både er lette og svære, onde og gode. I sidste ende er det op til dig som læser at beslutte, hvordan du vil handle i en by overtaget af de levende døde.

Derfor skal du ikke læse bogen som en almindelig bog fra ende til anden. Du skal starte din historie ved afsnit nummer 1. I slutningen af det afsnit bliver du præsenteret for dit første valg, hvor du skal beslutte, hvad du vil gøre. Når du så har besluttet dig, går du til det nummer, der står efter det valg, du har truffet. Sådan fortsætter det, indtil du enten har fundet en vej ud, løber tør for tid eller dør.

Hvad skal jeg bruge?

For at komme igennem bogen skal du bruge nogle hjælpemidler. Du skal bruge en tyvesidet terning, også kaldet 1T20. Hvis du ikke sidder inde med den slags terning, kan du bruge en terning-app. Du skal også bruge en blyant og et papir.

Terningen bruger du, når du skal i kamp. Ud over det skal den bruges forskellige steder i bogen, når du bliver bedt om det.

Blyant og papir skal du bruge til at holde styr på:

- » Hvad du har af helbred og panik
- » Hvilke ting du har fundet
- » Hvilken bonus disse ting giver dig
- » Hvilke hjælpere du har med dig, og hvilken bonus de giver dig
- » Noter i forbindelse med steder du har været, og ting du skal huske
- » Tiden

Herunder findes et eksempel på et spilskema. Du kan kopiere det og bruge det eller lave dit eget:

Spilskema

Helbred:

Tidspunkt:

Paniktærskel:

Panikniveau:

Våben	Kampbonus	Skade	Ammo

Hjælper	Loyalitet	Kampbonus	Panikbonus

Torvet

Torvet er et helt specielt sted. Det er derfra, at du skal gå til de områder, du vil undersøge, og der du kommer tilbage til, når du har undersøgt dem. Det er også der, du finder et kort over byen, så du kan se de forskellige steders placering.

Hvad er egenskaber?

Egenskaber er en måde at beskrive dine evner inden for forskellige områder.

Helbred viser, hvor sund og stærk du er, og hvor meget du kan holde til, inden du bukker under for dine sår og dør.

Paniktærskel viser, hvor modstandsdygtig du er overfor psykisk pres, inden de horrible oplevelser i denne by knækker dig og driver dig til diverse former for vanvid og selvmord.

Panikniveau viser, hvor slidte dine nerver og dit sind er blevet som resultat af dine oplevelser.

Hvordan finder jeg mine egenskaber?

Før du kan starte på bogen, skal du finde dine egenskaber. Når du har fundet dem, skriver du dem ind i dit skema. Det gør du ved at følge disse regler:

Helbred

For at finde dit helbred skal du slå med en tyvesidet terning og lægge 10 til slaget. Det vil sige, at hvis du slår 8 med terningen lægger du 10 til og ender med et helbred på 18. Du mister helbredspoint i kamp og visse andre steder i bogen. Du kan få helbredspoint tilbage, men du kan aldrig komme over det helbred, du startede bogen med, medmindre det specifikt står i teksten.

Paniktærskel

For at finde din paniktærskel skal du slå med en tyvesidet terning. Det, du slår, skal du halvere men runde op. Derefter skal du plusse resultatet med 3.

f.eks. Hvis du slår 11 med terningen, skal du dividere med 2 og runde op. Det giver 6. Derefter skal du lægge 3 til det tal. Det vil sige, at du ender med en paniktærskel på 9.

Panikniveau

Du starter bogen med et panikniveau på 0. I løbet af bogen vil den panik stige, når du oplever forskellige skræmmende eller forstyrrende hændelser.

Når du får samme antal point som din paniktærskel, skal du til at se, om du kan „holde hovedet koldt“, *se længere nede i reglerne for detaljer*.

Det bliver sværere og sværere at holde hovedet koldt, for selv om du når din paniktærskel, skal du blive ved med at lægge point til dit panikniveau, når du bliver bedt om det.

Hvordan overvinder jeg modstand?

I bogen bliver du flere steder bedt om at overvinde modstand af forskellig art. Det kan være en fjende, en udfordring eller at holde hovedet koldt. Grundlæggende er det samme måde, du gør det på, men der er små forskelle til hver, og de kan ses herunder:

Udfordringer

Flere steder i bogen bliver du bedt om at klare den ene eller den anden udfordring. Det står som oftest sådan:

Udfordring	Modstand
Hold fast i bevidstheden	5

Hvis det lykkes, skal du gå til **777**, hvis ikke skal du gå til **666**

Når du bliver bedt om at klare en udfordring, skal du tage den tyvesidede terning og slå med den. Hvis det, du slår, er lig med eller mindre end den aktuelle modstand, er slaget mislykkedes dig.

Hvis du derimod slår over modstanden, lykkes dit forehavende.

Eksempel på udfordring

Udfordring	Modstand
Slå døren ind	12

Hvis det lykkes, skal du gå til **777**, hvis ikke skal du gå til **666**

Den modstand, du skal overvinde, er i dette eksempel 12. Du slår med den tyvesidede terning og har slået 14. Det vil sige, at du lykkes og skal gå til 777

Hvis du derimod havde slået 12 eller mindre, lykkes du ikke, og så skal du gå til 666

Hold hovedet koldt

Når du rammer din paniktærskel, skal du til at se, om du kan holde hovedet koldt. Det finder du ud af ved at rulle med din terning. Hvis det tal, du slår, er over dit panikniveau, klarer du den og kan fortsætte.

Hvis du derimod slår det samme eller under dit panikniveau, vil du have mistet besindelsen og skal gå til det tal, der er henvist til i teksten.

Så længe du er over din paniktærskel, skal du altid forsøge at holde hovedet koldt, hver gang du får flere panikpoint. Husk altid at bruge det tal, som er dit panikniveau og ikke din paniktærskel, når du skal prøve at holde hovedet koldt.

Eksempel på „hold hovedet koldt“

Du har en paniktærskel på 9, men dit panikniveau er på 10, når du træder ind i dette rum:

„Du kommer ind ad døren og finder en ung kvindes maltrakterede krop på bordet. Rummet ligner et slagterrum, men var nok et køkken inden ham den fede fik fat i hende.

Hele hendes maveregion er sprættet op, og indvoldene ligger spredt omkring på gulvet. Den værste skade lader til at være lavet med neglene. Han har jo ikke rigtig kunnet gnave i noget. Læg 1 til din panik. Hvis du har nået din paniktærskel, skal du nu slå

med terningen for at se, om du kan holde hovedet koldt. Hvis du fejler, skal du gå til **666**, ellers skal du bare læse videre.

*Med det ekstra panikpoint er dit panikniveau nu oppe på 11, så du skal altså slå over 11 for ikke at bukke under for presset. Du slår dog kun 11 og skal nu gå til **666***

Våben og genstande

Der er mange ting og sager i byen, både våben, nyttige ting og genstande. Du har ikke nogen begrænsning på, hvor meget du kan bære på ad gangen, men der er dog andre små begrænsninger på de forskellige ting.

Våben

Der er mange våben i byen, og nogle er bedre end andre. Du starter din historie uden noget våben, men får snart et, der giver 1 i skade, *se afsnittet om Kamp senere*. Efterhånden som du udforsker byen, finder du bedre våben.

Du kan kun bruge ét våben ad gangen, lige meget om det er en forhammer eller en smadret flaske, men det forhindrer dig ikke i at slæbe rundt på andre. De kan bare ikke bruges på samme tid.

Der er dog nogle våben, der kan bruges til andet end at slås med. De er markeret med *skrå tekst*, og du skal sørge for ikke at smide dem væk.

Hvert våben har tre egenskaber; Kampbonus, Skade og Ammunition.

Kampbonus

Kampbonus er noget, et våben giver dig, hvis det er særligt godt at slås med. Denne bonus lægger du til dit slag, når du kæmper.

Skade

Det er, hvor meget skade hvert slag med våbnet giver. Det er dog ikke kun dig, der nyder godt af det, for en fjende, som bruger et godt våben, vil ligeledes give mere skade.

Ammunition

Der er meget få skydevåben i byen, og der er ikke ammunition at finde heller. Derfor er det ammunition, man får med sit våben, det eneste man har. Når man har brugt det sidste ammo, skal våbenet slettes fra listen.

Genstande

Du finder også andre ting i byen. Nogle kan spises, andre skal bruges til at komme ud af, eller videre rundt i byen, og andre er bare alternativer til våben. Blandt de ting, der kan bruges, er der en del ting, der helbreder dig.

Disse ting har en forklaring, hvor der står, hvor mange helbreds-point de kan give dig. Disse ting kan du kun bruge en enkelt gang, medmindre der står andet. De kan desuden også kun bruges, når du ikke er i kamp, så du skal huske at tage dem imellem kampe, så du er forberedt, hvis du er blevet såret. Husk, at du ikke kan komme over dit start-helbred, medmindre det specifikt står i teksten.

Genstande med skadelig virkning

I den her by er der også ting, du kan indtage, som giver en skadelig virkning. Disse kommer dog oftest med en anden form for fordel. Du skal læse beskrivelserne godt igennem, inden du indtager noget.

Nøglegenstande

Nogle ting er markeret med skrå skrift, det kunne være en *Lommelygte*. Disse ting er nøglegenstande, altså ting du skal bruge for at komme ud af byen. Dem skal du altid tage med dig og passe på. Det er ikke sikkert, du får brug for dem, men de er ærgerlige at mangle.

Hvordan kæmper jeg?

I løbet af bogen kommer du til at støde på mange modstandere, både mennesker og dyr, levende og døde, og for at finde ud af om du vinder kampen, skal du bruge din tyvesidede terning.

En almindelig kamp foregår ved, at du møder en modstander med to egenskaber; Modstand og Helbred.

Du skal til enhver tid slå over modstanderens modstand med en tyvesidet terning for at såre vedkommende.

Hvis du slår lig med eller under det tal, der er modstanden, vil det være dig, der bliver skadet.

Kamponus

Både dine våben og dine hjælpere kan give en kamponus. I en kamp skal du lægge den bonus til dine terningslag.

Eksempel på kamp

I det følgende kæmper du med en forhammer. Den vil i dit spilschema være noteret på følgende måde:

Våben	Kamponus	Skade	Ammo
Forhammer	+1	4	—

Du har lige nu 10 helbredspoint.

En zombie kommer vaklende imod dig, og du hæver din forhammer for at forsvare dig:

Fjende	Modstand	Helbred	Skade
Demo-zombie	7	12	2

Første runde

Du slår med den tyvesidede terning.

Du slår 7 med terningen.

Du skal lægge forhammerens bonus (+1) til dit terningslag.

Det giver i alt 8.

Da zombiens modstand er 7, har du overvundet den og giver den 4 skade.

Zombien mister derfor 4 helbredspoint og er nu på 8.

Anden runde

Du slår igen med den tyvesidede terning.

Du slår 5, og selv med forhammerens bonus på (+1) kommer du ikke over modstanden på 7.

Demo-zombien får derfor denne gang held til at skade dig for 2 point.

Du må derfor gå ind i tredje runde med kun 8 helbredspoint.

Sådan fortsætter kampen, indtil en af jer er død. Der er dog en måde, hvorpå du kan være heldig og aflive din modstander med det samme.

Plets kud

Et plets kud betyder, at din modstander dør med det samme. I denne bog betyder det som oftest et kraftigt slag mod hovedet, da de døde ikke lægger sig, før deres kroppe er komplet ødelagte, eller deres hjerner er smadrede.

Du laver et plets kud i en kamp, hver gang du slår 20 med din terning. Det tæller dog ikke, hvis du kun når op på 20 ved hjælp af kampbonus. Der skal stå 20 på din terning, og når der gør det, er din modstander død, lige meget hvor mange helbredspoint han eller hun har tilbage.

Der er kun én måde, hvorpå et plets kud ikke virker, og det er, når din modstander har hjelm på. Så kan du af gode grunde ikke komme til hjernen og må derfor bekæmpe din modstander på almindelig vis.

Hjælpere

Som tidligere nævnt vil du på din tur igennem byen måske finde andre overlevende. Nogle af disse overlevende kan hjælpe dig, enten hvis du gør noget for dem, eller hvis de bare har lyst.

En hjælper er en stor fordel, da de ofte giver dig bonus til enten at holde hovedet koldt eller til at støtte dig i kamp. Hjælpere kan tilmed hjælpe dig overvinde andre modstande, du kunne støde på.

Hvis du har en hjælper med dig, skal du skrive ham eller hende ind på din hjælperliste. Du kommer dog ikke til at høre noget fra ham eller hende i selve historien, medmindre det er specielle omstændigheder.

En hjælper vil se sådan her ud på din hjælperliste:

Hjælper	Loyalitet	Kampbonus	Panikbonus
Frede	12	+1	+2

Som du kan se, er der tre egenskaber til hver hjælper; Loyalitet, Kampbonus og Panikbonus.

Loyalitet

Der er en ting, du skal huske, hver gang du skal til at kæmpe med en hjælper ved din side.

Hjælpere er ikke nær så modige, som du er, og de kan måske ende med at flygte, inden kampen overhovedet begynder. Du finder ud af, om de står ved din side i kampens hede ved at slå med en tyvesidet terning.

Alle hjælpere har en Loyalitet. Denne står på deres skema. Denne loyalitet kan være alt fra 1-20.

Inden hver kamp med en hjælper ved din side skal du slå med den tyvesidede terning.

I modsætning til kamp og udfordringer, hvor du skal slå *over* tallet, skal du her slå det samme som eller *mindre* end din hjælpers loyalitet. Hvis du gør det, bliver han eller hun for at kæmpe ved din side, og du kan bruge hjælperens kampbonus i kampen.

Hvis du derimod slår *over* hjælperens loyalitet, er frygten større end hjælperens loyalitet til dig, og han eller hun flygter fra kampen, og du må klare dig uden hjælperens kampbonus, indtil du har vundet kampen.

Efter kampen, lige meget om hjælperen blev for at kæmpe eller ej, kommer de tilbage til dig, og du skal rulle for deres loyalitet næste gang, du skal slås.

Kamponus

Hver hjælper giver dig en kamponus. Denne bonus skal du lægge til dine terningslag, når du slås (medmindre de flygtede fra kampen).

Panikbonus

Dine hjælpere har også en panikbonus. Denne lægger du til dit terningslag, når du skal forsøge at holde hovedet koldt, hvilket giver dig en større chance for, at du lykkes.

Tiden

Den sidste regel er en af de vigtigste. Fra du starter din historie, tæller tiden. Du skal finde en vej ud af byen, inden der går 8 timer. Hvis du ikke når ud inden da, slutter bogen.

Din historie begynder klokken 17:06, og dette tidspunkt skal du skrive ind i dit ark under tid.

Hver gang du har undersøgt et sted og vender tilbage til torvet, hvor du skal vælge det næste område, du vil udforske, er der gået 1 time. Denne regel skal du huske, medmindre der står andet i afsnittet.

Du skal selv holde styr på dine timer ved at skrive dem ind i arket, hver gang du får at vide, der er gået noget tid. Med disse regler vil jeg byde dig velkommen til *De Dødes Nat*. Hvis du er i tvivl om noget, kan du altid vende tilbage til reglerne her.

De Dødes Nat

1

Du er i et mørkt rum med kun en dør og et vindue. Noget banker på ruden. Pludselig er der et skrig, der skærer stilheden i rummet. Døren begynder at buldre og flyver næsten af hængslerne. Du kryber op i hjørnet længst væk og prøver at forstå, hvad der sker.

Glasset bliver smadret, og du ser et halvråddent menneske kravle ind ad vinduet. Flere glasskår går ind i brystet og ryggen på ham, men han ænses det ikke. Da du kigger ham i øjnene, kan du ikke se andet end tomhed og sult. En sult han vil stille med dit kød.

Du skriger, alt hvad du kan. Døren flækker, og to zombier kæmper om først at klemme sig igennem hullet. Flere er på vej bag ham i vinduet. Den første af dem er nu inde og slæber sig hen mod dig ved at bore sine sorte negle i gulvsprækkerne. Han snerrer igen. Du er som naglet fast til gulvet og kan ikke bevæge dig af ren og skær frygt.

Du vågner skrigende op badet i sved midt i et mørkt rum. Det var heldigvis bare et mareridt.

Men hvor er du? Hvad lavede du i går? Hvorfor gør dit hoved så ondt? Du er forvirret og bange, og din hjerne er ikke helt vågen, så svarene vil ikke dukke op.

Du registrerer, at du har tøj på, og at du er i en seng i et rum uden vinduer. Det eneste lys i rummet kommer fra en dørsprække til venstre fra sengen.

Der kommer skrig fra rummet ved siden af.

Du vælter ud af sengen og løber hen til døren, river den op og forventer nærmest et sultent lig. Men du er vist ikke helt vågen endnu, for det kan jo ikke passe. Det var jo bare en drøm. Skrigene kommer fra et fjernsyn, der står tændt i stuen. Det lader til at være en eller anden form for splatterfilm.

Beroliget går du lidt rundt i lejligheden. Du kan stadig ikke genkende den, men nattens hændelser vender efterhånden tilbage. Det er ikke første gang, du vågner op i et hus, du ikke kender, efter en druktur som den du lige har haft. Det er dog første gang, du ikke engang ved, hvilken by du befinder dig i og har sovet hele dagen væk. Du ser på dit ur.

Klokken er 17:06. Det er utroligt, som dagene er korte her i november, der er ikke engang kommet sne endnu. Til gengæld styrter det selvfølgelig ned.

Du kigger i køleskabet og finder lidt morgenmad og sætter dig ind foran fjernsynet for at finde noget, du gider at se.

Efterhånden går det op for dig, som du zapper kanalerne igennem, at det ikke er en gyser.

Det er en specialudsendelse af nyhederne. Der er åbenbart mennesker, der æder hinanden. Nej. Vent lige lidt, de døde rejser sig og æder de levende?! Det er en ægte zombieepidemi. Det kan ikke passe, men alle kanalerne viser det samme.

En reporter står drivvåd på en gade oplyst af gadelamper med en brændende bil et sted i baggrunden. Han kigger sig nervøst over skuldrene, men fastholder stadig opmærksomheden på kameraet, imens han fortæller om situationen:

„Siden det første registrerede angreb klokken 8:46 i morges har epidemien spredt sig, og de døde smitter med deres bid og negle. Heldigvis er sygdommen ikke luftbåren, men den spreder sig alligevel med skræmmende hast. Hvis et menneske bliver bidt, vil en sårfeber bryde ud og tage livet af personen. Dette er dog kun midlertidigt, for straks efter vil de rejse sig igen. Disse kannibaler lader ikke til at huske noget fra deres tidligere liv, da de er set dræbe børn og andre familiemedlemmer. Dog æder de ikke hinanden, men de går også efter dyr. Vi har endda set dyr inficeret med denne sygdom. Vi gentager, at vi foreslår, at alle mennesker pakker deres mest nødvendige ejendele og sætter kurs mod et af de nødcentre, regeringen har sat op.“

En hel del bynavne kører forbi i bunden af skærmen, imens han

snakker videre om alle de forfærdelige hændelser, kameraer har været vidne til.

Til at starte med kan du ikke rigtig tro det. Du har set det på film og læst det i bøger. Det går dog sjældent godt for hovedpersonerne.

Du bruger et øjeblik på lige at finde ud af, hvad du har på dig, for det første mangler du din telefon, det er lige før, det skaber endnu et panikanfald, men du holder dig i skindet og tømmer lommerne. Ud over en engangslighter og en kvittering i den ene bukselomme har du intet. Kvitteringen ryger på gulvet, men du beholder lighteren.

Hvad vil du nu?

Gennem søg lejligheden for andre nyttige ting du kunne bruge?
Gå til **82**

Eller vil du bare gå ud af døren og se, hvordan situationen er?
Gå til **138**

- svarmuligheder -

82

Du kigger rundt i lejligheden. Man kan tydeligt se, at her har været fest. Det hele er væltet, og der står sprut og madrester over det hele. Din telefon er heller ikke til at finde, og du beslutter dig for at kigge efter våben i stedet. Det lader dog ikke til, at ham, der bor her, er den store kok. Han har hverken kokkeknive eller særlig meget andet køkkengrej.

Han har ikke engang et ordentligt slagvåben. Til gengæld har han en bøsse smertestillende med fire piller i.

Du tager et par stykker mod hovedpinen men tager de to andre med. *Du kan tage dem på et andet tidspunkt, når du ikke er i kamp, hvilket giver dig 2 helbredspoint. De kan kun bruges en gang.*

Gå nu til **138**

138

Du går tøvende hen imod døren, tager ned i håndtaget og åbner den på klem.

Du kigger ud og ned ad en gang med et rustikt look. Den er fuld af rod. Der er en dør lidt længere nede ad gangen på samme side, som den du kigger ud ad. Den eneste belysning kommer fra en pære i din gang, længere nede kommer der en mørklagt entre. Efter entreen er der en tilsvarende gang, som også er henlagt i mørke.

Du går ud ad døren og pløjer dig igennem skidtet, indtil du når døren ved siden af.

Hvad vil du nu?

Prøve at komme ind af døren? Gå til **236**

Eller vil du gå hen til entreen, for så skal du i stedet gå til **251**

**- Færdiggør din historie i den fulde
version af *De Dødes Nat* -**