

LINEA BJERRUM NIELSEN



ANKORS  
AMULET

DINE VALG, DIN HISTORIE

TVER  VEJE

Dette er en læseprøve af *Ankors amulet*

## **Ankors amulet**

Linea Bjerrum Nielsen

Læseprøve af 1. udgave 2017

Redaktør | Mie Møller Bie

Omslag | Emma A. Mowinckel

Opsætning | Dina Hvidgaard

**TVÆR  VEJE**

Tværeveje udgives af forlaget DreamLitt | [www.dreamlitt.com](http://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.

# Ankors amulet

Linea Bjerrum Nielsen

Tværveje

## 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 Ankors amulet er det dig, der bestemmer handlingen.

Bogen byder på valg, både lette og svære. Du vil ofte stå i dilemmaer og få brug for at tænke dig godt om, inden du træffer dine valg. I sidste ende er det op til dig, hvordan du vil handle, når du bliver udfordret på din vej til målet.

Derfor skal du ikke læse bogen som en almindelig bog fra start til slut. Du skal starte dit eventyr ved afsnit nummer 1. I slutningen af afsnittet bliver du præsenteret for dit første valg. Beslut dig for, hvad du vil gøre, og gå så til det afsnit, hvis nummer står efter det valg, du har truffet. Sådan fortsætter du, til du enten fuldfører bogen eller dør. Hvis du dør, kan du blot starte forfra.

## Hvad skal jeg bruge?

For at komme igennem bogen skal du bruge nogle hjælpemidler.

Du skal bruge en 20-sidet terning – også kaldet en 1T20. Hvis du ikke ejer sådan en terning, kan du bruge en terning-app. Du skal også bruge en blyant og et stykke papir.

Terningen bruger du, når du er i kamp eller støder på en udfordring. Derudover skal den bruges forskellige steder i bogen, når du bliver bedt om det.

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

- Dine exoplasmapiint
- Dine doser af astmamedicin
- Dine ting, mad og våben
- Din kampbonus
- Oplysninger og vigtige ledetråde

# Spilskema

Herunder finder du et eksempel på et spilskema. Du kan kopiere det eller lave dit eget.

Exoplasmappoint:

Astmaspray-doser:

## Udstyr og forsyninger:

Du starter altid bogen med følgende forsyninger:

Genstand	Antal	Egenskab/effekt
Astmainhalator	10 x 1 dosis	
Madpakke	1 sandwich, 1 æble	
Penge	28 kroner	

## Genstande/våben:

Genstand	Egenskab	Kampbonus

## Vigtige oplysninger/noter:


## Hvad er exoplasmapoint?

Exoplasmapoint er din livskraft. Gennem bogen vil du blive udsat for hændelser, der dræner dig for exoplasma. Du kan også miste exoplasma, hvis du bruger for meget tid på en enkelt handling, alt afhængigt af hvor du befinder dig. Du kan også vinde exoplasma og dermed forøge dine chancer for at overleve og gennemføre eventyret.

Uanset hvad, skal du gå til **afsnit 100**, hvis du løber tør for exoplasma.

## Hvordan finder jeg mine exoplasmapoint?

Kast med den 20-sidede terning. Læg 10 point til dit terningekast (f.eks.:  $6 + 10 = 16$ ). Du har nu dine start-exoplasmapoint. Skriv dem på dit skema, og hold regnskab med dem gennem bogen.

## Astmasprayens rolle

I bogen lider du af astma. En almindelig daglig udfordring for mange, men i bogen kan det betyde liv eller død for dig. Du starter med at have 10 doser astmaspray til rådighed. Du har, alt afhæn-

gigt af dine valg, mere eller mindre brug for din astmainhalator og kan risikere at løbe tør for doser.

Hvis du får brug for astmaspray, men er løbet tør, skal du gå til **afsnit 225**.

## Hvordan klarer jeg en udfordring?

I bogen møder du forskellige udfordringer. For eksempel at du ikke ønsker at blive opdaget, skal klare en fysisk hård opgave eller finde ud af, hvor modig du er. Du finder ud af, om du klarer udfordringen ved at kaste med terningen. Eksempelvis:

### Udfordring

Monstrets reaktionsevne: 4

Lig med eller over 4 (*Gå til 777*)

Under 4 (*Gå til 888*)

Du skal altså slå 4 eller derover for at klare denne udfordring. Hvis det lykkes, skal du gå til afsnit 777, hvis ikke, skal du gå til afsnit 888.

## Hvordan vinder jeg en kamp?

I bogen støder du på væsner, du skal kæmpe imod. Det foregår stort set på samme måde som udfordringerne. Du skal bruge din terning for at se, om du vinder kampen. Eksempelvis:



## Kamp

Kast med terningen for at se, om du besejrer bæsterne.

Bæsternes styrke: 8

Exoplasma: 2

Lig med eller over 8 (*Gå til 777*)

Under 8 (*Gå til 888*)

Kampene i bogen har forskellige sværhedsgrader. Hvis du har et våben eller en genstand, der giver dig kampbonus, skal du huske at lægge det til dit terningekast. Du skal slå 8 eller derover for at vinde kampen i dette eksempel. Gør du det, vinder du i dette eksempel 2 exoplasmapoint og kan lægge dem til dine egne point. Slår du 7 eller derunder, taber du og skal trække 2 point fra din exoplasma. Uanset udfaldet, skal du gå til det anviste afsnit.

## Kampbonus

Hvis du er heldig at få fingrene i en genstand, der giver dig kampbonus eller bonus i dine udfordringer, skal du blot lægge genstandens bonuspoint til dit terningekast. Eksempelvis:

Du møder en udfordring, der kræver et slag på 9 eller derover. Du slår 8, men har en genstand, der giver dig 1 bonuspoint. Det giver tilsammen 9, og du har klaret udfordringen.

## Våben og genstande

Du kan finde, købe eller vinde våben og genstande forskellige steder i bogen. Husk at notere dem og deres egenskaber på dit skema. Nogle ting kan du beholde, andre kan kun bruges én gang og skal derefter slettes fra dit skema. Om du får brug for tingene, afhænger alt sammen af dine valg.

God fornøjelse!

# Ankors amulet

# 1

Du har ofte tænkt på at snige dig ind i bibliotekets antikvariatafdeling, men har ikke turdet før i dag. I dag har du pjækket fra matematikprøven og er gået herhen alene. Du ser dig om. Der er ingen, der lægger mærke til dig. Ingen klassekammerater, der håner dig og kalder dig bogorm. Ingen bøller, der vil jage dig, indtil du gispende segner om, så de kan tage ydmygende billeder af dig og udstille dig på Facebook. Ingen bekymret mor, som insisterer på, at du skal låne helt andre bøger end dem, der virkelig interesserer dig. Der er ikke engang en velmenende bibliotekar til at forstyrre dig med sine spørgsmål.

Du snuser ind og nyder duften af tryksvæerte og papir, imens du går i halvmørket mellem de høje reoler helt nede bagerst i lokalet. Du har hørt rygter om, at der står en helt speciel magisk bog i antikvariatafdelingen. En bog om besværgelser. Med bankende hjerte lader du fingeren glide hen over de mange slidte bogrygge, imens dine øjne søger efter den rigtige titel. Endelig finder du det, du leder efter. Gyldne, snørklede bogstaver danner ordene: *Ankors Trolldom*. Du hiver bogen ned fra dens plads og vejer den i hånden. Den er forbavsende tung. Det mørnede læderomslag er tyndslidt og vidner om hyppigt brug. Nederst på forsiden er en enkelt sølvring afbildet. Den ser næsten virkelig ud, og du lader din finger glide over den. En hvislende lyd bag dig får dig til at snurre rundt, men der er ingen andre i det dunkle lokale. Du sætter dig i det fjerneste hjørne bag en reol, hvis indhold ligner et rodet arkiv med bøger og kort over byen og dens gamle bygninger.

Du tager din skoletaske af og læner dig op ad den kølige væg. Bogen mærkes varm. En lille stemme i baghovedet forsøger at overtale dig til at stille den tilbage på hylden, men du trækker på skulderen, beder stemmen holde bøtte og åbner forsigtigt bogen.

Et varmt sus strømmer ud fra bogen. Siderne blaftrer lidt, så bliver den stille. Du stirrer nervøst på siden. Med snørklede bogstaver står et vers trykt på et fremmed sprog. Du skal lige til at kaste dig ud i at læse dem op, da bogstaverne river sig løs og begynder at myldre rundt mellem hinanden som travle insekter. De mange bogstaver retter sig lidt efter lidt ind på linjer og danner nye ord. Denne gang på dansk. Du måber, kniber øjnene sammen og begynder at læse ordene med hviskende stemme:

*Når tiden rinder ud, og min livskraft svinder bort,  
som udød må jeg vandre langt borte fra Dødsrigets port.  
Der venter mig intet liv, ej heller nogen død.  
Min sjæl er nu fortabt i evighedens skød.*

Du smiler skævt, imens du ryster på hovedet og skal til at bladre videre.

Med ét løber en isnende kulde igennem hele din krop. Forskrækket taber du bogen på gulvet. Den lander på bagsiden og lukker sig med en klagende lyd. Det løber dig koldt ned ad ryggen. En bog skal ikke lave lyde! Og hvorfor føles det pludseligt så frygteligt koldt?

“En forbandelse er kastet over dig.”

Du farer sammen ved lyden af en raspende, tør stemme. Du forsøger at rejse dig, men dine ben vil ikke lystre.

“Der går et stykke tid, inden du igen kan bevæge dig.” Stemmen lyder uhyggelig og fjern.

Du ser dig om efter stemmens ejermand, men der er ingen at se.

“Vent lidt, så kan du se mig.”

Stemmen lyder tættere på, og du kan mærke dit hjerte tordne afsted som en flok vilde heste. Du spørger, hvem stemmen tilhører, og hvor den kommer fra, imens du forsøger at dreje overkroppen efter lyden.

“Du skal ikke være bange ... jeg gør dig ikke noget,” siger stemmen lige ind i dit øre.

Du gisper og hiver efter vejret. På gulvet ved siden af dig ligger din rygtsæk med din astmaspray, men du kan ikke nå den.

Stemmen fortsætter: “Mit navn er Theodor. Jeg er kommet for at hjælpe dig. Du har lige kastet en forbandelse over dig selv. Jeg kan hjælpe dig.”

Du ryster på hovedet. Forbandelser findes ikke. Men hvorfor sidder du så her, kold og ubevægelig?

“Du læste højt fra den forbudte bog ... troldmanden Ankors bog ... nu betaler du prisen.”

Pludseligt kan du se en tåget skikkelse foran dig. Langsomt tager den form og bliver til en ung, flot, mørkhåret mand klædt i noget underligt, gammeldags tøj. Du vil rykke dig væk, men er i stedet ved at vælte. Han griber dig med en kold hånd, der føles som frosset vat, og smiler sørgmodigt.

“Spøgelser findes skam. Du må hellere lytte til mig, hvis du ikke selv vil blive til et.”

Du måber og nikker stumt. Theodor peger på bogen og fortsætter: “Du læste samme side, som jeg gjorde for snart hundrede år siden. *Udødsforbandelsen*.” Han stryger sit lange, pjuuskede hår væk fra ansigtet med sin blege, næsten gennemsigtige hånd. “Du vil langsomt ... alt afhængigt af hvor du er, og hvad der sker med dig,

blive forvandlet til et spøgelse og være bundet til biblioteket her lige som jeg ... medmindre du finder Livets Amulet i Mellemverdenen.” Han sukker. “Det lykkedes ikke for mig, så nu er jeg dømt til at vandre rundt mellem støvede bøger til evig tid.” Han slår ud med hånden mod reolerne.

Du mærker langsomt dine lemmer tø op og har mest af alt lyst til at gribe din rygsæk og stikke af. Men hvad nu, hvis Theodor taler sandt?

Du rejser dig prøvende. Din krop føles normal, men der er alligevel noget, der ikke er, som det plejer. Som om kulden ikke rigtigt har sluppet sit tag i dig.

Theodor rømmer sig og rækker en lille genstand pakket ind i blødt skind frem mod dig.

“Du får brug for den her, hvis du skal overleve i Mellemverdenen.”

Hans grønne øjne får et fjernt udtryk, da du forsigtigt tager imod pakken og ruller skindstykket ud. Indeni ligger en lille daggert med lysebrunt benskæfte udskåret som et uhyggeligt dragekranie med en gul ædelsten som øje. Det får dig til at tænke på de gyserlige bonedragons fra computerspillene, din storebror er så optaget af. Du drejer daggerten og opdager, at det andet øje mangler. Du kigger spørgende på Theodor, men han trækker bare på skuldrene, og du fortsætter med at undersøge daggerten. Metallet er mat, og du rækker prøvende en finger ned og rører ved æggen for at tjekke, om den er sløv. En bloddråbe pibler frem. Du tørrer blodet af din finger og tager daggerten i den anden hånd.

Det øjeblik, din hånd lukker sig om skæftet, mærker du en kriblende fornemmelse i hele kroppen. Du er lige ved at smide det sære

våben fra dig, men skynder dig i stedet at putte det i rygsækken (husk at tilføje daggerten til dit skema).

Theodor svæver lidt væk for at give dig plads.

Du kommer du til at skubbe til bogen på gulvet med din skosnude.

Vil du tage bogen med dig i rygsækken? (*husk at tilføje bogen til dit skema*)  
(*Gå til 207*)

Eller vil du hellere sætte den forbandede tingest tilbage på hylden med det samme? (*Gå til 157*)

## - Svarmuligheder -

### 157

Du samler bogen op og vejer den prøvende i hånden. Det er sært, at den er så tung. Theodor ser længselsfuldt på den og træder hen mod dig. Det snurrer i din hånd, og du har allermest lyst til at give slip på bogen. I stedet skynder du dig at sætte den på plads på hyl- den og træde væk fra den. Du bemærker, at Theodor får et skuffet udtryk i ansigtet, men beslutter at ignorere det. Du har overhove- det ikke lyst til at have mere med bogen at gøre.

Theodor sukker, kaster et sidste blik på den slidte bogryg og vender sig så om mod dig med et anstrengt smil på læberne.

Vil du blive og snakke lidt mere med ham? (*Gå til 379*)

Eller vil du bare skynde dig at komme ud fra biblioteket? (*Gå til 67*)

### 207

Noget siger dig, at du måske kan få brug for bogen på et senere

tidspunkt, og du samler den op. Du tør ikke at åbne den, men står lidt tøvende og mærker dens besynderlige tyngde. Theodor ser længselsfuldt på den. Undrende holder du øje med hans reaktion, imens du putter den i rygsækken. Han stivner midt i en bevægelse og får ganske flygtigt et vredt glimt i øjnene. Så rømmer han sig, smiler afværgende og forsøger at lade som ingenting. Du beslutter at lade, som om du ikke har set det, og smiler tilbage til ham.

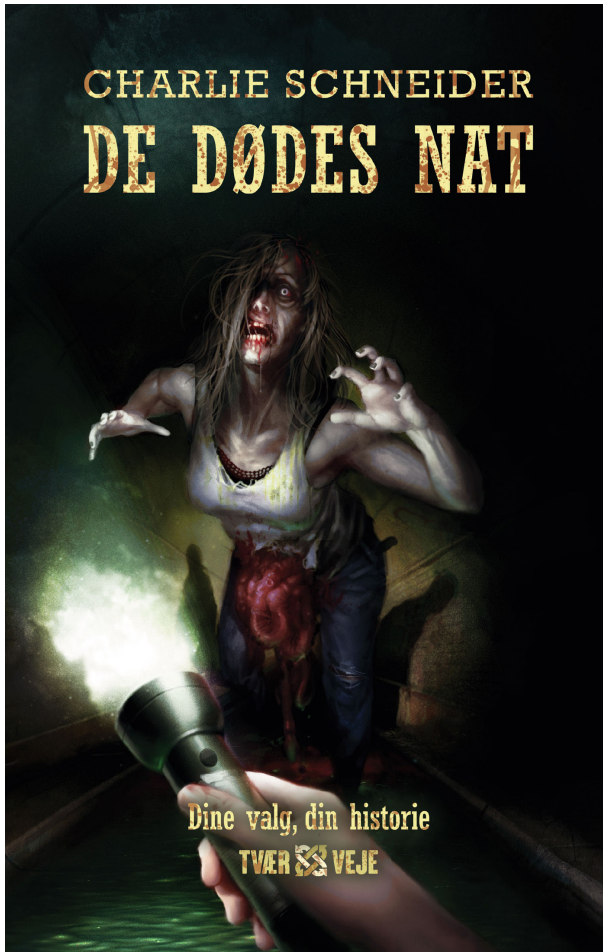
Vil du blive og snakke lidt mere med ham? (*Gå til 379*)

Eller vil du bare skynde dig at komme ud fra biblioteket? (*Gå til 67*)

**- Færdiggør din historie i den fulde  
version af *Ankors amulet* -**



Læs også *De Dødes Nat*



I *De Dødes Nat* vågner du op i en by, der er sat i karantæne, da den er inficeret af de levende døde. Militæret har besluttet sig for at bombe byen, inden natten er omme, men du kan stadig nå ud, inden de døde, eller levende, slår dig ihjel. Men for at kunne det skal du samle allierede, der kan hjælpe dig på din vej og udforske byens mange huse og områder.

Dette er en læseprøve af *Ankors amulet*