

DE DØDES HUS



Et lespill av Øivind Stengrundet

Velkommen til dette lespillet. Her skal du ikke bare lese en historie; du skal være med å bestemme hva som skjer underveis. Når du leser vil du få instruksjoner om hva du skal gjøre, men du må på forhånd finne frem en mynt. Den vil du trenge underveis. Lykke til!

1.

Du svelger tungt da du skyver opp grinda foran det store huset. Det hadde virket som en god ide tidligere på dagen; å vedde med kameratene dine på at du skulle tore å gå gjennom huset i mørket. Du err jo ikke mørkredd, men allikevel; det er noe med dette huset...

Det var ingen som hadde bodd i huset på mange, mange år, og den siste som bodde der hadde visstnok blitt borte på mystisk vis. Nå for tiden var det ingen som beveget seg i nærheten av huset, der det lå for seg selv helt inne ved skogkanten. Folk sa at det spøkte der, og de kalte det, litt på spøk, for »de dødes hus«. Du trodde jo selvfølgelig ikke på dem, og sa at det bare et helt vanlig, gammelt hus. Men var det egentlig det?

I det de siste strålene fra kveldssola forsvinner, trekker du pusten dypt og åpner døra. Den knirker i protest, men glir allikevel enkelt opp. Du tar forsiktig skrittet innenfor døra, og ser deg omkring. I halvmørket ser du at du har havnet i en gang som går både til høyre og venstre. Du blir stående og tenke litt, før du plutselig skvetter høyt av døra som blåser igjen. Du snur deg fort for å åpne den igjen, men døra lar seg ikke åpne! Du er fanget her inne!

Et lite øyeblikk kjenner du panikken bre seg, men så roer du deg ned igjen. Slapp av, sier du til deg selv, det var bare vinden som blåste igjen døra. Ingen fare, det er jo bare å gå gjennom huset og ut bakdøra! Fornøyd med det, snur du deg mot gangen igjen. Det er nå så mørkt her inne at du nesten ikke ser noe som helst, men du skimter såvidt veggene rundt deg. Hva nå, går du til høyre eller venstre?

- Hvis du velger å gå til høyre, gå til 11.
- Hvis du heller vil til venstre, gå til 7.

2.

Den vaklende zombien slår etter deg med de lange klørne sine, men du hopper enkelt unna det langsomme slaget. Du kjenner den ekle lukten av råttent kjøtt idet den vagger etter deg. Du ser deg fortvilet om etter et våpen av noe slag, og finner restene av en gammel stol som ligger inntil veggen. Mens det levende liket kommer mot deg, griper du tak i et stolbein, og slår til alt du orker. Du treffer zombien i hodet, og stolbeinet setter seg fast! Det ser først ut til at zombien ikke merker slaget, men bare fortsetter mot deg. Så stopper den plutselig opp, og du ser at hodet dens luter mot ene siden. Så, omtrent som i sakte film, løsner hodet fra skuldrene og triller ned på gulvet. Kroppen dens faller sammen som en sekk uten hodet sitt, og du puster lettet ut. Det var nærme! Lettet snur du deg om, og fortsetter nedover den mørke korridoren.

- Gå til 13.

3.

Den kjølige lufta i gangen gjør at du hutrer litt der du går, og den spede flammen fra fakkelen gir ikke særlig varme. Men, den lyser opp nok til at du ser den smale trappa foran deg. Du går nedover trappa, og kjenner at lufta blir enda kaldere. Du holder et øyeblikk på å snu, men så kommer du ned til bunnen av trappa, og kjenner at gulvet skråner oppover. Kanskje du er på rett vei allikevel? Du skynder deg fremover, og kjenner at det kommer en varm trekk fra foran deg et sted. Plutselig kommer det et

varmt vindpust som slukker fakkelen din, og alt blir stummende mørkt! Du prøver å få fyr på fakkelen igjen, men den lar seg ikke tenne. Derfor blir du bare stående noen sekunder, til øynene dine blir vant til mørket. Så fortsetter du videre.

- Gå til 13.

4.

Du går videre langs gangen, og kjenner at varmen fortsetter å stige. Så plutselig blir alt veldig kaldt, og du får øye på en skikkelse litt lenger fremme. Det er ung og vakker kvinne i lang hvit kjole som kommer mot deg! Du blir et øyeblikk stående og beundre skjønnheten hennes, før du oppdager at noe er feil. Hele kvinne lyser svakt! Og når du ser etter, ser du at føttene hennes ikke er borti gulvet, men at hun svever. Et spøkelse! Så da finnes de virkelig! Du kan se at blikket hennes ikke er på deg, men på fakkelen din, som om hun dras mot lyset og varmen fra flammen. Hva gjør du nå?

- Kaster du fakkelen fra deg og løper? Gå til 8.
- Angriper du spøkelset med fakkelen som våpen? Gå til 15.

5.

Du går forsiktig langs det myke jordgulvet mens du stryker venstrehånda langs veggen. Det svake lyset du ser lenger framme, deler seg etterhvert opp og blir til to lysende, røde punkter. Du begynner akkurat å lure på hva det kan være, da du kjenner noe som griper deg om ankelen. Du ser ned, og ser en skjeletthånd som stikker opp av gulvet og holder i beinet ditt. Du sparker løs beinet, men det skyter flere hender opp av jorda. Du prøver desperat å komme deg unna, men det er hundrevis av beinete hender som nå drar i buksene dine, klemmer rundt skoene dine, og griper deg rundt beina. Uansett hvor mye du kjemper imot, så kjenner du at du sakte men sikkert blir dratt ned under jordgulvet. Panikken griper deg, og du slår rundt deg, til ingen nytte. Mens du kjenner jorda stige oppover halsen, kommer de underlige lyspunktene nærme nok til at du kan se hva de er: de lysende øynene til et levende skjelett! Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

6.

Den vakkende zombien slår ut mot deg med de lange klørne sine. Du hopper ganske enkelt unna slaget, og ser deg om etter et våpen. Du kjenner stanken av råttent kjøtt mens zombien stavrer seg mot deg, og får øye på restene av en gammel stol. Du griper tak i det ene stolbeinet, og snur deg mot angriperen. Full av selvtillit sender du iveri et hardt slag mot hodet på zombien, men du snubler litt i teppet idet du skal slå, slik at slaget bommer. Fortvilet prøver du å få igjen balansen, slik at du kan slå igjen, men du vet med deg selv at det er for sent. I vill panikk snur du deg rundt for løpe, men du rekker aldri å ta det første skrittet. Redselen sprer seg da du kjenner en råtnende hånd ta et fast tak rundt armen din, og du skriker ut da du kjenner spisse tenner bite i skulderen din. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

7.

Du kjenner deg litt fram langs veggene i korridoren, og kommer inn i et lite rom. Det er ikke godt å si hva rommet har vært brukt til, for alt av møbler er borte eller ødelagt, og det lukter gammelt og råttent i rommet. Det er to døråpninger ut fra rommet, og du blir stående å fundere litt på hvilken vei du skal gå. Så får du se at det henger en gammel fakkell ute i gangen utenfor den ene åpningen, og du begynner å gå mot den. Da hører du plutselig en lyd fra innenfor den andre åpningen. Er det andre her, eller var det bare ørene dine som spilte deg et puss? Hva gjør du nå?

- Hvis du vil undersøke lyden, går du til 14.
- Hvis du vil prøve å tenne fakkelen og gå videre, går du til 16.

8.

Du kommer løpende inn i et nytt rom, og stopper andpustent opp for å se deg rundt. Du ser ingen her, og du begynner istedet å granske rommet. Du oppdager ganske fort at det er tre veier ut herfra. Rett fram ser du en lang gang der plankene i gulvet har råtnet bort, slik at det bare er jordgulv. Du synes du kan skimte et svakt lys langt der fremme, men du er ikke helt sikker. Til høyre for deg skimter du en stentrapp som går oppover, men det er for mørkt til at du kan se hvor den ender. Til venstre for deg kan du ane en mørk døråpning. Du kjenner en rar, søt lukt derfra som du tror du har kjent før, men du klarer ikke helt å plassere den. Så, med tre valgmuligheter, hva gjør du nå?

- Hvis du velger å prøve gangen med jordgulvet, gå til 5.
- Hvis du vil ta trappa oppover, gå til 12.
- Hvis du vil finne ut hva den søte lukten er, gå til 10.

9.

Du rekker ikke å ta mange skritt langs gangen før du kjenner at lufta blir varmere og varmere. Du ser ikke så langt foran deg, men du begynner å lure på om det kan være en ovn lenger fremme et sted? Sammenlignet med den kjølige kveldsluften ute er det veldig varmt og godt her, og du tar deg selv i å ønske at du hadde tatt med deg shorts. Men, du rister tanken av deg, og fortsetter langs den lange gangen mens varmen fortsetter å stige.

- Gå til 4.

10.

Du kommer inn i et ganske stort rom, som ikke ser ut til å ha noen vinduer. Det er virkelig mørkt her inne, og du har problemer med å skjelve detaljer. Men, du kan såvidt skimte noe på gulvet midt i rommet. Det er firkantet og avlangt, men du er ikke helt sikker på hva det kan være. Et veltet skap? En

kasse? En kiste? Du rekker såvidt å tenke det siste før du overveldes av en sterk, søt lukt. Parfyme? Etterbarberingsvann? Så dukker det plutselig opp et blekt ansikt foran deg, og du står som hypnotisert mens det kommer sakte nærmere. Så åpner det munnen, og du kan tydelig se de spisse hjørnetennene inne i munnen. En vampyr! Du prøver desperat å flykte, men kroppen vil ikke adlyde deg. Det siste du rekker å tenke før huggtennene synker inn i halsen din, er at parfymelukten minner deg om bestefar. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

11.

Det er stappmørkt i korridoren, og du må føle deg fram langs veggene for å finne retningen. Derfor holder du på å falle da veggene plutselig stopper, men du beholder balansen og skjønner at du har kommet inn i et rom. Det virker som om det har vært et slags kontor en gang, for du kan såvidt skimte en pult langs den ene vegg, og en stor bokhylle ligger velte på gulvet. Du trør forsiktig rundt bokhylla, og finner den eneste andre utgangen fra rommet. På vei ut i en ny korridor kjenner du plutselig at noe henger på vegg. En fakkell! Kanskje du kan få tent den, slik at du kan se hvor du går?

- Gå til 16.

12.

Du går forsiktig opp trappa, og selv om du holder på å skli på noen løse småsteiner, kommer du deg greit opp. Der oppe går det bare en kort liten gang bortover, før den stopper i ei dør. Du prøver å åpne døra, men kjenner fort at den er låst. Du vurderer et øyeblikk å snu og gå tilbake, men bestemmer deg for å prøve å få opp døra. Dermed tar du noen skritts fart, og kaster deg mot døra med skuldra først. Du kjenner smerten stikke i skuldra når du treffer treverket, men døra gir etter og går opp. Du stryker den ømme overarmen et øyeblikk, men så må du gni deg i øynene over det du ser: Du er ute! Foran deg kan du tydelig se trær, og du hører en fugl kvitre inne i skogen et sted. Gjennom trærne kan du også såvidt skimte morgenlyset som fitter frem, og du innser at du har vært inne i huset en helt natt!

Takknemlig skynder du deg bort fra huset, og kjenner at du fryser på ryggen med tanke på det du har opplevd der inne. Du lover deg selv at du aldri skal vedde med kameratene dine igjen, og at du aldri, aldri skal sette din fot i nærheten av huset igjen!

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

13.

Du kjenner at mørket begynner å gå deg på nervene, når korridoren plutselig utvider seg. Du tror først du har kommet inn i et rom, men skjønner at det bare er to korridorer som møtes. Gangen din stopper her, men en ny gang går videre til høyre. På venstre hånd ser du en dør som står på gløtt inn til et

mørkt rom. Plutselig hører du et lite smell inne fra rommet, som om en dør skulle blitt stengt litt hardt. Hva gjør du nå?

- Hvis du vil undersøke hva lyden var for noe, gå til 10.
- Hvis du vil løpe videre langs gangen til høyre, gå til 8.

14.

Du går forsiktig inn gjennom åpningen, og hører nå lyden tydeligere. Det høres ut som en slags skraping, men du klarer ikke å se hva som lager lyden. Du sniker deg lenger inn i rommet, og kjenner med ett en kvalmende lukt, som om noe er råttent her. Du rynker på nesa, og plutselig ser du hva som lager lyden: Mot deg kommer det vaggende en menneskikkelse, men huden er helt råttent, og blikket er tomt. En Zombie! For sent oppdager du at den står mellom deg og utgangen, så du må slåss for å komme deg forbi den. Kast en mynt

- Hvis du får mynt, gå til 2.
- Hvis du får krone, gå til 6

15.

Du stormer mot spøkelset med fakkelen i hånda. Flammen blusser opp, og spøkelset smiler, som om hun hilser varmen velkommen. Du griper begge hender rundt fakkelen, og slår til så hardt du bare klarer. Til din forferdelse går fakkelen tvers gjennom spøkelset, og flammen går nesten ut. Fortvilet slår du igjen, men også nå går fakkelen tvers gjennom, og nå dør flammen helt. Dermed blir det helt mørkt rundt deg, og bare det bleke lyset fra spøkelset synes. Og nå er smilet hennes borte; hun ser på deg med hat i blikket. Hun strekker armene ut mot deg, og du innser at du er fanget i et hjørne. Du prøver å smette forbi henne, men skriker ut idet hendene hennes treffer deg i brystet. Det kjennes ut som om noen har gjennomboret deg med isklumper, og det siste du husker er lyset i spøkelsets øyne. Så blir alt svart.

Her slutter eventyret, men du kan selvfølgelig prøve en gang til. Begynn på starten, og se hva som skjer hvis du tar andre valg underveis.

16.

Efter litt leting rundt deg finner du en gammel lysestake av metall som du slår mot fakkefestet for å lage gnister. Du holder fakkelen bort til, og klarer til slutt å få noen av gnistene til å sette seg på fakkelen. Du blåser forsiktig på gnistene, og snart blusser det opp en liten flamme. Du venter litt til flammen blir stor nok til å gi lys, og så ser deg omkring. Her hvor du står, deler gangen seg i to ganske like ganger, men du kjenner fort en forskjell på dem: Fra gangen til høyre kjenner du at det trekker varm luft, mens fra gangen til venstre trekker det kaldt. Hvor går du nå?

- Hvis du tar den varme gangen til høyre, gå til 9.
- Hvis du tar den kalde gangen til venstre, gå til 3.