



BOG

# DØDSREJSEN TIL HELS KLINT (/BOEGER/DOEDSREJSEN-TIL-HELK- KLINT)

Af Christian E. Christiansen (/forfattere/christian-e-christiansen) ( 2022 )

LÅN PÅ BIBLIOTEKET ([HTTPS://BIBLIOTEK.DK/DA/SEARCH/WORK/?SEARCH\\_BLOCK\\_FORM=870970-](https://bibliotek.dk/da/search/work/?search_block_form=870970-)

BASIS%3A134023686&FRAGMENT=CONTENT)

Log ind (/user/login?destination=/boeger/doedsrejsen-til-hels-klint) for at anmelde

Ny, dansk 'du er helten'-fortælling er proppet med nervepirrende spænding, udfordrende gåder og svære menneskelige valg. Er du helt nok til at redde verden?

TAGS: [JÆTTER \(/TAXONOMY/TERM/31307\)](#)

## ANMELDELSE



22 sep.23



(/users/rune-christiansen)

Af Rune Christiansen (/users/rune-christiansen)

**Ny, dansk 'du er helten'-fortælling er proppet med nervepirrende spænding, udfordrende gåder og svære menneskelige valg. Er du helt nok til at redde verden?**

Ragnarok har ramt, og omringet af kampklædte jætter og unævnelige farer tårner bezærkerjætten Maltraks fæstning nu op foran dig. Kun du og en lille gruppe helte kan bryde ind og redde resterne af verden fra jætternes rasen. Men et sted derinde lurer din skæbne. Et møde med Maltrak selv, og det uhyre han planlægger at slippe løs på resterne af Midgård. Spørgsmålet er, om du kan nå Maltrak i tide og finde de ting, der er nødvendige for at kunne besejre ham.

'Dødsrejsen til Høls klint' er første del af en ny 'du er helten'-serie skrevet af Christian E. Christiansen under serietitlen 'I Ragnaroks aske'. Langt hen ad vejen er det en helt klassisk fantasyfortælling i stil med de ikoniske 'Sværd og trolddom'-bøger, hvor det er dig, der bestemmer handlingen ved løbende at træffe valg ifht, hvor du skal gå hen, og om du skal vælge at kæmpe eller stikke af fra de mange farer, som du møder på din vej. Et computerspil i bogformat, om man vil

Men til forskel fra 'Sværd og trolddom', så finder 'Dødsrejsen til Høls Klint' sted i den nordiske mytologi, hvilket er et friskt pust til os, der har læst/spillet Ian Livingstone og Steve Jacksons bøger til ukendelighed. En anden forskel er, at 'Dødsrejsen til Høls Klint' virker skrevet mere til et ungt eller voksent publikum – og ikke børn. Sværhedsgraden er i hvert fald tættere på *hardend easy*, og som spiller/læser straffes man hårdt, hvis man liiiiige mangler den der drik, nøgle eller krystal for at komme videre. Samtidig er historien til tider meget brutal, og valgene mellem liv og død voldsomme. Men personligt synes jeg bare, at det gør oplevelsen endnu sjovere.

En fed tilføjelse er den tidsbaserede del, der kommer senere i eventyret. Den gør, at man ikke bare kan slentre fra rum til rum i evig søgen efter artefakter og våben og hemmelige koder, men derimod hele tiden mister tid – hvilket i sidste ende resulterer i død.'

En anden mega fed tilføjelse er, at alle genstande, man finder, har et særligt nummer. Dette nummer gør, at man ikke kan snyde (hvilket man som spiller/læser selvfølgelig aldrig kunne finde på alligevel!) ved at lade som om, at man har fundet fx et reb eller et sværd, når man lige står og skal bruge det. Man kan simpelthen ikke komme til det rigtige kapitel, hvis ikke man har genstandens tal. Super fedt tænkt, og højner igen sværhedsgraden.

Til gengæld slipper bogen aldrig af med den frustrerende fornemmelse, der opstår, når man efter to timers spil-læsning rammer en blindgyde og må starte forfra. Nu flere gange man læser bogen, nu mere lærer man om, hvad der er vigtigt at samle op/finde ud af på vejen. Men det gør pokkers naller på heltemodet, når man står foran Maltrak til allersidst og så liiiiige mangler den der nøgle, der gør, at man kan klare bossen. Så der ikke andet at gøre, end at starte forfra, prøve en ny vej gennem lejren og fæstningen og så bare håbe, at man får alt med i denne omgang.

Alt i alt er 'Dødsrejsen til Høls Klint' vildt god underholdning, og burde ligge på enhver teenagers sengebord i stedet for telefonen.

## BOGDETALJER



## Nordisk mytologi for børn og unge