

nog een kort overleg op school,' zegt mama.

'Ja, nog even mijn brooddoos weg stoppen en mijn boekentas klaarmaken!' zeg ik.

Terwijl ik de trap op loop, denk ik steeds terug aan de nachtmerrie. Wat was die plek toch? Het leek zo echt! Het Schaduwrijk wil me iets vertellen, iets belangrijk! Ik pak mijn ketting erbij. De lantaarn gloeit steeds meer en meer. Ik neem mijn gsm bij de hand en verstuur een bericht naar Fara: "SOS, mok raan ezno stsaalpliuhcs."

Wanneer ik op school aankom, loop ik rechtstreeks naar de kelder. Sinds ons vorig avontuur is er al heel wat veranderd. Met de hulp van Padrick hebben Fara en ik een stuk van de kelder omgetoverd tot een echte schuilplaats. Nu hoor ik je denken: Arthur, was dat wel een slim idee? Wel, volgens ons wel! We moeten dicht bij de schimttunnel zijn als het Schaduwrijk in gevaar is. Bovendien kan het ook geen kwaad om een eigen plekje te hebben in onze school. Er komt bijna nooit iemand naar de kelder. Als er toch iemand komt, zullen ze nooit iets doorhebben. Ik zal je de weg uitleggen

voor het geval we ooit jouw hulp nodig zullen hebben! Beloof me wel, dat je het niet doorvertelt. Een echte Schaduwwachter die moet geheimen goed kunnen bewaren. Wanneer je de deur van de kelder opent, loop je de trap af naar beneden. Naast de trap, vind je een kleine inkeping. Als je door dat gat kruipt, kom je terecht in een korte donkere tunnel. Op het einde van die tunnel, zie je een verborgen deur met een symbool van een lantaarn. Je zal dus jouw ketting nodig hebben om binnen te geraken. Wanneer je die daartegen houdt, gaat de deur open. We noemen ons hoofdkwartier "Het Schild". Coole naam, toch? In het midden van de ruimte staat er een donkerblauwe, ronde tafel. Op de tafel ligt er een oude kaart van het Schaduwrijk.

