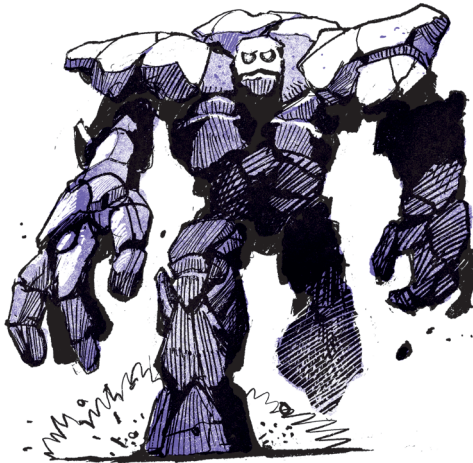


Marcel Groenewegen

GAMEBOEK - VUURSTRIJD

SPION, MAGIËR OF STRIJDER, WIE BEN JIJ?

Illustraties Maarten Donders



Witte Leeuw / Amsterdam

INHOUD

De Orde van de Schaduwkraaien 7

Deel 1: De Zevenraad van het Zuiden 13

Deel 2: De bijeenkomst 17

Alinea 1 t/m 37

Deel 3: Een opdracht 37

Alinea 38 t/m 72

Deel 4: Dar-Doer 57

Alinea 73 t/m 108

Deel 5: Splitsingen 79

Alinea 109 t/m 144

Deel 6: Vijand van steen 99

Alinea 145 t/m 180

Deel 7: Afscheid 121

Alinea 181 t/m 217

Deel 8: Grottenwoud 143

Alinea 218 t/m 252

Deel 9: Sarlonga 159

Alinea 253 t/m 288

Deel 10: Het Drakennest 179

Alinea 289 t/m 324

Deel 11: Het Boekenhuis 201

Alinea 325 t/m 360

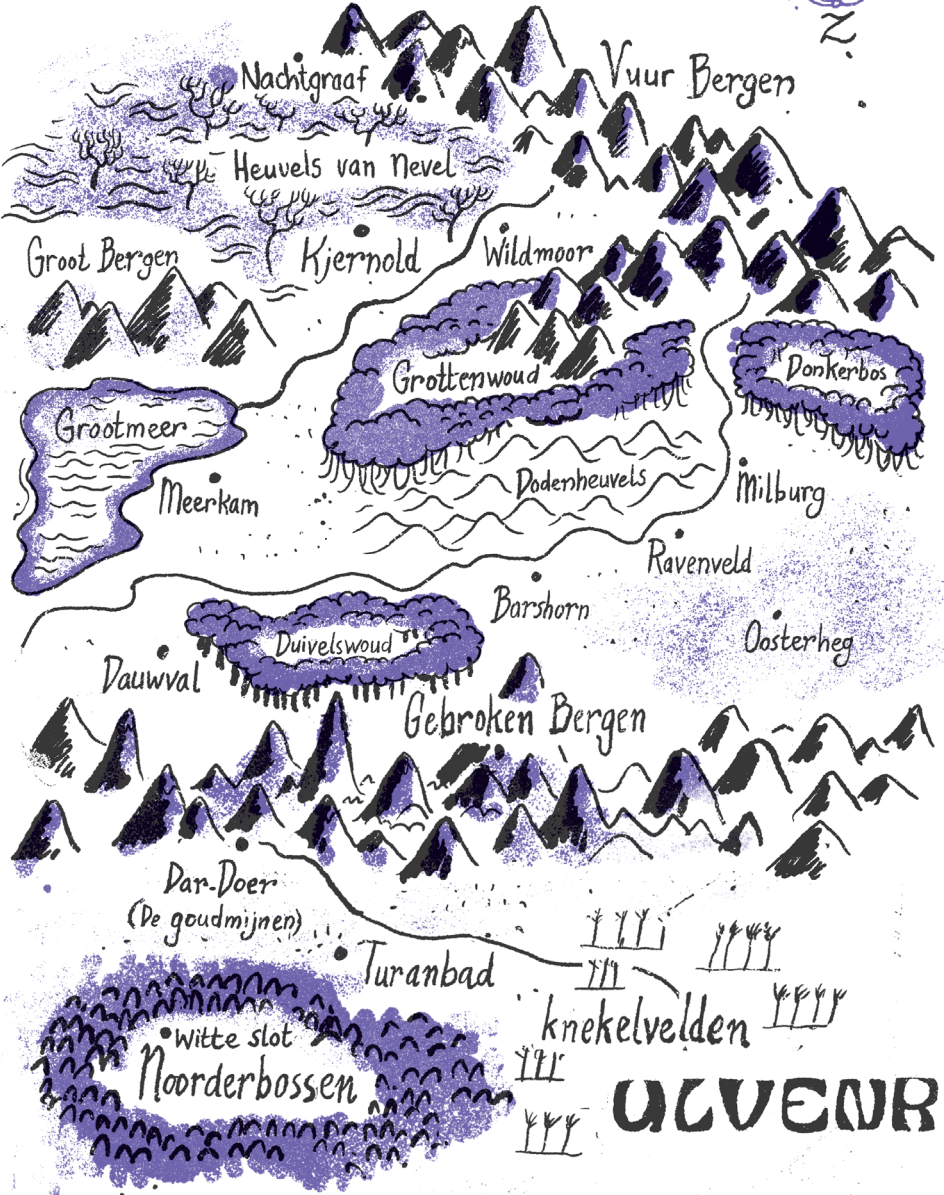
Deel 12: Vuurmaan 223

Alinea 361 t/m 400

Oplossingen 245



IVERLAND



ULVENRIA

DE ORDE VAN DE SCHADUWKRAAIEN

Het is het jaar 1023. Er heerst rust en vrede in het land Ulvenria, maar dat was niet altijd zo. Ruim dertig jaar geleden vlogen draken het land binnen. Zij vielen onder leiding van de drakenkoningin Sarlonga en haar zoon Borlang de steden en dorpen in Ulvenria aan, op zoek naar kostbare schatten. Iedereen die in de weg stond, werd gedood, verbrand of verslonden. Er woedde een lange strijd, maar onder leiding van de mensenkoning Gregorius werden alle draken verslagen en verjaagd. Met zijn magische vuurzwaard Insendiur doodde hij de drakenzoon Borlang. Helaas kon de drakenkoningin Sarlonga ontsnappen. Zij vluchtte naar het noorden, ver voorbij de Gebroken Bergen. Niemand zag haar of de andere draken ooit terug.

Koning Gregorius wilde voorkomen dat het land ooit nog zo verrast zou worden door een aanval van een vijand. Daarom riep hij zeven wijze magiërs in de ridderzaal bij elkaar: de Zevenraad van het Zuiden. Hoe konden ze ervoor zorgen dat het land veilig was voor nieuwe aanvallen? Niemand had het antwoord, totdat er tijdens het overleg een kraai door een raam naar binnen vloog en landde in het midden van de grote, ronde tafel waaraan de koning en zijn raadgevers zaten. De kraai sprak met een krassende stem:

*Vind de kinderen onder een vuurmaan geboren,
zij zullen tot de Schaduwkraaien behoren.*

*Een kraai zonder ouders zal zich willen bewijzen,
bloed van een kraai zal een draak doen herrijzen.*

*Bij een rode maan zal de draak komen,
een drakentand zal het bloed doen stromen.*

*Kraai en draak zullen strijden,
wie zal het land van een vuurstrijd bevrijden?*

Daarop vloog de kraai weg door het raam. De magiërs keken elkaar eerst verbaasd aan, maar zij wisten daarna wat hun te doen stond. Ze gingen in het land op zoek naar kinderen die waren geboren onder een vuurmaan, een nacht die in Ulvenria eens per jaar voorkomt, als de maan vol en rood van kleur is.

Na zeven maanden keerden de magiërs terug met de sterkste, slimste en dapperste kinderen van het land. De koning gaf zijn beste ridder, Olivier de Montfort, opdracht hen te trainen. Al snel bleek dat ze waren onder te verdelen in drie groepen. Er waren kinderen met uitzonderlijke krachten, dit waren de **strijders**. Er waren kinderen met snelle reflexen, dit waren de **spionnen**. En er waren een paar kinderen die konden toveren, dit waren de **magiërs**. Eenieder was bijzonder op een unieke manier en samen waren ze onverslaanbaar. Zo ontstond de Orde van de Schaduwkraaien: een groep elitestrijders die in naam van de koning speciale missies uitvoert.

Jij bent een Schaduwkraai. Als vondeling kwam je terecht bij een oude man, een gepensioneerde Schaduwkraai, Od Kleinvoet was zijn naam. Wie je ouders waren, wist hij niet, maar hij bracht je groot en kwam erachter dat ook jij over bij-

zondere gaven beschikt. Hij liet dit aan de koning weten en Od kreeg van hem toestemming om je op te leiden tot een Schaduwkraai.

Jarenlang trainde de oude man je. Hij begeleidde je op de weg naar kracht en wijsheid, tot het punt waar je je eigen pad moest kiezen: **strijder**, **spion** of **magiër**. Wie ben jij?

SCOREBLAD

Wil je liever niet in dit boek schrijven? Of is het niet van jou? Download en print deze pagina op www.kinderboeken.nl/gameboek of pak een blaadje om je scores bij te houden.

Kies een **KLASSE**:

- Strijder-krachtpunten:
- Spion-krachtpunten:
- Magiër-krachtpunten:

Deze krachtpunten heb je nodig voor gevechten. Als strijder krijg je er bijvoorbeeld zeven meer dan als magiër. Je hebt per gevecht niet altijd evenveel krachtpunten nodig, het staat altijd aangegeven. Zijn je punten op? Dan ben je niet dood of af, maar moet je een andere oplossing kiezen dan het gevecht met je tegenstander aangaan.

Kies **2 SPECIALE GAVEN**:

- Intuïtie (Een eigenschap die je waarschuwt voor gevaar.)
- Spoorzoeken (Helpt je bij het ontdekken van voet- en pootafdrukken.)
- Sloten openen (Zorgt ervoor dat geen slot voor jou dicht blijft.)
- Zakkenrollen (Levert vaak iets op, van goudstukken tot magische voorwerpen.)

Ben je een **MAGIËR**? Kies dan ook **2 SPREUKEN**:

- Onzichtbaar (Tien seconden lang kan niemand je zien.)
- Telekinese (Laat een klein voorwerp zweven in de lucht.)
- Illusie (Creëer iets wat er niet echt is, bijvoorbeeld goud of vuur.)
- Genezen (Het helen van verwondingen kan je leven redden.)

UITRUSTING:

Je begint je avontuur zonder geld, maar met een vechtstok, touw, zakmes, brood en water.

GOUDSTUKKEN:

.....

.....

.....

1. Vechtstok	11.	21.
2. Touw	12.	22.
3. Zakmes	13.	23.
4. Brood	14.	24.
5. Water	15.	25.
6.	16.	26.
7.	17.	27.
8.	18.	
9.	19.	
10.	20.	

Aantekeningen:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Beste held, in dit avontuur speel jij de hoofdrol. Jij maakt na elke alinea een keuze (soms heb je geluk met de klasse en de gaven die je gekozen hebt, en soms kun je daardoor een bepaalde route juist niet kiezen). Denk steeds goed na, want de richting die je kiest, bepaalt jouw verhaal. Zit je vast? Kijk dan achter in het boek op de oplossingenpagina.



DEEL 1

DE ZEVENRAAD VAN HET ZUIDEN

Je bent vanochtend vroeg opgestaan. Verscholen achter een hooiwagen houd je de poort van het Witte Slot in de gaten. Het Witte Slot is het hoofdkwartier van de Schaduwkraaien en hier woon je sinds afgelopen zomer. Isolde de Rode woont er ook. Zij is net als jij een Schaduwkraai en jouw beste vriendin.

Van Isolde weet je dat de zeven hoofdmagiërs van het land zijn opgeroepen voor een belangrijk beraad. Waarom zouden ze bij elkaar komen in het Witte Slot? Zouden er problemen op komst zijn?

Kettingen ratelen en kletteren, terwijl de reusachtige, houten poort kreunend opengaat. Op paarden zitten zeven figuren. Een van hen herken je direct: de man met de bruine mantel en grijze baard is de magiër Tabulas. Hij is de belangrijkste magiër van het land en de meester van de Zevenraad. Je weet niet meteen wie de anderen zijn, omdat ze allemaal de kappen van hun mantels over hun hoofd dragen.

Ze stijgen van hun paarden af. Een van de personen draagt een donkergroene mantel en heeft een magiërsstaf met aan het uiteinde een zilveren hertenschedel.

‘Dat is Muyar,’ fluistert iemand in je oor. Je schrikt je dood en kijkt verwilderd opzij. Het is Isolde. Je had niet in de gaten dat ze naar je toe was geslopen.

Isolde is een geweldige spion. Van alle Schaduwkraaien, en dat zijn er zeker vijftig, kan niemand zo goed sluipen als zij. Afgelopen zomer ontmoetten jullie elkaar en jullie zijn sindsdien beste vrienden. *Kameraden tot het einde van de wereld.*

Isolde ziet dat je van haar bent geschrokken en houdt vlug haar hand voor haar mond om haar gegniffel te dempen.

‘Wie is Muyar?’ vraag je, als Isolde ophoudt met haar stomme gegriinnik.

‘Zij is een magiër uit het noorden.’

Als Muyar haar kap afdoet, zie je dat ze lange blonde haren heeft en puntige oren.

‘Ze is een elf?’ vraag je verwonderd.

‘Ja,’ antwoordt Isolde. ‘Heb je ooit een elf ontmoet?’

‘Nee.’

‘Elfen zijn heel bijzondere wezens. Volgens de legenden wonen ze al duizenden jaren in deze wereld. Langer nog dan de draken. Ze zijn afstandelijk en graag op zichzelf, daarom zie je ze niet vaak in dorpen en steden. Ze blijven liever in de bossen waar ze wonen in hun huizen, hoog in de bomen.’

‘Ssssst,’ maan je Isolde tot stilte. ‘Er gebeurt iets. Ze gaan naar binnen.’

De zeven magiërs lopen via een deuropening de grootste toren van het kasteel in.

‘Ze gaan vast naar de ridderzaal,’ fluistert Isolde opgewonden. ‘Kom, dan gaan we kijken.’

Lees verder onder **1** op pagina **17**.



DEEL 2

DE BIJEENKOMST

1

Je volgt Isolde door een kleine zijdeur van de toren. Ze is net zo oud als jij en ze ziet er vastberaden en onbevreesd uit in haar Schaduwkraaienuniform: een stoffen broek met daaronder twee stevige laarzen, een wit hemd, een donkerpaarse mantel en een leren armband met een zwarte edelsteen.

Via een smalle gang komen jullie uit in de kasteelkeuken. De geur van een groentesoep doet je watertanden. Je hebt nog niet ontbeten en je voelt je maag rommelen.

‘Hé! Wat mot dat hier?’ schreeuwt een boze kok die met zijn pollepel naar Isolde wijst.

‘O, niets hoor!’ roept Isolde terwijl ze het op een rennen zet en van een stapel fruit een paar appels grist. Wat doe je? Probeer je ook een appel te stelen (ga naar [93](#)) of ren je meteen achter Isolde aan (ga naar [342](#))?

2

Uit je buidel haal je het touw tevoorschijn. Je maakt het vast om je middel en begint met klimmen. Telkens maak je het touw met een lus vast aan een rots en klautert een stuk omhoog, totdat je niet meer verder kunt. Vervolgens wiebel je

de lus los en maakt het opnieuw vast, zodat je weer verder naar boven kunt. Een tijdje gaat het goed, maar op een gegeven moment is de rotswand zo steil dat het echt te gevaarlijk wordt om door te klimmen. Ga je verder omhoog (ga naar [309](#)) of daal je af en kies je toch voor de route door het woud (ga naar [319](#))?

3

Voorzichtig pak je de deurknop beet. Je probeert te draaien, maar je krijgt er geen beweging in. Je zet iets meer kracht. Nog steeds lukt het niet. Het lijkt wel alsof de deurknop vastzit. Je waagt nog een laatste poging. Met al je kracht probeer je de knop om te draaien, maar het lukt niet. Boven je hoor je gerommel. Het plafond stort in! Je kunt nog net op tijd opzij springen. Helaas is de deur verdwenen achter de gevallen rotsblokken. Je verlaat de grot en vindt al snel een nieuwe ingang met een tunnel. Ga naar [253](#).

4

Je tast in je geldbuidel en haalt er een goudstuk uit. Je legt het op de hand. De figuur met de mantel blijft stokstijf staan. Hij geeft je de rillingen. Je legt nog een goudstuk neer, maar nog steeds geeft de mantelfiguur geen reactie. Als je uiteindelijk 4 goudstukken hebt gegeven, sluit de hand zich en stapt de mysterieuze persoon opzij zodat je in de veerboot kunt stappen. (Noteer het juiste aantal goudstukken op je scoreblad.) Het duurt niet lang voordat je aan de overkant bent. Je stapt uit en gaat even zitten. Als je naar de rivier kijkt, is de veerman al verdwenen. Ga naar [344](#).

5

Je haalt je waterzak uit je buidel en spuit deze leeg over het skelet dat voor je staat. Met een ijselijke kreet zakt hij in elkaar. Ga naar **385**.

6

Je haalt de appel uit je buidel en gooit hem naar de kraai. Even springt hij op, om daarna op zijn pootjes te landen en onderzoekend naar het stuk fruit te kijken. Dan begint hij erin te pikken en eet er smakelijk van. Ga naar **54**.

7

Je steekt sleutel zeven in het sleutelgat. Je draait en... Er klinkt een 'klik'. De deur is open. Voorzichtig steek je je hoofd naar binnen en je ziet een klein kamertje van ongeveer twee bij twee meter. Je kunt hier weer staan. Aan de muren hangen fakkels die branden, maar geen rook afgeven. Magisch vuur, denk je. In het schijnsel van de vlammen zie je in het midden van de ruimte een zwarte, vuistgrote diamant op een sokkel. Hij is zo donker dat het net is alsof hij al het licht in de kamer opzuigt.

Als je de diamant van dichtbij bestudeert, is het net alsof je in een diep zwart gat kijkt. Opeens voel je je duizelig en heb je het idee dat je valt. Je valt naar beneden, de diepe duisternis in. Steeds dieper.

Je knijpt je ogen dicht en schudt met je hoofd. Als je weer kijkt, voel je je beter en is het alsof je uit een betovering bent ontwaakt. Je houdt de diamant stevig in je hand en kruipt terug naar de draak. Ga naar **316**.