Marcel Groenewegen

GAMEBOEK - VUURSTRIJD

SPION, MAGIËR OF STRIJDER, WIE BEN JIJ?

Illustraties Maarten Donders

Witte Leeuw / Amsterdam

IVERLAND
N
W
O
Z
Nachtgraaf
Vuur Bergen
Heuvels van Nevel
Groot Bergen
Kjernold
Wildmoor
Grottenwoud
Donkerbos
Grootmeer
Meerkam
Dodenheuvels
Milburg
Ravenveld
Barshorn
Oosterheg
Duivelswoud
Dauwval
Gebroken Bergen
Dar-Doer
(De goudmijnen)
Turanbad
knekelvelden
Witte slot
Noorderbossen
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 gegrinnik.

'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.