

# ULVENRIA

Ulvenria is een land van hoge bergen en uitgestrekte bossen. Er stromen rivieren door groene dalen, langs heidevelden en weides. Er zijn poelen en meren, veengronden en moerassen. Maar het zag er niet altijd zo uit. Ulvenria is een oud land. Niet alles wat er ooit was, is er nu nog. En niet alles wat er nu is, was er ooit. Er zijn vele wezens ontstaan en er zijn vele wezens uitgestorven. Er was een tijd dat er reuzen door Ulvenria liepen, maar die tijd ging voorbij. En zo brak er een nieuwe periode aan: de era van de draken. Honderden jaren lang heersten zij over Ulvenria, totdat de draken zich op een dag terugtrokken in hun grotten, waar ze in een lange, diepe slaap vielen.

De era van de draken was voorbij, en de era van de Ulvenrianen brak aan. Er waren mensen en dwergen, maar ook gnomen: een soort groene aardmannetjes met puntoren, en gnarken: harige mensachtigen met lange armen, scherpe klauwen en gehoornde hyenakoppen. Allen leefden in die periode in harmonie met elkaar en er was vrede in Ulvenria. Totdat de draken na een eeuw, in het jaar 992, ontwaakten uit hun slaap. Je moet weten dat deze draken uit het verre Noorden in hun grotten sliepen op bergen van goud en edelstenen, en ze waren alleen geïnteresseerd in méér bergen van goud en edelstenen. Ze gaven niets om levens van anderen. Ze wilden rijkdom ten koste van alles.

Meer dan vijftig draken vielen de steden en dorpen in Ulvenria aan, op zoek naar kostbare schatten. Iedereen die in de weg stond, werd gedood, verbrand of verslonden. In deze verschrikkelijke tijd sloegen de inwoners van Ulvenria de handen ineen. Samen streeden zij tegen de vliegende, vuurspuwende monsters. Mensen vochten zij aan zij met de robuuste dwergen uit de Gebroken Bergen, de dappere gnomen uit de Noorderbossen en de woeste gnarken uit de Hoge Heuvels. Zo ontstond de Vriendschapsband van Ulvenria.

Er woedde een hevige strijd met zware verliezen, maar onder de leiding van de mensenkoning Gregorius werden alle draken verslagen en verjaagd. Allemaal? Nee, twee draken lieten zich niet verdrijven. De drakenkoningin Sarlonga en haar zoon Borlang hielden zich schuil in Turanbad. Achter de hoge stadsmuren waren ze onaantastbaar en sloegen elke aanval met groot gemak af. De belegering van de stad duurde maanden. Totdat het koning Gregorius met de hulp van een krachtige onzichtbaarheidsspreuk van de magiër Tabulas lukte om de stad binnen te dringen. Met zijn magische vuurzwaard Insendiur doodde hij de draak Borlang. De drakenkoningin Sarlonga wist te ontsnappen en vluchtte naar het noorden, ver voorbij de Gebroken Bergen. Niemand zag haar of de andere draken ooit terug.

Ulvenria was bevrijd, dankzij koning Gregorius de Draken-doder. Op alle torens van het land wapperden de vlaggen met zijn nieuwe wapen: een vuurspuwende drakenkop. Helaas kostte de oorlog tegen de draken vele levens. Deze periode zou voor altijd in het geheugen gegrift staan als: de Grote Strijd.

Het land werd weer opgebouwd en iedereen in Ulvenria leefde vreedzaam met elkaar. Alles was zoals het ooit was. Maar zo bleef het niet lang...

Het is het jaar 1022. Twee maanden geleden werd Turanbad weer overvallen. Dit keer niet door draken, maar door gnarken. Ze maakten vanuit de Hoge Heuvels een opmars naar Turanbad, onder bevel van hun menselijke leider heer Raznor. Ze veroverden de stad en sindsdien woedt er weer een oorlog in het noorden. Waarom heer Raznor en de gnarken de stad veroverden? Niemand weet het. Maar één ding is zeker: de Vriendschapsband van Ulvenria is verbroken.



## DEEL 1

# KLEINE KRAAI

(Twee jaar eerder, in het jaar 1020)

Net op tijd kun je bukken. Rakelings zoeft het zwaard van Od over je hoofd. Dat scheelde niet veel. Je recht je rug en kijkt je tegenstander in zijn ogen. Hij mag dan oud zijn, hij is nog altijd een meester in het gevecht.

Als twee hongerige wolven staan jullie tegenover elkaar. Je wacht op een kans. Od veegt het zweet van zijn voorhoofd. Nu! Met je vechtstok steek je vooruit en raakt hem in zijn zij, maar tegelijkertijd slaat hij zijn zwaard tegen je rechterbeen. Je verliest je evenwicht en valt.

‘Au!’ roep je, als je met je kin op de harde grond landt.

‘Daar had je me,’ zegt Od lachend, ‘maar ik had jou ook. Gelukkig vechten we met houten wapens.’

Je wrijft over je kin. ‘Waarom vechten we eigenlijk met houten wapens?’ vraag je.

‘Omdat je een tegenstander wilt uitschakelen, niet doden,’ zegt Od. ‘Iemand laten leven is altijd belangrijker dan iemand doden, Kleine Kraai.’

Kleine Kraai... Zo noemt Od je al je hele leven. Al zeker honderd keer heeft hij je verteld waarom hij je die naam gaf. Als baby lag je op een nacht bij de put op het dorpsplein van Onderdam. Op de rand van je mand zat een kleine kraai. Het leek of hij je gezelschap hield en over je waakte.

Je gehuil wekte de bewoners die rondom het plein woonden.

In hun nachtgoed kwamen ze uit hun huizen, om te kijken wat er aan de hand was. De bakker, de smid, de juwelier, iedereen verzamelde zich op het plein. Wie had je daar neergelegd en achtergelaten? Niemand wist het.

Als bevroren stonden ze in een cirkel om de mand waarin je lag, totdat een man uit de kring naar voren stapte. Zijn naam was Od Kleinvoet, een gepensioneerd ridder in de Orde van de Schaduwkraaien. Vroeger was hij lid van deze groep elitestrijders die in naam van de koning speciale missies uitvoerden, zoals: het beschermen van handelskaravanen; spioneren; en het bezorgen van belangrijke brieven en pakketjes.

Bij het zien van de ridder vloog de kleine kraai weg en vervaagde met zijn zwarte verenpak in de duisternis van de nacht. Od tilde je op en nam je mee naar zijn boerderij. In je mand vond hij niets wat duidelijk maakte wie je was of waar je vandaan kwam. Of je een naam had wist hij ook niet, dus noemde hij je Kleine Kraai.

Na jullie oefengevecht rusten jij en Od uit onder een boom. ‘Je bent heel bijzonder, Kleine Kraai. Je beschikt over gaven die niet veel mensen hebben. Je kunt goed vechten, je bent snel en intelligent,’ zegt Od trots. ‘Zoals je weet richtte koning Gregorius de Orde van de Schaduwkraaien op. Ik heb hem een maand geleden een brief gestuurd en gevraagd of ik jou mag opleiden tot Schaduwkraai.’

Vol spanning kijk je Od aan. Op zijn gezicht verschijnt een lach. ‘Gisteren kreeg ik zijn toestemming,’ zegt hij.

Je schreeuwt het uit van blijdschap. Je pakt Od beet en geeft hem de dikste knuffel die je ooit aan iemand hebt gegeven.

‘Rustig aan,’ zegt Od. ‘Je bent nog geen Schaduwkraai. Nu begint het pas. Er zijn vele rangen binnen de orde. Je kunt als Schaduwkraai tot ridder worden geslagen en de hoogst haalbare klasse is die van meester. Je zult echter onderaan moeten

beginnen. De tijd is gekomen om jouw eigen pad te kiezen.'

Uit zijn tas haalt Od twee voorwerpen tevoorschijn: een touw en een boek, en hij legt jouw vechtstok ernaast. 'Luister,' zegt Od. 'Ik kan je verder trainen met de vechtstok, zodat je een volleerd **strijder** zult worden. Je zult geen angst kennen en geen gevecht uit de weg hoeven gaan. Maar pas op, geweld is niet altijd de beste oplossing.'

Dan houdt hij het touw omhoog. 'Ik kan je ook leren klimmen, sluipen en verstoppert. Ik kan je opleiden tot **spion**. Je zult handig en vingervlug zijn. In de schaduwen zul jij alles zien en horen, maar niemand zal jou opmerken.'

Vervolgens legt Od het touw weg en laat je het boek zien. Het is gebonden in leer en versierd met vreemde letters en tekens. 'Dit is mijn toverboek. Hieruit kan ik je bijzondere spreuken leren. Je zult dan een **magiër** worden en jouw betoveringen zullen je kracht zijn.' Dan kijkt Od je aan en vraagt: 'Welk pad kies je?'

# 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](http://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 vechstok, touw, zakmes, brood en water.

### GOUDSTUKKEN:

.....

.....

.....

1. Vechstok	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 2

### DE BRIEF

(Het heden, in het jaar 1022)

Als je wakker wordt, spring je uit je bed en ren je naar beneden. Od heeft je ontbijt al klaargezet. Terwijl je begint te eten, gaat hij tegenover je zitten. Je schrikt een beetje, hij kijkt ernstig.

‘Er is niets meer wat ik je nog kan leren,’ zegt hij. ‘Na twee jaar is je training voltooid.’

Je kijkt naar Od. Hij is als een vader voor je. Hij leerde je lezen, schrijven en rekenen, maar ook vechten en overleven in de wildernis. Iedere dag werkte je zo hard als je kon. En beetje bij beetje werd je sterker, sneller en slimmer.

De jaren vlogen voorbij. Eigenlijk zou je willen dat het altijd zo kon blijven, maar je weet dat het tijd is om te gaan.

‘Je bent nu groot en sterk genoeg om de wereld te ontdekken,’ zegt Od. Dan legt hij zwijgend een brief op tafel. Je herkent het zegel – een silhouet van een kraai met gespreide vleugels – het is een brief van de Orde van de Schaduwkraaien. Langzaam maak je de envelop open.

Geachte Schaduwkraai,

Od Kleinvoet heeft ons op de hoogte gehouden van al je vorderingen. We hebben gehoord dat je opleiding is afgerond. Je bent nu een echte Schaduwkraai en klaar om in naam van koning Gregorius de Drakendoder het land te beschermen. Je bent klaar voor je eerste missie.

In het noorden van ons land is onze hoofdstad Turanbad aangevallen door de kwaadaardige heer Raznor en zijn leger. Koning Gregorius was hier aanwezig, maar heeft op tijd kunnen vluchten naar Kawador, waar hij zich nu schuilt.

De tijd is gekomen om Turanbad te bevrijden. Daarbij hebben we jouw hulp nodig, Schaduwkraai.

Reis zo snel als je kunt naar het Schreiwoud. Zoek daar naar de magiër Tabulas. Hij woont in een grote eikenboom. Je herkent hem aan de tatoeage van een kraai op zijn linkeronderarm. Hij heeft iets belangrijks wat je naar het hoofdkwartier van de Schaduwkraaien in de Noorderbossen moet brengen. Ga vlug! Vlieg als de wind, Schaduwkraai!

Hoogachtend,

Olivier de Montfort — Ridder in de Orde van de Schaduwkraaien

Met droevige ogen kijkt Od je aan, maar achter zijn treurige blik schuilt een glimlach. ‘Ik ben trots op je,’ zegt hij. ‘Ik ben verdrietig, omdat je moet gaan, maar ik weet dat je zult slagen in je missie. Dit is jouw lot en dit is nog maar het begin.’

‘Wie is Olivier de Montfort?’ vraagt je aan Od.

‘Hij is de dapperste man die ik ken. Hij is de bevelhebber van de Schaduwkraaien, een tactisch genie en een meesterlijke zwaardvechter. Ik heb aan zijn zijde gevochten, lang geleden, in de Grote Strijd. Hij heeft meerdere malen mijn leven gered... Maar dat is lang geleden.’

Kreunend staat Od op. Terwijl jij trainde en sterker werd, groeide de rug van Od krom en werd zijn haar grijs. Wat ziet hij er ineens oud en broos uit.

Od geeft je een buidel met daarin alles wat je nodig hebt voor je reis. Hij geeft je ook een leren armband met een zwarte edelsteen. ‘Neem dit, Klei... Ik bedoel: Gróte Kraai,’ zegt hij met een knipoog. ‘Hieraan zal Olivier de Montfort je herkennen. Alle Schaduwkraaien dragen zo’n armband. Deze was van mij, maar ik heb hem niet meer nodig.’

‘D-dank je...’ stamel je vereerd.

‘Kom,’ zegt Od. ‘Het is tijd om te gaan.’

Je neemt afscheid en loopt met stevige passen richting het noorden, richting het Schreiwoud, op zoek naar de magiër Tabulas. Je hebt geen idee wat je te wachten staat, maar wat je wel weet is dat je de wereld wilt beschermen tegen het kwaad. Wat jouw rol in het verhaal zal zijn? Wie weet... Maar je bent niet bang, je bent klaar voor de missie, want jij bent nu... een Schaduwkraai.

Lees verder onder 1 op pagina 21.



## DEEL 3

# WEG NAAR HET NOORDEN

### 1

Je bent al een paar uur op weg als je even stopt om uit te rusten. Als je je omdraait, kun je je eigen huis allang niet meer zien. Je keert je hoofd weer naar het noorden, de richting die je op moet. Daar ligt aan de horizon een groot bos als een deken over het land. Dat is het Schreiwoud. Je bent er nog nooit geweest, maar je hebt van de dorpelingen uit Onderdam weleens verhalen gehoord over de vreemde wezens die daar leven. Ze vertelden over bomen die kunnen praten en eenogige halfreuzen. Je vindt het spannend om ernaartoe te gaan, maar je bent ook erg benieuwd naar wat er allemaal te zien is.

Dan zie je een eindje verderop iemand lopen. Hij komt jouw kant op. Het is een koopman met een grote mand op zijn rug. 'Dag, vreemdeling,' begroet hij je vriendelijk als hij voor je staat. 'Kan ik je misschien ergens mee van dienst zijn?'

Wat doe je?

