

Marcel Groenewegen

# GAMEBOEK – WOLFMEESTER

SPION, MAGIËR OF STRIJDER, WIE BEN JIJ?

Illustraties Maarten Donders



Witte Leeuw / Amsterdam



# ZWARTE MAGIE

De wereld was altijd al vol magie, maar het duurde een poos voordat de mensen het ontdekten. Elfen wisten het al veel langer. Er werd zelfs gedacht dat zij de magie gemaakt hadden, maar dat was niet zo. Magie hing al sinds het begin der tijden als een soort onzichtbare energie in de lucht. De mensen leerden dat gewoon pas laat.

Op de ene plek was er meer magie dan op de andere, maar op alle plaatsen kon het gebruikt worden. Met spreuken konden sommige mensen effecten teweegbrengen zoals illusies, onzichtbaarheid en genezing. Die mensen werden al snel magiërs genoemd.

Niet iedereen kon magie gebruiken. Het was een speciale gave die al bij geboorte vaststond. Althans, dat dacht men. Na jaren van onderzoek kwamen de eerste magiërs erachter dat het ook aan te leren was. Daarom richtten zij de Hogeschool voor Magie op. Hier leerden magiërs elkaar en anderen toverspreuken waarmee zij van de wereld een betere plek probeerden te maken.

Helaas werkte niet iedereen hieraan mee. Er waren magiërs die de duistere grenzen van de magie opzochten. Zij experimenteerden met het oproepen van demonen en het tot leven wekken van de doden. Deze zwarte magie werd al snel verboden, maar sommigen gingen er toch mee door, met alle

slechte gevolgen van dien. Duistere machten ontwaakten in de wereld en niemand was nog veilig. Monsters, duivels, demonen en zombies bedreigden de landen. Er moest iets gebeuren... en zo ontstond de Zevenraad van het Zuiden. Zeven magiërs staken hun wijze koppen bij elkaar en zochten naar oplossingen voor het bestrijden van het kwaad.

Eén van die oplossingen was de oprichting van een orde die de landen moest gaan bewaken. De Zevenraad van het Zuiden ging hiervoor op zoek naar de dapperste en slimste kinderen. Van de kinderen met uitzonderlijke krachten maakten ze **strijders**, van de kinderen met snelle reflexen maakten ze **spionnen** en van de kinderen die konden toveren maakten ze **magiërs**. Eenieder was uniek en samen waren ze onverslaanbaar. Ze voerden speciale missies uit voor de koning en beschermden het land en haar inwoners tegen allerlei soorten gevaar. En dat doen ze nog steeds. Iedereen kent ze als de Orde van de Schaduwkraaien.

Jij *bent* een **Schaduwkraai**, net als je ouders dat ooit waren. Je weet niet veel over ze. Als baby werd je te vondeling gelegd en je hebt je ouders nooit gekend. Wat je wel weet, is dat ze stierven in een strijd tegen een draak. Ze waren dapper. Ze waren helden. Je wilt later net zo worden als zij.

Hoewel je ouders niet meer leven, heb je toch een familie. Je hebt een beste vriendin. Zij heet **Isolde**. Zij is ook een Schaduwkraai, een geweldige spion. Van alle Schaduwkraaien kan niemand zo goed sluipen als zij. Ze is ook supergoed in klimmen en vuur maken. Soms maakt het je gek van jaloezie, omdat je ook zo goed zou willen zijn in al die dingen. Desondanks is en blijft ze je beste maatje.

Samen wonen jullie in het Witte Slot, het hoofdkwartier van de Orde van de Schaduwkraaien. Hier woont ook een magiër van de Zevenraad. Zijn naam is **Tabulas**. Hij begeleidt

je verder op je weg naar kracht en wijsheid, tot het punt waar je je eigen pad moet kiezen: **spion**, **magiër** of **strijder**. 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](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 dichtblijft.)
- Vallen zetten (Nuttig bij het vangen van dieren, mensen en monsters.)

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

- Onzichtbaar (Tien seconden lang kan niemand je zien.)
- Slaap (Laat iemand in een droom belanden.)
- 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

# WINTER IN DE NOORDERBOSSEN

### 1

Je staart uit het raam. Er ligt sneeuw op de daken van het Witte Slot. Het ziet er prachtig uit, maar jij kunt er niet van genieten. Je maakt je zorgen over Tabulas. Hij gedraagt zich de laatste tijd vreemd. Zijn torenkamer verlaat hij nog amper. Hij doet of er niets aan de hand is, maar je hebt het gevoel dat hij iets verbergt.

‘Sta niet zo te dromen,’ zegt Tabulas. ‘Gooi liever nog wat hout op het vuur.’ De oude magiër zit in een grote stoel voor de open haard. Zijn torenkamer is klein. Er staat niet veel, alleen het noodzakelijke: wat stoelen, een kast, een bureau en een bed. Volgens Tabulas heeft een magiër maar weinig nodig: spreuken en een goed humeur. *De spreuken zijn om de wereld op te leuken en een goed humeur opent iedere deur.*

Kraaaa! krast de kraai die in de hoek van de kamer rustig in zijn kooi zit. Zijn deurtje staat open zodat hij in de kamer kan rondvliegen, maar hij blijft zitten waar hij zit. Wie is er nou eigenlijk écht de gevangene, vraag je je af? De kraai in die kooi of Tabulas in deze toren? Sinds de dood van zijn dochter Cassandra een jaar geleden heeft Tabulas zich teruggetrokken in het Witte Slot. Het lijkt soms wel of hij door zijn verdriet al zijn kracht is verloren.

Je loopt naar de houtmand. Hoelang ken je Tabulas nu al?

Nog maar kort eigenlijk, ongeveer twee jaar. Het voelt als langer. Je hebt veel van hem geleerd. Niet de dingen die Isolde je heeft bijgebracht, zoals sluipen en klimmen, maar dingen over het leven. Wijsheden. Hoe je moet omgaan met tegenslagen. Ja, Tabulas is als een vader én een opa voor je. Bovendien is hij niet zomaar een magiër, hij is een van de zeven hoofdmagiërs van Ulvenria. Toch zou je willen dat hij je ook andere dingen kon leren. Soms baal je weleens van de gaven die je hebt. Je zou meer willen kunnen. Je zou beter willen zijn. Sterker. Sneller. De missies die je tot nu toe hebt gedaan, waren wel geslaagd, maar je hebt het gevoel dat het meer kwam door geluk, dan door wat je daadwerkelijk kunt. Je vraagt je af of je wel goed genoeg bent om een Schaduwkraai te zijn.

‘Laat maar,’ zegt Tabulas. ‘Ik doe het zelf wel. Jij bent er niet bij met je gedachten.’

Je kijkt op. Wat vroeg Tabulas ook alweer? O ja, een houtblok voor op het vuur. ‘Nee, ik doe het wel,’ zeg je, maar Tabulas probeert al uit zijn stoel te komen.

‘Au!’ roept hij. Zijn gezicht vertrekt van de pijn.

‘Wat is er?’ vraag je.

‘Mijn rug,’ zegt Tabulas. ‘Ik heb er de laatste tijd nogal last van.’

Zie je wel. Je wist dat hij iets probeerde te verbergen. ‘Is het ernstig?’

‘Het valt wel mee.’

Je gelooft er niks van. Hij probeert op te staan, maar het lukt hem niet.

‘Wat ik nodig heb,’ zegt Tabulas, ‘is een pijnstillende thee. Zou je voor mij krachtkruiden willen zoeken in het bos?’

Dan klinken er drie harde bonzen op de deur. Je doet open en voor je staat een grote man met een blonde snor. Hij heeft een wit schort vol vlekken aan en op zijn hoofd draagt hij een slappe muts waar piekerig haar onderuit steekt. ‘Hallo,’ zegt

hij. 'Ik zal me even voorstellen. Ik ben Alonso, de nieuwe kok van het Witte Slot.'

'Hallo,' zeg je en je schudt de kok de hand.

'Ik was op zoek naar jou, Schaduwkraai,' gaat de kok verder. 'Ik heb gehoord dat jij goed kunt sluipen en jagen.'

'Nou... Isolde kan dat veel beter,' zeg je.

'Ja, dat weet ik,' zegt de kok nogal bot, 'maar ik kan haar niet vinden. Zou jij dus voor mij in het bos een konijn willen vangen voor in de soep?'

Ga je voor de kok een konijn vangen (ga naar **224**) of ga je krachtkruiden zoeken voor Tabulas (ga naar **317**)?

## 2

'Een kamer en eten kost twee goudstukken,' zegt de herbergier. Je betaalt hem en je krijgt een bord met een gebakken vis. Je laat het eten je goed smaken en kijkt ondertussen rond in de herberg. Het is best gezellig. De grote open haard brandt en iedereen vermaakt zich. Ga naar je scoreblad en haal er 2 GOUDSTUKKEN vanaf. Ga daarna naar **386**.

## 3

In een marktstal vol zwaarden, dolken, bijlen en speren, staat een vrouw met een nek als van een giraffe en een kin als een baksteen.

'Hallo,' zeg je vriendelijk.

'Dag, vreemdeling. Kan ik je misschien ergens mee helpen? Ben je op zoek naar een mooi zwaard, of een stijlvolle degen, of een—'

'Nee, nee, nee,' onderbreek je de verkoopster. 'Ik ben niet op

zoek. Ik wil juist iets verkopen.’ Je laat haar het zakmes zien. Het is van metaal en het uitklapbare blad is vlijmscherp. In het handvat staat een kraai gegraveerd. Ze neemt het van je aan en bekijkt het aandachtig terwijl ze zacht in zichzelf mompelt. ‘Wat een prachtig zakmes... Dit is een bijzonder exemplaar... Alleen Schaduwkraaien dragen dit bij zich...’ Ze kijkt je bedenkelijk aan. ‘Ik geef je er zeven goudstukken voor.’

‘Ik wil er tien voor hebben.’

‘Ik wil er niet meer dan negen voor betalen. Graag of niet-’

‘Deal!’

Je gaat akkoord. Noteer 9 GOUDSTUKKEN op je scoreblad en ga daarna naar [345](#).

## 4

Dapper kijkt je hongerig aan. Uit je buidel haal je een brood. ‘Kijk eens wat ik voor je heb.’ Dapper snuffelt aan het brood en haalt dan zijn neus op. Hij draait zich om en gaat in een hoek liggen. ‘Het was te proberen,’ zeg je, ‘maar jij wilt natuurlijk vlees eten.’ Als je overeind gaat staan, hoor je achter je de deur van het hondenhok kraken. Ga naar [311](#).

## 5

‘Vroeger werd deze arena gebruikt om wedstrijden te houden. Ze lieten de griffioenen tegen elkaar vechten. Soms tot de dood erop volgde,’ vertelt Basil. Hij kijkt even bedroefd, dan verward en daarna boos, alsof hij het allemaal herbeleeft. Al snel verschijnt er ook weer een lach onder zijn snor. ‘Dat was gelukkig lang geleden. Nu gebruiken we de griffioenen om Turanbad te beschermen. En om te reizen natuurlijk.’ Ga naar [169](#).