

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.