

Geronimo Stilton



LANG LEVE FANTASIA

MEGA MAGISCHE JUBILEUMEDITIE



Beste knaagdiervriend,

Ik ga je iets vertellen, een muizenissig bijzonder verhaal dat ik nog nooit eerder heb verteld. Het is een GI-GA-GROOT geheim ... het geheim over het ontstaan van Fantasia!

Ik wilde het eigenlijk al veel eerder vertellen, maar dat mocht ik niet.

Ik had beloofd om het geheim tot nu toe ook echt geheim te houden!

Je moest eens weten hoe blij ik ben dat ik het nu eindelijk met je kan delen, mijn lieve knaagdiervriend, want het is het geheim der geheimen! Het grootste geheim aller tijden. Ik weet zeker dat je fantasie vleugels krijgt als je dit verhaal leest, want je weet: sluit je ogen en alles is mogelijk ... beleef het in je dromen. Dromen kunnen uitkomen!

Maar genoeg gekletst. Ik zal je niet langer in spanning houden.

Laat ik bij het begin beginnen ...





et was op een **IJSKOUDE** avond in december dat dit buitengewone, bovenmuiselijke, fenomenale, fabelachtige, adembenemende, uitzonderlijke, miraculeuze, verbazingwekkende, ongelooflijke, exceptionele **AVONTUUR** begon ... Een mega-muizenissig avontuur! Die avond schitterde de **MAAN** als een enorme parel aan de hemel, omringd door

duizenden diamanten sterren. Het was een sprookjesachtige avond, maar dan wel een ijskoud sprookje ... **brrrr!**

Ik was nog aan het werk op mijn kantoor op Raviolistraat 13, samen met de rest van de redactie. Ik was van plan om na het werk naar huis te lopen, op Camembertlaan 8.

Ach stom, ik vergeet me weer eens voor te stellen! Mijn naam is Stilton, *Geronimo Stilton*, je vriend de knager. Ja, ik ben het ... snorharen, lange staart en muizenoren: Geronimo!

Ik geef *De Wakkere Muis* uit, de meest gelezen krant van **Muizeneland**.

Goed, waar was ik? O ja, het was dus een sprookjesachtige, maar **IJSKOUDE** avond in december ... en ik was zoals gewoonlijk nog laat aan het werk. Terwijl ik de drukproeven van de krant bekeek, viel mijn oog op een advertentie. Een nogal *vreemde* advertentie, om niet te zeggen héél erg vreemd. Hij stond tussen andere, heel gewone advertenties, waarin de knagers van Rokford heel gewone dingen schreven. Bijvoorbeeld: *Te koop: zo goed als nieuw stuk kaas, nog maar weinig aan geknabbeld* of *Te huur: huis met uitzicht op de haven* en *Gezocht: tweelingziel met hart van kaas*.

Maar deze advertentie leek daar totaal niet op. Het was een heel bijzondere tekst in **Gouden Letters!**

Heel even dacht ik zelfs dat de glimmende letters oplichtten ... Dit is wat er stond:

GEZOCHT: GROTE DROMER, IN STAAT TOT MOOIE EN GOEDE DROMEN.

EEN MOEDIGE EN OPRECHTE DROMER MET EEN GROOT HART.

LET OP: WE ZIJN NIET OP ZOEK NAAR IEMAND DIE UIT IS OP FORTUIN OF MACHT!

DE GROTE DROMER MOET IN HET BEZIT ZIJN VAN DE RING MET ZEVEN STENEN

EN WORDT VERZOCHT BINNEN ZEVEN DAGEN NAAR HET FANTASIASTISCHE

DROMENRIJK TE KOMEN.

ALLEEN ZO KUNNEN WE ER ZEKER VAN ZIJN DAT WE DE JUISTE KNAGER HEBBEN

EN NIEMAND ANDERS: DE KNAGER DIE HET WAARD IS OM DIT

WONDERBAARLIJKE AVONTUUR AAN TE GAAN.

WE GEVEN GEEN ADRES, DAT IS GEHEIM!

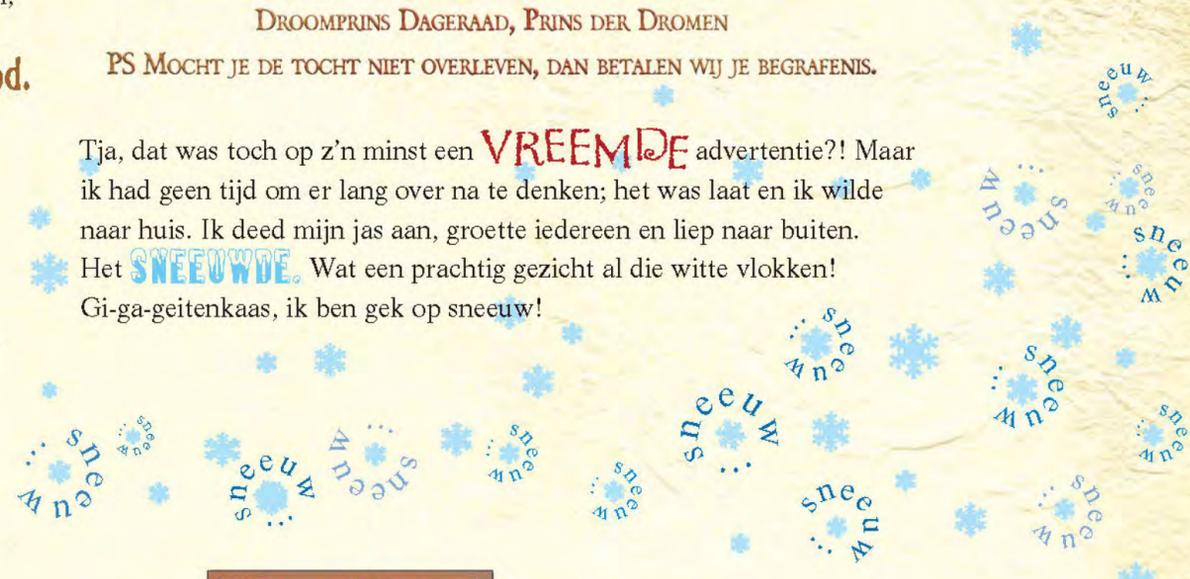
ALS JIJ DE IDEALE KANDIDAAT BENT, DAN VIND JE ONS DOOR ...

JE FANTASIE TE GEBRUIKEN!

DROOMPRINS DAGERAAD, PRINS DER DROMEN

PS MOCHT JE DE TOCHT NIET OVERLEVEN, DAN BETALEN WIJ JE BEGRAFENIS.

Tja, dat was toch op z'n minst een **VREEMDE** advertentie?! Maar ik had geen tijd om er lang over na te denken; het was laat en ik wilde naar huis. Ik deed mijn jas aan, groette iedereen en liep naar buiten. Het **SNEEUWDE**. Wat een prachtig gezicht al die witte vlokken! Gi-ga-geitenkaas, ik ben gek op sneeuw!



Vreemd!
Erg vreemd!

Gerónimo Stilton
DE WAKKERE MUIS
DE MEEST GELEZEN KRANT VAN MUZENELAND

Te koop: een antieke kaaskorst uit de 16e eeuw, alleen voor verzamelaars
Gezocht: het originele FC Tornado-shirt uit 1988 van Johan Kuif
Te koop: cd met originele poottekening van Bruno Muis

Deze hebben we ook!
Wat vind jij?
Is goed!

Kijk, het omslag!

Echt? Pak even aan!

Natuurlijk!

Mag ik dat boek pakken?

Waar hoorde je dat? Op school...

Perfect voor mijn rubriek!

Mooi!

Ruik!

Ik wilde nog iets van "help!" roepen, maar dat lukte niet door de wind en de duizenden en duizenden *SNEEUWVLOKKEN*.

Pieeeeep!

Ik besloot te kijken van wie die klauwen waren. Ik keek op en zag een **GI-GA-GANTISCHE ADELAAR!**

Ooo, wat een joekel! Zo'n grote roofvogel had ik nog nooit gezien. Dat had ik weer!

En het was ook niet zomaar een adelaar: het was alsof zijn vleugels licht gaven, zo helder wit waren ze. Zijn snavel was van goud, zijn klauwen van zuiver zilver en zijn **enorme** ogen leken wel **amberkleurige edelstenen!**

Maar het opmerkelijkste was dat er aan een ketting om zijn hals een ring bungelde. Een ring met zeven stenen, die als twee druppels water leek op de ring die ik nog steeds in mijn poten had. Ik stopte hem snel in de zak van mijn jasje voordat de vogel hem zou zien.

De adelaar maakte drie rondjes boven het plein en vloog vervolgens luid krijsend richting het oosten.

Ik schrok van het geluid en riep:

'Heeeeeeeeelp!'

Maar niemand kon me horen.

Toen ik voorzichtig naar beneden gluurde, zag ik de daken van mijn geliefde Rokford onder ons verdwijnen.

'Oooooo, wat hoog! Aaah, ik heb hoogtevrees! Neeeee, ik wil dit niet!'

De adelaar hoorde me schreeuwen, draaide zijn kop naar me toe en zei: 'Geronimo Stilton, jij bent uitgekozen om een Grote Dromer te worden!

BEN JE ER, KLAAR, VOOR?'

'Help, ja, nee, misschien! Nee, ik ben er helemaal niet klaar voor!'
ik wil naar huis! Ik ben bang!'

Nu is het jouw beurt!

ROKFORD IS IN DUISTERNIS GEHULD!
ERGENS DAARBENEDEN STAAT HET
GEBOUW VAN DE WAKKERE MUIS.
KUN JIJ HET VINDEN?







*De adelaar tilde me op zodat ik recht voor zijn kop hing.
Ik zag twee enorme **amberkleurige ogen** die me recht aankeken...*

**ALIFAR EN DE
ADELAARS VAN HET LICHT**
DE STILLE SCHILDWACHTEN VAN ONIRIA

Alifar, commandeur van de Adelaars van het Licht, beschermt samen met zijn zes broers de stad Oniria, de hoofdstad en het hart van het Dromenrijk. Ze hebben gezworen de stad te zullen verdedigen en daar alles voor te geven! Ze vliegen dan ook dag en nacht langs de Grote Vestingmuur die Oniria omringt. Alle Adelaars van het Licht wijden zich aan deze taak vanaf het moment dat ze het nest verlaten. Ze zweren trouw met de volgende woorden:

VLEUGELS, SNAVEL, HART EN KLAUWEN,
OP DE ADELAARS VAN HET LICHT
KUN JE ALTIJD BOUWEN!
OVER HET HART VAN HET DROMENRIJK
ZULLEN WIJ WAKEN
EN ONZE Plicht Nimmer Verzakken!
Wij zweren op ons erewoord
alles te geven voor dit oord.
VLEUGELS, SNAVEL, HART EN KLAUWEN,
OP DE ADELAARS VAN HET LICHT
KUN JE ALTIJD BOUWEN!

De Peinzers zaten op hoge, prachtig versierde tronen. Ze waren verschillend gekleed, maar droegen allemaal eenzelfde soort ***gouden kroon***. Ze hadden ik knielde en zei: 'Wat een eer om u allemaal te ontmoeten!' Toen ik weer opstond, zag ik Alifar, de Adelaar van het Licht, mijn gids en de stille schildwacht van voor te geven. Hij was dus een van de Zeven Zinnige Peinzers! De Wijze Salamander, oftewel HIJ DIE DE NEGEN WEGEN NAAR HET LICHT KENT, was er Hij begon met de forse Edelmoed, de Beschermers, die naast hem zat. De Wijze Salamander vertelde me dat hij erom bekendstaat niet tegen pestkoppen te kunnen De Betrouwbare, te zitten, de schrijver van de bijzondere advertentie! Over hem vertelde hij dat zijn oordelen altijd eerlijk en onpartijdig zijn. Naast hem zat Salamander is zij degene die het geheugen van het Dromerijk bewaakt. Daarnaast zat de grote Reinaert, ook wel de Sluwe genoemd, of de Leraar der Listen. of oplossingen kan bedenken als hij. De laatste troon was leeg. Op het rugschild stond wel een naam geschreven: Geest van de Draak. Er werd me verteld dat deze bewaken en dus niet aanwezig konden zijn bij het raadsoverleg van de Zeven Zinnige Peinzers. Na afloop van het voorstelrondje grinnikte Alifar: 'Ik zei toch dat we elkaar Hij die misschien de nieuwe Grote Dromer kan worden. Hij die de Eervolle Expeditie moet volbrengen! Ik ben blij dat je het **HARTENSPoor**, bent gevolgd. Niet dwalen. Maar jij niet. Dat betekent dat je er klaar voor bent.' Na een korte stilte beval hij: 'Muis, laat ons je ring zien!' Ik schrok: wilden ze echt de ring wel erg veel op haar leek ... Ik haalde de ring tevoorschijn. 'Ik wilde de ring zo graag aan die knagerin teruggeven!' Morphea barstte in een schaterlach uit. 'Ik ben

Nu is het jouw beurt!

DE WIJZE SALAMANDER IS ZIJN
MEDAILLON KWIJT,
HELP JIJ HEM ZOEKEN?

Alifar
Adelaar
van het Licht

De Wijze
Salamander
Hij die de Negen
Wegen naar
het Licht kent



een zeer wijze oogopslag. Ik had het gevoel dat ze dwars door me heen keken. Oniria, die met zijn broers heeft gezworen de stad te zullen verdedigen en daar alles ook. Terwijl ik langs de **TRONEN** liep, vertelde hij me in het kort iets over de andere Peinzers. en altijd de zwakkeren in bescherming te nemen. Op de volgende troon bleek Droomprins Dageraad, Morphea, de Duizendjarige, met haar raadselachtige *glimlach*. Volgens de Wijze Er werd me plechtig beloofd dat **NIEMAND** in het Dromenrijk zulke geslepen plannetjes troon was gereserveerd voor de Draken van de Vier Windstreken, die de grenzen van het rijk vast snel zouden terugzien, **MUIS!** De Wijze Salamander stond op. 'Daar is hij dan! iedereen komt uit het Doolhof der Stoutmoedigen terug. Er zijn er velen die daar voor altijd blijven van die **knagerin** in Rokford van me afpakken? Pas toen viel het me op dat Morphea die knagerin! Je hebt de eerlijkeidsproef glansrijk doorstaan! En daarom, muis, ben jij nu *uitverkoren!*'



Het laatste raadsel was het moeilijkste. Ik dacht erover na en dacht erover na, net zo lang tot mijn snorharen van de zenuwen begonnen op te **kruffen**. Opeens begreep ik het en riep ik snel het antwoord. *Ik had het goed! Of toch niet?* Een van de **ZILVEREN SFINXEN** keek me streng aan, in totale stilte. Klaar om me in de Grote Afgrond zonder Einde te gooien. Of om me als tussendoortje op te eten.

WAT EEN ANGST!

Het leek eindeloos te duren, maar uiteindelijk gaf de sfinx toe dat ik het goede antwoord gegeven had. 'Goed dan, muis, **JE HEBT HET GOED**. Je mag erlangs. Ga maar snel naar je vrienden toe!'

Terwijl ik over de brug liep, hoorde ik een van de andere sfinxen zeggen: 'Jammer, volgens mij zou hij wel een smakelijk hapje zijn geweest. Je moet de **RAADSELS** ook moeilijker maken, het is jouw schuld dat we nu niets te eten hebben!' 'Moet je horen wie het zegt!' reageerde de andere sfinx boos. 'Jouw raadsels worden zelfs door kleuters opgelost!'

Ze kibbelden verder. 'Toch is het jouw schuld!' 'Nietes, **DE JOUWE!**'

Ik rende snel naar de overkant, voordat de twee Zilveren Sfinxen het zouden bijleggen en me alsnog met kleren en al zouden oppeuwelen. Opgelucht sprong ik op de rug van Goudvleugel, die onmiddellijk opsteeg. We lieten de Grote Afgrond zonder Einde achter ons en even later vlogen we alweer boven de wolken.

Wat een muizenissig uitzicht,

al had ik er zelf niet echt oog voor. Mijn angst werd steeds groter. Ik vroeg met trillende snorharen: 'Wijze Salamander, eh... sorry, ik weet dat je niet van vragen houdt, maar ik eh... zou toch graag iets willen weten ...'

Hij onderbrak me: 'Het is niet dat ik niet van vragen hou, ik hou alleen niet van zinloze vragen. Dus vraag maar, ik bepaal wel of het een zinloze vraag is.'

Tja, van zo'n antwoord werd ik nog **onzekerder**. 'Eh, kijk, nu ja ... ik heb niet alles begrepen, geloof ik. Als we het Droomei vinden, dan mag ik maar één keer dromen, toch? Maar wat als ik helemaal nergens over droom? Of over iets **ONZINNIGS**? Of, erger nog, **over iets gebs?**'

'Waar zijn de Grote Dromers van vroeger gebleven?' mopperde Pimpernoot. 'Mijn

voorvaders hebben nog Grote Dromers gediend zoals **GROTE DROMERS** bedoeld waren! En ik? Ik zit opgescheept met een muis. Nu vraag ik je! Wat doet een Grote Dromer? Heel simpel: dromen ... **EN DAARMEE UIT!** Maar de Wijze Salamander gaf geduldig antwoord op mijn vraag. 'Goed, muis, dat was geen zinloze vraag. Als je wilt weten wat je moet dromen, dan beklim je de berg en stel je je vraag aan het orakel!'

Petra gilte: 'Ik weet het, ik weet het! Dat is de Orakelberg! Ze zeggen dat daar een orakel leeft dat altijd de **juiste antwoorden** geeft!' 'Ik breng jullie ernaartoe! Daar zijn we zo, hou je vast!' zei Goudvleugel.

Even later zette **GOUDVLEUGEL** de daling in om te landen aan de voet van een hoge besneeuwde berg: de Orakelberg. Er zat niets anders op, ik moest naar boven, helemaal in mijn eentje! Ik begon trillend van angst aan de eindeloze klim naar de bergtop, die in de wolken verscholen lag.

Ik klom ... en klom ... en klom ... en klom ... totdat ik hijgend en uitgeput op de besneeuwde **TOP** aankwam.

Ik keek zoekend om me heen. Waar zou dat beroemde **ORAKEL** zich schuilhouden? Ik zag niemand! Alleen een enorme stenen

lessenaar met een uit steen gehouwen boek erop. **VREEMD!** Op de opengeslagen pagina van het boek stond deze tekst:

HET ORAKEL, ZOEK JE DAT MISSCHIEN?
HEB JE OM JE HEEN GEKEKEN EN NIETS GEZIEN?
LEES DEZE WOORDEN DAN MET VAART
TOT HET GEHEIM ZICH OPENBAART.
HIJ DIE MOEDIG IS EN DIT KAN VATTEN,
VINDT IN MIJ DE GROOTSTE SCHATTEN!
TROLLEN, REUZEN EN ANDERE FIGUREN,
WACHTEN BINNEN MIJN GESLOTEN MUREN.
WIE HET ANTWOORD OP MIJN RAADSEL RAADT,
HEEFT DE SLEUTEL WAARMEE DE DEUR OPENGAAT.
DE GEHEIMEN DIE IK HIER BEWAAK,
HELPEN JOU VERDER MET JE ZAAK!

Ik mompelde teleurgesteld: 'O, dus hier woont helemaal geen orakel. Tja, misschien komt hij hier maar af en toe ... wie weet.' Maar de tijd verstreek en er kwam niemand. **Er verstreek een dag ... en een nacht ...**

De zon kwam op en legde een rode gloed over de sneeuw. Ik liep naar het stenen **boek** om de pagina nog eens te lezen, en toen ... had ik het eindelijk door!

Het was een raadsel! Het was een raadsel! Het was een raadsel!



ALS-IK-BLIJT-GA-
JK-DOOD-SLANGEN

HOOP-MIJN-STAART-LEENIS-
RATLEN-SLANGEN

WAT-IK-KAN-MET-EN-KANDE-
SANGEN

WRONT-
WROD-SLANGEN

ZONDR-HANDIG-ZANDGOOT-
SANGEN

IK-BOE-TOT-MIJN-TANDIG-TOE-
BRANDIG-SANGEN

IK-HEB-HET-BIJLE-SANGEN

Nu is het jouw beurt!

Daag je vrienden uit en kijk wie er
als eerste boven aankomt!
Hoeveel slangen ben je onderweg
tegengekomen?



De DOOLHOFFPUT der SCHRIKBEELDSLISERS

Een put met dertien
verdiepingen,
bewoond door dertien
Schrikbeeldslissers.

Spelregels

Wat heb je nodig?

Een paar vriendjes, twee
dobbelstenen en pionnen
of fiches in verschillende
kleuren.

De jongste speler mag
beginnen. Gooi de dobbelstenen
en tel het aantal ogen. Verplaats
je pion of fiche eenzelfde aantal
stappen. Kom je aan de voet van
een ladder te staan, dan mag je
naar boven klimmen. Kom je bij
de kop van een slang uit, dan ga
je een verdieping naar beneden.
Gooi je een zes, dan mag je nog
een keer gooien.

Wie het eerste uit de Doolhoffput
is, heeft gewonnen! Je hebt pas
gewonnen als je precies op
nummer 80 uitkomt. Als je te
veel hebt gegooid... ga je dus
weer achteruit!