M. G. LEONARD

OP ZOEK NAAR HET GOUDEN GEHEIM

TIJD SLEUTELS

Illustraties door Manuael Šumberac

DE FONTEIN

1

Het huis van Sir John Soane

Sim Locket voelde dat er iemand achter hem stond, in de deuropening. Bliksemsnel bewoog zijn hand omhoog van de pianotoetsen, net op tijd om de houten stok op te vangen die door de woonkamer vloog. In één beweging plantte hij de stok op de grond, wipte van de pianokruk af en nam een verdedigende houding aan. Het akkoord dat hij net had gespeeld weergalmde nog door de kamer terwijl hij een buiging naar zijn moeder maakte.

'Osu, sensei!'

'Mooi.' Callidora Locket maakte ook een buiging. Ze droeg haar gebruikelijke zwarte outfit: joggingbroek, topje en hoodie. De weerbarstige plukken kastanjebruin haar die uit haar staart waren losgeraakt vielen langs haar hartvormige gezicht omlaag, wat haar strakke kaaklijn een zachtere uitstraling gaf. 'Je moet altijd rekening houden met de gevaren om je heen.'

'Welke gevaren?' Sim gebaarde naar de woonkamer en keuken van hun kleine zolderappartement. 'Ik ben een jongen van twaalf die op de piano aan het oefenen is.'

'Het is tijd voor de schoonmaakronde,' zei zijn moeder,

en ze liep zo geruisloos als een panter naar de voordeur.

In de ochtenden gaf Callidora judo, aikido en tai chi in een dojo, maar haar belangrijkste inkomen verdiende ze als beheerder van het Sir John Soane's Museum. Ze vond het leuk werk en maakte krachtoefeningen van de eentonige taken. Ze zei altijd dat het voelde alsof ze betaald werd om naar de sportschool te gaan.

'Je kunt straks verder oefenen,' zei Callidora tegen Sim. Ze trok de drie grendels van de voordeur opzij, draaide de sleutel om en pakte de deurknop vast. Haar biceps zagen eruit als peulen waar de rijpe erwten bijna uit barstten.

Sim vroeg zich voor de honderdste keer af voor welke

gevaren zijn moeder altijd zo op haar hoede was, maar het had geen zin om ernaar te vragen. Ze gaf nooit antwoord. Hij wist dat zijn moeder geheimen had. De rimpels in haar gezicht wezen op een zwaar leven. Met haar sterke, eeltige handen hield ze niet alleen het museum brandschoon, het waren ook haar wapens.

Er stonden een dweil aan een stok en een emmer vol schoonmaakmiddelen in de gang. Callidora pakte de spullen op en liep de trap af.

Sim en zijn moeder woonden in het zolderappartement van Lincoln's Inn Fields 12. Tweehonderddertig jaar geleden waren dit pand en het buurhuis, nummer 13, het eigendom geweest van de beroemde architect Sir John Soane. Hij had ze omgetoverd tot een paradijs voor verzamelaars. Nummer 13 was nu een museum waarin zijn kunstvoorwerpen, archeologische vondsten, bouwkundige modellen en de meest uiteenlopende objecten werden tentoongesteld. Op nummer 12 bevonden zich de museumwinkel, een expositieruimte en het kantoor. Onder de nok van het dak bevond zich het appartement van de beheerder, met twee kleine slaapkamers, een minuscule badkamer en een woonkamer met keukenblok. Sim en zijn moeder hadden op veel plekken gewoond, maar het zolderappartement van nummer 12 was tot nu toe zijn favoriet. Toen ze hier twee jaar geleden naartoe waren verhuisd, bleek er tot zijn verrassing een oude piano in de woonkamer te staan. Voor Sim voelde het alsof het instrument speciaal op hem had staan wachten. Hij genoot ervan om erop te spelen en deed dat elke dag, urenlang.

Sims moeder haalde een zware sleutelbos uit haar zak

en opende de tussendeur die nummer 12 en 13 met elkaar verbond.

Het schoonmaken begon nadat het museum om vijf uur zijn deuren sloot. Sim en zijn moeder deden het altijd samen, tenzij Sim bij zijn beste vriend Nelson was. Ze hadden een vaste aanpak: ze begonnen op de tweede verdieping en werkten dan zaal voor zaal naar beneden. Sims taak was het poetsen van alle ruiten. Gewapend met twee flessen glasreiniger aan zijn riem en een stapel poetsdoeken veegde hij vinger- en neusafdrukken weg en reinigde hij elk kastdeurtje, elke spiegel en elk raam. Hij boende het glas tot het weer smetteloos transparant was. Hij vond het vooral heel leuk om de Modelzaal schoon te maken, want daar stond een enorme vitrine met miniatuurtjes van kurk uit de achttiende en negentiende eeuw. Hij was gefascineerd door een model van de archeologische opgravingen in Pompeï. Terwijl hij het glas oppoetste, beeldde Sim zich in hoe angstaanjagend het geweest moest zijn toen de Vesuvius uitbarstte en Pompeï voor eeuwig in de tijd werd bevroren.

Hij ontdekte nog altijd nieuwe schatten in het museum. Deze plek was een mengelmoesje van de geschiedenis, met schilderijen van beroemde meesters, archeologische schatten, groteske waterspuwers en eeuwenoud aardewerk. Het gebouw leek meer op het paleis van een tijdreiziger dan op het woonhuis van een architect.

Nadat hij alle ruiten van de tweede verdieping had gehad, zocht Sim zijn moeder op. Samen liepen ze de trap af naar de eerste verdieping. De Zuidelijke Zitkamer was een grote ruimte, zo geel als een banaan. Op de houten vloer

lag een enorm tapijt met rozenmotief, maar er stond geen meubilair. Aan de muur hingen de portretten van Sir John Soane en zijn zoons. Callidora zette haar emmer neer en trapte haar sneakers uit. Sim liep naar de erkers en trok de zware goudbrokaten gordijnen dicht. Hij deed zijn schoenen uit en ging tegenover zijn moeder staan, aan de andere kant van het tapijt. Het zolderappartement was te klein om in te trainen, maar de Zuidelijke Zitkamer was ideaal.

'Wat zijn de drie doelen van een gevecht?' vroeg Callidora.

'Ontwijken. Ontwapenen. Ontsnappen,' antwoordde Sim automatisch.

'Juist.' Ze knikte, en maakte een buiging.

Sim deed hetzelfde.

'Goed. Val me aan.'

Sim maakte een sprongetje voorwaarts en trok zich weer terug, om te zien wat ze van plan was.

'Probeer een worp.'

Sim gebruikte elke manoeuvre die zijn moeder hem geleerd had, maar geen enkele stoot of trap was raak. Grinnikend blokkeerde ze hem keer op keer, totdat ze uiteindelijk zijn voeten onder hem vandaan veegde. Ze stak haar hand uit, trok hem overeind en woelde door zijn donkere krullen. 'Je hebt meer in huis dan dit, Kruimel. Het enige wat je hoeft te doen, is me uit balans brengen. Gebruik je verbeelding.'

Sim stapte achteruit. Hij ademde snel en hijgerig. Om zijn moeder te verslaan moest hij iets doen wat ze niet verwachtte. Buiten op de gang klonk een geluid, maar hij merkte het nauwelijks op. Hij stortte zich met uitgestoken

handen op zijn moeder, alsof hij haar bij haar capuchon wilde grijpen, maar stak vervolgens zijn rechterbeen uit in een soort sliding en gleed tussen haar benen door. Halverwege zwiepte hij zijn benen omhoog, sloeg ze om haar middel en trok haar naar achteren. Ze verloor haar evenwicht en viel, en hij hield haar in zijn greep totdat ze de grond raakte. Toen rolde hij opzij en sprong overeind in een verdedigingshouding.

Hij verwachtte een uitbundige reactie van zijn moeder, zoals altijd wanneer hij haar wist te vloeren, maar ze was sneller opgesprongen dan hij. Met wijd opengesperde ogen stak ze haar arm beschermend uit ten teken dat hij zich niet meer mocht verroeren.

Op dat moment hoorde Sim de stemmen.

'Na sluitingstijd kunnen we geen bezoekers meer toelaten in het museum,' weerklonk de paniekerige stem van mevrouw Amerson vanuit het trappenhuis.

'Zoals ik al zei, we zijn van het British Museum,' antwoordde een man met een zware stem. 'Dit zal niet lang duren.' En vlak daarna: 'U kunt gaan.'

'Eh, ik heb niet de bevoegdheid om…' De stem van mevrouw Amerson trilde.

'We redden ons wel zonder begeleiding.'

'Juist ja. Natuurlijk. Sorry.'

Sim hoorde de lichtvoetige tred van mevrouw Amerson, die haastig vertrok.

Op de gele muur naast de half geopende deur zag hij een grote schaduw opdoemen, met daarachter het silhouet van een jongen die ongeveer zo groot was als hijzelf.

Met haar vinger op haar lippen gebaarde Sims moeder

driftig dat hij naar achteren moest lopen, naar de deur van de Noordelijke Zitkamer. Sim griste zijn schoenen mee en deinsde achteruit. Zijn moeder straalde de energie uit van een slang, klaar om toe te slaan. Ze keek geschrokken.

Geruisloos glipten ze de Noordelijke Zitkamer in. Zijn moeder fluisterde: 'We moeten naar de Schilderijenkamer.'

Sims hart bonkte terwijl hij de man en de jongen de Zuidelijke Zitkamer hoorde binnengaan. Zijn moeder stond al bij de deur naar het trappenhuis. Hij zag dat ze op haar blote voeten was, en hij wees ernaar.

'Ze is hier,' zei de man.

'Hoe weet je dat?' vroeg de jongen.

'De schoenen,' antwoordde de man. 'Zoek haar.'

Sim voelde een rilling van paniek op het moment dat de zware gordijnen ruisend werden opengerukt, maar hij kon zijn blik niet lostrekken van de deur naar de Zuidelijke Zitkamer. Een ijzige angst hield zijn lichaam in de greep, en het voelde alsof zijn voeten aan de vloer vastgekleefd zaten.

Callidora pakte hem bij zijn mouw en trok hem mee de kamer uit, het trappenhuis in.

'Rennen,' zei ze, bijna onhoorbaar. 'Rénnen.'

2

De deur van de Schilderijenkamer

Sim holde stilletjes de trap af en dook de eetkamer in. Deze ruimte was dieprood met bosgroene details, en er stonden boekenkasten vol vuistdikke, in leer gebonden boeken. Callidora deed de deur behoedzaam achter hen dicht. Sim keek even omhoog naar de plafondschildering van Pandora die de doos opende. Hij luisterde of hij de voetstappen van hun achtervolgers hoorde.

'Sim. Kom mee.' Zijn moeder hield de deur naar de werkkamer open. Sim rende naar binnen en vroeg zich intussen af wie hen op de hielen zat. Waarom was zijn moeder bang?

Callidora dirigeerde hem naar de kleedkamer, draaide de deur van de werkkamer op slot en liep toen naar het halletje dat naar de Schilderijenkamer leidde. Het stond hier propvol met grote brokken marmer en gipsen afgietsels van Griekse en Romeinse tempelversieringen. De Schilderijenkamer was altijd afgesloten, omdat er beroemde schilderijen hingen die miljoenen waard waren.

Callidora haalde een lang en dun zwart fluitje uit het houdertje aan haar riem, plaatste haar vingertoppen op de

gaatjes en bracht het fluitje naar haar lippen. Ze hield even in en draaide aan het mondstuk om het recht boven de gaatjes te positioneren. Met haar gezicht naar de Schilderijenkamer sloot ze haar ogen en speelde een zacht melodietje, waarbij ze zo ver naar voren leunde dat haar voorhoofd de deur bijna raakte.

Sim fronste zijn voorhoofd. Wat was dit? Het gefluit zou hen verraden. Hij werd licht in zijn hoofd en merkte dat hij zijn adem inhield. Zijn hart ging als een razende tekeer. Hij werd overspoeld door een golf van misselijkheid en het zweet brak hem van top tot teen uit. Hij deed zijn ogen dicht. Zijn moeder speelde een lange noot, waardoor de lucht rondom hem begon te trillen. Door zijn oogleden heen zag hij een gouden gloed. Hij voelde dat ze zijn arm vastpakte en hem meerukte, de deur door.

'Callidora! Lieve hemel…! O! Hallo! Wie hebben we hier?'

Sim knipperde met zijn ogen. Tot zijn verbijstering trof hij een oude man aan in de Schilderijenkamer. Hij had een ouderwets zwart kostuum aan. Boven zijn kraag was golvend wit kant te zien. Hij zat in een leunstoel voor de wit-

marmeren schoorsteenmantel; in de open haard brandde een vuur. Aan de olijfkleurige muren hingen schilderijen in gouden lijsten, maar op een of andere manier leken de kleuren levendiger dan normaal. En de ruimte rook vreemd. De gebruikelijke geur van boenwas werd overheerst door een mengeling van tabak, gekookte groenten, zweet en rook van het vuur. Het duizelde Sim. Hoe kon deze man hier zijn, terwijl de deur op slot zat en het museum gesloten was? Hoe was hij binnengekomen? En van wie mocht hij dat vuur aansteken?

Sim bestudeerde de vriendelijke, intelligente ogen van de oude man, die over een brilletje met halve glazen naar hem tuurde. Hij kwam Sim bekend voor.

'Sir John, ik heb uw hulp nodig,' zei Callidora op gedempte, dringende toon. 'Er zijn jagers uw huis binnengedrongen, in mijn tijd.'

Sir John sloeg het in groen leer gebonden boek dicht dat op zijn schoot lag. Sim ving een glimp op van handgeschreven teksten. 'Zijn ze op zoek naar jou? Weten ze van de deur?'

'Ja, ze zitten achter mij aan, en als ze nog niet van de deur afweten, kan dat elk moment veranderen.' Ze keek zenuwachtig over haar schouder en wierp Sim een snelle blik toe. 'We moeten ons verstoppen…'

'Hmm. Juist.' Sir John stond op en Sim ontdekte dat hij een zwarte kniebroek droeg, en hoge leren laarzen. De mouwboorden van zijn jasje waren ongewoon lang. 'Ik weet de perfecte plek.'

De man pakte een stok met een haakje van de lage boekenkast die langs alle vier de muren van de kamer liep.

Hij haakte de stok in een oogje en trok aan de wand links van de open haard. Het wandpaneel ging met schilderijen en al open, als een boek. Erachter bevond zich nog een wand, met nog meer schilderijen. Sir John opende ook dit paneel, en het paneel daarachter. Er kwam een nis tevoorschijn waarin nog meer kunst was opgeslagen.

De Schilderijenkamer was een soort betoverende puzzeldoos. Achter de draaibare panelen, achter de boekenkast, bevond zich een lege rechthoekige ruimte.

'Kruip hierin,' zei Sir John met een knikje naar de ruimte.

'En u dan?' vroeg Callidora. Ze deed een stap naar hem toe en ging met gedempte stem verder. 'U bent niet veilig voor de jagers. Wij allemaal niet.'

'Toen ik deze ruimte creëerde, wist ik dat ik het risico liep bezoek te krijgen van de Raad.' Hij glimlachte naar Callidora. 'Nu, in de herfst van mijn leven, vrees ik hen niet langer. Ik ben bereid te sterven, op welk moment dat ook moge zijn.'

Bij deze onthutsende uitspraak vlamde de angst op in Sims borstkas.

'Ik had niet naar u toe moeten komen.' Callidora schudde haar hoofd. 'Ik wist niet wat ik moest doen,' ging ze zachtjes verder. 'Ze mogen niet achter het bestaan van Sim komen. Dan pakken ze hem van me af.'

Sims adem stokte in zijn keel.

'Stil maar.' Sir John legde zijn hand op de hare. 'Ik ben je dankbaar, Callidora, dat je de deur hebt geopend en mijn theorie hebt bewezen.' Hij glimlachte. 'Zonder jou had ik niets geweten over de verloren landkaart van Francis

Drake. Mijn mensen zijn ernaar op zoek. We vermoeden dat Napoleon hem in zijn bezit had tijdens zijn jaren in Egypte, maar daar loopt het spoor dood. Oorlogen veroorzaken altijd een frustrerende chaos… maar ik dwaal af.' Sir John knikte naar de schuilplaats. 'We praten een andere keer verder.'

Sim klauterde over de boekenkast en ging in de schuil-

plaats liggen. Zijn moeder volgde. Sir John deed de panelen boven hun hoofd dicht. Al snel waren Sims ogen gewend aan het duister. Er viel een dun streepje licht door een kijkgaatje. Hij wurmde zich ernaartoe en drukte zijn oog ertegenaan. Hij zag dat Sir John de stok in een sleuf langs de bovenrand van de boekenkast liet glijden. Daarna pakte de oude man een groot bruin boek uit de boekenkast en sloeg het open. Het was geen boek! Het was een kistje vermomd als een boek. Sir John legde zijn groene boek erin, deed het weer dicht en zette het terug in de kast. Toen nam hij een ander boek mee naar zijn leunstoel en ging zitten.

Gedurende een paar lange minuten hoorde Sim niets anders dan het zachte knisperen van het haardvuur, de ademhaling van zijn moeder en zijn eigen bonkende hart. Zijn gedachten cirkelden door zijn hoofd als motten rond een gloeilamp. Wie was Sir John? Hoe kende hij zijn moeder? Wie waren de jagers? Waarom wilden ze hem meenemen?

Sim hoorde gedempt gebonk en zijn moeder verstijfde.

'Goedenavond, heren,' zei Sir John. 'Kan ik u helpen?'

Door zijn kijkgaatje zag Sim benen; die moesten van de man en het jongetje zijn.

'We zijn op zoek naar iemand.'

De bezoekers van Sir John liepen speurend door de Schilderijenkamer. Met ingehouden adem deinsde Sim achteruit, weg van het kijkgaatje.

'Grote goden! Is het al zo laat?' riep Sir John uit terwijl een stel benen recht voor het kijkgaatje verscheen. 'Natuurlijk! Jullie zijn hier voor de bijeenkomst van de Royal

Society over onze archeologische activiteiten in Egypte. Ik durf te wedden dat de persoon die jullie zoeken, al zit te wachten. Ik was nog even hier naar binnen gegaan om een boek te pakken.'

'Ja,' antwoordde de man, met zware stem. 'We komen voor… de bijeenkomst.'

'Ik ben Sir John Soane. Aangenaam kennis te maken, meneer…'

'Gripper, Hector Gripper. Dit is mijn assistent, meester Kabir Burman.'

'Bent u een fervent egyptoloog, meneer Gripper?'

'Nee. Maar…' De stem van Gripper veranderde van toon. 'Bent u tijdens uw archeologische activiteiten toevallig gestuit op de gouden hartscarabee van Nefertiti?'

'Dat is me ook wat!' In de reactie van Sir John klonk iets mysterieus door. 'U bent niet de eerste die me naar dat specifieke kunstvoorwerp vraagt. Zojuist kwam ik een dame tegen die me precies dezelfde vraag stelde.'

'Een dame?'

'Ja. Ze was tamelijk vreemd gekleed. Volgt u mij maar naar de Grafkamer, daar heb ik haar naartoe gestuurd, dan praten we verder.'

Sim hoorde de deur opengaan.

'Hebben de heren in de krant gelezen dat de zes martelaren van Tolpuddle veroordeeld zijn en per schip naar een strafkolonie in Australië worden gestuurd?' vroeg Sir John, terwijl hij zijn ongenode gasten naar buiten loodste. 'Let op mijn woorden, die uitspraak zal niet goed ontvangen worden.'

Callidora wachtte totdat ze er zeker van was dat ze waren vertrokken. Toen duwde ze de panelen open.

'Wie zijn die mensen?' fluisterde Sim, die achter haar aan naar buiten kroop.

'Ssst. Hier hebben we nu geen tijd voor, Sim.' Zijn moeder luisterde aan de deur en haalde haar fluitje tevoorschijn. 'Kom naast me staan.' Ze draaide haar gezicht naar de deur toe en begon te spelen.

Sims ene knie zakte door. Hij wankelde voorover, zwaaiend op zijn benen. Zijn hoofd was één grote waas. Hij dreigde overmand te raken door misselijkheid. Hij sloot zijn ogen om zijn evenwicht te bewaren en voelde dat zijn moeder zijn mouw vastpakte. Toen hij zijn ogen opendeed, stond hij weer in de gang tussen de marmeren brokstukken. Hij knipperde met zijn ogen en merkte dat de geur van brandend hout was verdwenen. Het enige wat hij rook, was boenwas.

'We moeten terug naar het appartement,' zei zijn moeder. Ze sleepte hem mee via dezelfde route waarlangs ze gekomen waren. 'We zijn hier niet veilig.'

Van M.G. Leonard verschenen eerder:

In de serie Dader op het spoor:
De juwelendief (1)
De ontvoerde schat (2)
Gevaar op safari (3)
Dodemansrit (4)
De verborgen verrader (5)

De ijskinderen

Voor Sam, met dank voor de muziek en de avonturen

www.uitgeverijdefontein.nl

Oorspronkelijke titel: *Time Keys: the Hunt for the Golden Scarab*
Verschenen bij Macmillan Children's Books, an imprint of Pan Macmillan
© 2025 M.G. Leonard
Voor deze uitgave:
© 2025 Uitgeverij De Fontein, Utrecht
Vertaling: Anne Douqué
Omslagafbeelding en illustraties: Manuel Šumberac
Omslagontwerp: Lisette Vink
Grafische verzorging: Zeno

Uitgeverij De Fontein vindt het belangrijk om op milieuvriendelijke en verantwoorde wijze met natuurlijke bronnen om te gaan. Bij de productie van het papieren boek van deze titel is daarom gebruikgemaakt van papier waarvan het zeker is dat de productie niet tot bosvernietiging heeft geleid.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISBN 978 90 261 7935 8
ISBN e-book 978 90 261 7936 5
ISBN audio 978 90 261 8170 2
NUR 283, 282

Citaat blz. 5:
Shakespeare, *De Storm*. Vert. Frank Albers i.o.v. Het Nationale Toneel (2013)

Citaat blz. 5
Shakespeare, *Antonius en Cleopatra*. Vert. Willy Courteaux, Meulenhoff (2007)