Duskbound

Grenwich & Lennox bij Boekerij:

The Ascended
Riftborne
Duskbound

boekerij.nl

GRENWICH & LENNOX

DUSKBOUND

Een oorlog nadert.
Een duister verlangen groeit.

Vertaald door Anne-Marieke Buijs

BOEKERIJ

ISBN 978-90-492-1440-1
ISBN 978-94-023-3135-6 (e-book)
NUR 334

Oorspronkelijke titel: *Duskbound*
Vertaling: Anne-Marieke Buijs
Omslagontwerp: Emma Rogers, bewerkt door Pinta Grafische Producties
Omslagbeeld: © Adobe Stock
Kaart: © 2026 Tomislav Tomic
Zetwerk: Crius Group, Houten

© 2026 Bree Grenwich and Parker Lennox
© 2026 Nederlandse vertaling Meulenhoff Boekerij bv, Amsterdam

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd bestand, of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Tekst- en datamining van (delen van) deze uitgave is uitdrukkelijk niet toegestaan.

All rights are reserved, including those for text and data mining, AI training and similar technologies.

Dit boek bevat thema's en beschrijvingen die door sommige lezers als schokkend of confronterend kunnen worden ervaren. Op pagina 542 vind je een volledig overzicht van de inhoudswaarschuwingen.

Voor degenen die hebben geleerd dat tegenslag je niet verslindt,
maar je juist sterker maakt.

Luister naar onze playlist op Spotify die op *Duskbound*
is geïnspireerd.



De meeste nummers zijn gekozen vanwege de teksten, sommige voor de vibes, en andere zouden misschien wel de toekomst kunnen voorspellen.

Voorafgaand, in *Riftborne*

In een wereld waar magische essentie uit het rijk zelf voortvloeit, zich manifesteert in individuen als unieke magische krachten genaamd focussen, heeft Fia Breukgeboren geleerd in de schaduw te leven. Ze heeft haar hele leven ervaren dat Breukgeborenen minderwaardig en gevaarlijk zouden zijn, dat ze hun onderdrukking verdienen.

Maar Fia heeft een geheim: een zeldzame en angstaanjagende focus waardoor ze geesten kan manipuleren. Als deze macht aan haar controle ontglipt, trekt ze de aandacht van generaal Laryk Asvoorde, een militair meesterbrein. Dankzij zijn eigen mysterieuze focus kan hij de handelingen van anderen inschatten en voorspellen, behalve die van Fia. Hij is gefascineerd door haar gave en legt haar een keuze voor: zich aansluiten bij zijn elitefactie van de Sídhegarde of geëxecuteerd worden voor haar misdaad.

Ondanks haar haat voor dezelfde Garde die haar thuisland heeft vernietigd, gaat Fia op zijn aanbod in, wanhopig als ze is om haar dodelijke talenten de baas te worden. Terwijl ze ingewikkelde relaties binnen de Garde navigeert en banden opbouwt met de leden van haar nieuwe team, duikt er een ernstige dreiging op. Schaduwwezens genaamd Schimmen beginnen de westelijke grenzen van Sídhe aan te vallen, schijnbaar gedreven door de missie de voorraad arcaniet, een machtig en magisch kristal, van Sídhe te bemachtigen.

Ze vergezelt Laryk naar de in het westen gelegen vestingstad Emeraal. Hun reis legt een toenemende spanning en aantrekkingskracht bloot, wat uitmondt in een intiem samenzijn na een verhitte confrontatie. Fia's kracht blijft zich ontwikkelen: ze komt tot de ontdekking dat ze zich in andermans dromen kan begeven als ze per ongeluk getuige is van een erotische droom van Laryk en profetische visioenen ervaart over een na-

derende aanval van de Schimmen, die in eerste instantie terzijde worden geschoven.

Tijdens een bal in Emeraal zetten de Schimmen de aanval in die ze had voorzien. Fia vertoont een ongekende macht over duisternis en schaduw, gaven die daarvoor enkel met de vijand in verband werden gebracht.

Fia wordt gevangengenomen door de Schimmen, die zichzelf de Umbra noemen, en wordt via de lucht op gevleugelde paardachtige wezens naar Ravenval gebracht in het rijk Umbrathië. Daar onthult een krijger met goudkleurige ogen genaamd Aether een schokkende waarheid: alles wat ze over haar verleden weet is een leugen.


Westelijke doorgang
Noordelijk gebergte
Freyheim
STRAVENE
BlodPhol
DRAXON
RAVENVAL
Schedelwoud
Dethvollen
Hathier
CROYG


Umbrathië
zoals in kaart gebracht
voor de Droogte
DE LEEMTE
Fort Oker
De Brand
oostelijke doorgang
VADRUUN
Fort Xenthe
Simboltpas
Het dorp Yandre
LEIDVRA-REGIO

Woordenlijst

Noemenswaardige personages

Fia Breukgeboren (FIE-a BREUK-ge-bo-ren)
Onze hoofdpersoon, een Schemerling uit Sídhe

Aether (EE-ter)
Onderbevelhebber van generaal Urkin, leider van de Fantoom-eenheid

Laryk Asvoorde (LAA-rik AS-voor-de)
Generaal van factie Venijn in Sídhe

Vexa (VEK-sa)
Voormalige smid, nu soldaat bij de Umbra, kan wapens betoveren, lid van de Fantoom-eenheid

Effie (EF-fie)
Van adel, soldaat bij de Umbra, kan zich teleporteren, lid van de Fantoom-eenheid

Rethlyn (RET-lin)
Soldaat bij de Umbra, kan gevoelens/bewustzijn manipuleren, lid van de Fantoom-eenheid

Raaf (RAAF)
Voormalige koerier die nu Umbra-soldaat is, kan verbindingen tot stand brengen met spiegels waardoor men met elkaar kan communiceren, lid van de Archief-eenheid

Lael (LAI-el)
Wees uit Croyg, Strykka-deelnemer, dodenbezweerder, lid van de Fantoom-eenheid

Mira (MIE-ra)
Strykka-deelnemer die Umbra-soldaat wordt, nachtmerrie-illusionist, lid van de Fantoom-eenheid

Theron (TEE-ron)
Strykka-deelnemer die Umbra-soldaat wordt, fragment-illusionist, lid van de Fantoom-eenheid

Heer Soleil (SO-LEI)
Heer afkomstig uit adellijk huis in Sídhe, Osta's werkgever

Osta Breukgeboren (OS-ta BREUK-ge-bo-ren)
Fia's beste vriendin uit Sídhe

Maladea Distel (ma-LAA-dee-a DIS-tel)
Bekend als Ma, Fia's vriendin en voormalige werkgever uit Sídhe

Valkan Syrndoor (VAL-kan SIRN-door)
Heer van Draxon, leider van de damfieren, gedaanteverwisselaar

Krayken Vindskald (KRAJ-ken VIND-skald)
Rondreizende bard en schrijver van een historische memoire over zijn leven voor de kruistochten

Umbra-generaals

Generaal Urkin (UR-kin)
Leider van de Umbra-strijdkrachten

Generaal Taliora (ta-lie-O-ra)
Leider van de Hospik-eenheid

Generaal Talon (TA-lon)
Leider van de Archief-eenheid

Generaal Karis (KA-ris)
Leider van het Verkennersregiment

Adellijke huizen van Umbrathië

Huis Valtýr (VAL-tier)
De koninklijke familie van Umbrathië:
Koningin Andrid Valtýr (AN-drid)
Huidige koningin, is waanzinnig geworden
Prins Andrial Valtýr (AN-drie-al)
De verloren prins
Vilda Valtýr (VIL-da)
De zus van de koningin

Huis Skaldvindr (SKALD-vin-dr)
Adellijk huis dat door huwelijk met het koningshuis is verbonden

Huis Eirfalk (EIR-falk)
Adellijk huis, Effies familie

Huis Galdrynne (GAL-drin-ne)
Adellijk huis

Huis Breidfjord (BREIT-fjort)
Adellijk huis

Huis Baldurson (BAL-dur-son)
Adellijk huis

Huis Sveinson (SVEIN-son)
Adellijk huis

Huis Vallgrym (VAL-grim)
Adellijk huis

Huis Eldgardr (ELD-gar-dr)
Adellijk huis

Huis Alfarson (AL-far-son)
Adellijk huis

Volkeren en titels

Kalfar (KAL-far)
De donkere elfen die in Umbrathië leven

Aossí (ies-SJIE)
Het ras van elfachtige wezens dat op de eilanden van Sídhe en Breukdremer leeft

Breukgeboren (BREUK-ge-bo-ren)
Kinderen die werden gered van de verwoesting van hun thuisland, Breukdremer, en naar Sídhe zijn gebracht. Voor ze het burgerschap toegekend kregen, werden deze vluchtelingen gebrandmerkt met een symbool van eenheid op hun linkerpols en -hand. De meesten werden opgevoed in groepstehuizen over het gehele eiland en er werd van hen verwacht dat ze zouden assimileren in de cultuur en maatschappij van Sídhe

Damfier (DAM-fier)
Een Kalfar die zich voedt met het bloed/de essentie van andere Kalfar

Schemerling (SCHEE-mer-ling)
Ware schaduwmenners, komen van oudsher alleen voor in de koninklijke bloedlijn

Locaties

Umbrathië (um-BRAA-tsie-je)
Het stervende rijk van de Kalfar

Sídhe (SJIE)
Het eiland Sídhe is een welvarend koninkrijk waar alle Aossí nu wonen

Ravenval (RA-ven-val)
Hoofdstad van Umbrathië

Breukdremer (BREUK-dree-mer)
Een eiland ten oosten van het eiland Sídhe. Breukdremer werd verwoest na een opstand tegen de koloniale inspanningen van Sídhe om arcaniet-voorraden te delven en te stelen, en de invloed op de cultuur, economie en rijkdommen van Breukdremer uit te breiden

Draxon (DRAK-son)
Zuidwestelijk gebied van Umbrathië, bestuurd door Valkan

Stravene (stra-VEE-ne)
Neutraal gebied tussen Ravenval en Draxon

Croyg (KROJG)
Ooit het grootste landbouwgebied van Umbrathië, nu kaal en onvruchtbaar vanwege de Droogte

Vardruun (var-DRUUN)
De op een na grootste stad in centraal-Umbrathië, ten onder gegaan aan de Droogte

Ilsthier (ILS-tier)
Een klein dorp ten zuiden van Draxon

De Doorgang
De scheur tussen rijken

Magie

Essentie
De levende energie die door de rijken heen stroomt

Anker
Umbra-term voor magische krachten

Focus
Sídhe-term voor magische krachten

De Leemte
De duisternis in het noorden van Umbrathië die schroeiplekken, oftewel Leemteplekken, in de huid brandt

Leemteplekken
Plekken waardoor ontvangers schaduwen kunnen absorberen

Organisaties

De Umbra
Krijgsmacht van Umbrathië

Fantoom-eenheid
Umbra met vaardigheden op het gebied van schaduwen

De Garde
Krijgsmacht van Sídhe

De Raad
Bestuursorgaan van Umbrathië

Belangrijke ideeën en objecten

De Droogte
Een magische droogte in Umbrathië waarbij essentie wordt onttrokken aan het land

Ontvanger
Een Kalfar die de Leemte heeft betreden en daar Leemteplekken aan over heeft gehouden, kan schaduwen die hij of zij heeft ontvangen van een Schemerling absorberen en manipuleren

Schildwacht
Een lid van de Umbra-gevechtseenheid

Arcaniet (ar-ka-NIET)
Kristal waarin essentie kan worden opgeslagen

De Strykka (STRIK-ka)
Een reeks testen waardoor Kalfar hogergeplaatste posities binnen de Umbra-krijgsmacht kunnen bereiken

De kruistochten
Een donkere periode in de Umbrathiaanse geschiedenis toen de koninklijke familie stelselmatig andere Schemerling-families opspoorde en uitschakelde om hun exclusieve aanspraak op de troon veilig te stellen en er zo voor te zorgen dat Huis Valtýr de enige bloedlijn zou zijn met de macht om de Leemte te beheersen. Deze zuiveringen duurden eeuwen en nagenoeg alle Schemerlingen buiten de koninklijke familie werden uitgeroeid

Leemtelating
Het proces waarmee een Schemerling zijn schaduwmagie met ontvangers deelt

Bloedeed
Dwingend magisch contract dat wordt gebruikt door de Garde

Bloedschrei
Een plant die wordt gebruikt bij bloededen, inheems in Umbrathië

Sifon
Kan de stroom van essentie controleren en omleiden

Wezens

Schriksirenen
Schimachtige wezens die met de doden kunnen spreken

Vördr (VEUR-dr)
Een kruising tussen paard en draak die een band deelt met degenen die zijn geraakt door de Leemte:

Draug (DRAUG)
Easkath (EE-as-kat)
Nihr (NIER)
Nyx (NIKS)
Raskr (RAS-kr)
Stassea (STAS-see-a)
Tryggar (TRIG-gar)

Religie

Esprithe (es-PRIETH)
Het pantheon van goden die worden aanbeden door de inwoners van Sídhe en Umbrathië.

Sibyl (SI-bil)
De Esprithe van vooruitziendheid

Conleth (KON-leth)
De Esprithe van wijsheid

Niamh (NIEV)
De Esprithe van dromen

Ainthe (AN-je)
De Esprithe van herinneringen

Eibhlín (IEV-lin)
De Esprithe van gerechtigheid

Fírinne (fie-REN-je)
De Esprithe van de waarheid