



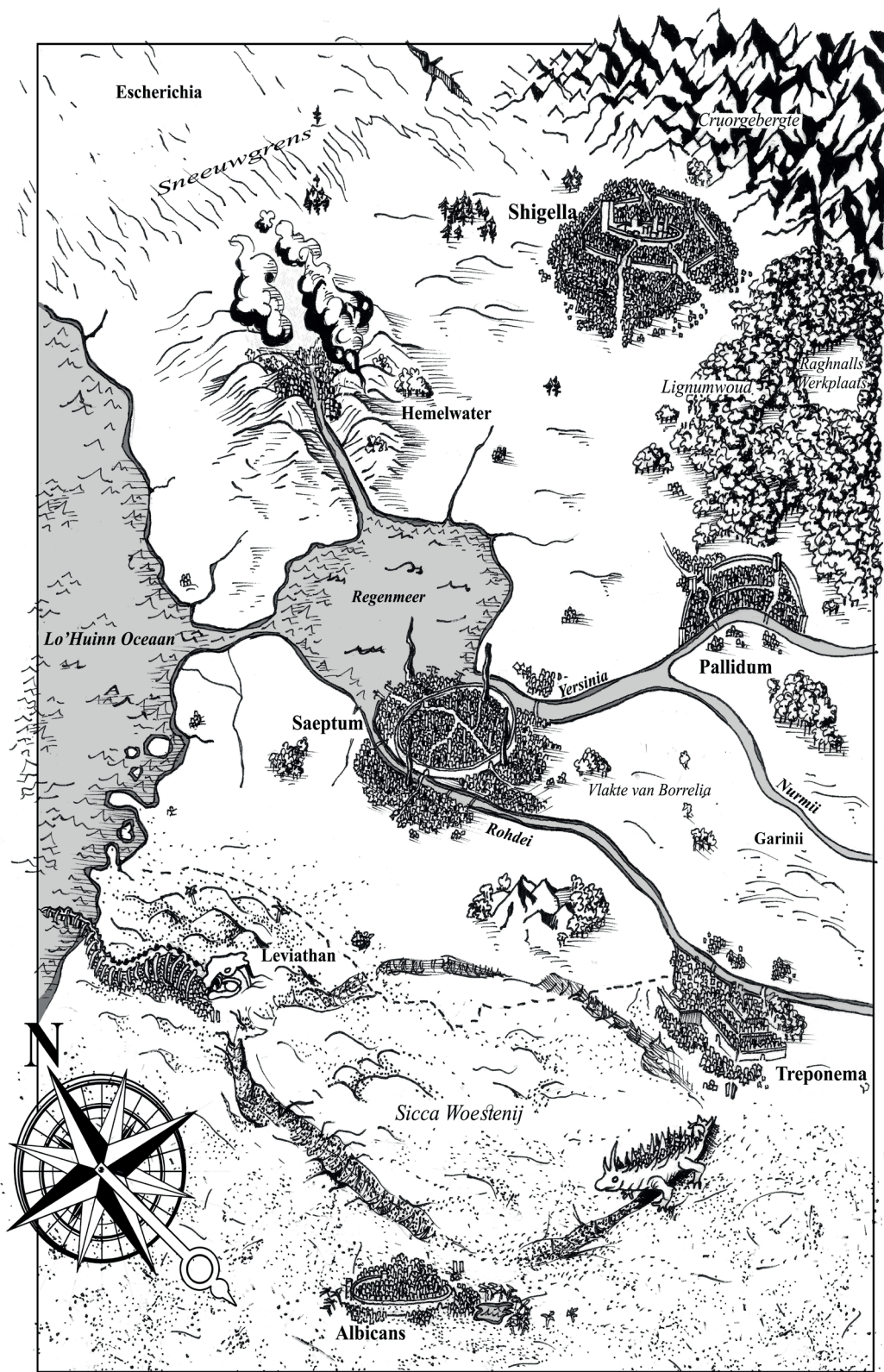
Eerste druk augustus 2025
Copyright © Uitgeverij Fodi
Coverillustratie: Rohan Lockley
Kaart Verenigde Steden: United in the Avalanche
Vormgeving: Uitgeverij Fodi
Woordredactie: Natascha van Limpt
ISBN 9789083529127 (paperback)
ISBN 9789083529134 (e-book)
NUR 334
www.alexanderolbrechts.com
www.uitgeverijfodi.com

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. Voor het overnemen van gedeelten uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden. De personages in dit boek zijn verzonnen. Elke gelijkenis met levende en/of dode personen of gebeurtenissen berust louter op toeval.

FERN & MORIAN – BOEK 1:

ARMEN
VAN
VUUR

ALEXANDER OLBRECHTS



UITSpraak

- 👑 **Zaanni:** [Zaa-ni] Inquisiteur des Konings, luitenant in de Inquisitie
- 👑 **Taddeïs:** [Tad-dee-is] stadhouder van Saeptum, vazal van Neos
- 👑 **Isariïs:** [Is-ka-ri-is] stadhouder van Pallidum, vazal van Neos
- 👑 **Méen:** [Mée-en] stadhouder van Treponema, vazal van Neos
- 👑 **Gula:** [Goe-la] stadhouder van Leviathan, vazal van Neos
- 👑 **Allandûr:** [Al-lan-doer] eerste hoofd van de bergclans, hoofd der hoofden, versloeg Alian
- 👑 **Garinii:** [Gar-i-ni-i] klein gehucht in de vlakte van Borrelia
- 👑 **Yersinia:** [Jer-si-ni-ja] rivier, bevat een Toren van de Orde, stroomt ten noorden van Saeptum
- 👑 **Nurmii:** [Noer-mi-i] zijtak van de Yersinia, loopt door de vlakte van Borrelia
- 👑 **Escherichia:** [Es-gee-ri-chia] stad in het hoge noorden, voorbij de sneeuwgrens, ook wel ‘de stad der Witte Schimmen’ genoemd

PROLOOG

Diep in de Sicca Woestenij speelt de droge, broeierige woestijnwind met de zandkorrels. De zandduinen die tussen de gekartelde, bruine rotsen liggen, slijten aan de top af om in de dalen ertussen nieuwe bergen te vormen. Rollende zandkorrels herscheppen het landschap continu, ook al lijkt het nooit te veranderen.

Op de top van een relatief nieuwe zandduin trekken twee figuren naar het zuiden; het ondefinieerbare, haast mythische Hart van de Woestenij. Ze komen uit de woestijnstad Albicans en zoeken tussen de zandbergen naar scherven van een uniek metaal. In het Hart van de Woestenij kunnen goede zoekers – volgens hardnekkige geruchten van vele herberggasten – scherven van een zeldzame metaalsoort vinden. De juwelenmakers in Albicans betalen grof geld aan eenieder die dit vreemde, zilvergroene metaal kan vinden. Volgens sommige verhalen is het haast buitenaardse metaal van de goden zelf afkomstig. De wildste speelmanverhalen vertellen over een mythe waarbij het lichaam van een god tot dit zilvergroene metaal uitkristalliseerde om daarna aan het firmament met een ontzagwekkende kracht te exploderen. Zo zouden de scherven als kometen in de woestenij terecht zijn gekomen. Onder de Albicanezen wordt gezegd dat de woestenij de scherven onder haar zandbanken

heeft verstopt om ze sporadisch door de droge woestijnwinden weer bloot te leggen.

Zozi's grootvader zou enkele decennia geleden een scherf hebben gevonden en in de woestijnstad aan de juweliers hebben verkocht. Recent werd het gerucht verspreid dat er opnieuw, na vele jaren, weer iemand een brokstuk van het zilvergroene metaal heeft ontdekt. Vele mannen voelden zich onmiddellijk geroepen om de woestenij in te trekken en een zoektocht te starten. Hoe ver de Sicca Woestenij naar het zuiden doorloopt, weten zelfs de Albicanezen niet. De wereld van de mensen begint in het noorden aan de sneeuwgrens en wat Zozi – en de rest van de denkende mensen – betreft eindigt deze in Albicans. Niemand die ver genoeg naar het zuiden reisde, kwam ooit terug om te vertellen wat er voorbij het Hart van de Woestenij ligt. Sommige mensen suggereren zelfs dat de wereld dood is vanaf een bepaald punt in de woestenij. Ze beweren dat er een erg diffuse grens is, waarna er geen leven meer te vinden is, waarna er geen insect meer in het zand kruipt en er geen plantenkiemen meer opschieten. Ze zeggen dat er vanaf een bepaald punt geen enkel teken van leven meer te vinden is, hoe ver je ook naar het zuiden zou reizen.

Zozi en zijn vriend Varro lopen al vier dagen door de barre woestenij naar het zuiden, naar die ondefinieerbare plek die alle Albicanezen het Hart van de Woestenij noemen. Aangezien ze vier dagen geleden uit Albicans vertrokken met proviand voor tien dagen, hebben Zozi en Varro nog één dag over om te zoeken naar het mythische zilvergroene metaal, daarna moeten ze met lege handen terugkeren.

Varro loopt al een halve dag te zeuren. 'Heb jij eigenlijk ooit eens een stuk van dat metaal gezien? Ik bedoel in een sieraad of de schede van een dolk of zo? Ik durf te wedden dat het niet eens bestaat. Het is waarschijnlijk gewoon een mythe die blijft voortleven in de monden van dronken mannen in de kroegen van de stad.'

Zozi draait met zijn ogen. Hij is het gezeur van zijn vriend beu. Iedereen weet dat je niet moet praten in het midden van

de woestijn. Je verliest alleen maar meer kostbaar vocht via je ademhaling. Zozi houdt zijn mond dus gesloten en blijft rustig door zijn neus ademen. Ook het knarsen van zand tussen de tanden maakt dat Zozi liever niet spreekt gedurende de tocht. Zelfs met een sluier voor je mond slik je de halve woestijn in bij elke pas die je zet.

‘Waarschijnlijk was er een dronken man die een geveerd stukje metaal verkeerd heeft geïnterpreteerd. Zo gaat de bal aan het rollen. In de eerste herberg vat iemand iets verkeerd op en vier herbergen later is er een Albicanees enorm rijk geworden omdat hij zagezegd een schat in de woestijn heeft gevonden.’

Zozi daalt de zandduin af en ondersteunt zich met de hardhouten staf die hij voor de tocht heeft meegenomen. De onderkant van de staf eindigt niet in een punt, maar in een afgeplatte wirwar van wortels, zodat hij niet te diep in de zandbodem zakt. Voorlopig is dit de grootste schat die de woestijn Zozi ooit heeft opgeleverd. Van het mystieke zilvergroene metaal dat in splinters uit de woestijnbodem zou steken, hebben ze natuurlijk nog geen spoor gevonden.

‘De aanhouder wint, Varro. We kunnen nog één dag naar het zuiden trekken en dan moeten we terug.’

Varro loopt mopperend de zandduin af.

Een tocht door de woestijn is levensgevaarlijk, toch zijn ze goed voorbereid. Het is enorm geestdodend om vier dagen lang alleen zandduinen over te steken, de donkerbruine rotsrichels te zien, overspannen door een helderblauw firmament. De massieve hitte zijn ze gelukkig gewend. Ze zijn zo diep in de woestijn getrokken dat ze zelfs de laatste levende slang, hagedis of struik achter zich hebben gelaten. Ze worden omringd door een doods en desolaat landschap.

Volgens een andere legende is het zand van de Sicca Woestijn afkomstig van de vergruisde beenderen van gestorven mensen, zoals zoekers die naar het Hart van de Woestijn trekken, er onvermijdelijk hun dood vinden, waarna het zand en de wind hun botten afkluiven om nieuw zand mee te vormen. Diezelfde mythe vertelt dat de levensenergie van deze

gestorven mensen op de plaats blijft hangen waar ze sterven. Zo zouden er her en der kleine oases van leven te vinden zijn, terend op de levensenergie van de gestorven zoekers die hun weg naar de levende wereld niet meer wisten terug te vinden.

Maar zelfs deze kleine oases hebben ze nog niet gevonden. Ze vinden alleen zand. Eindeloos, ontelbaar veel zandkorrels. De ene na de andere.

Zozi plant de platte gewortelde onderkant van zijn wandelstaf in de voet van een nieuwe duin.

Achter hem klinkt een zucht. 'Dat is een te hoge duin.' Varro wijst naar een andere duin. 'Laten we die oversteken, die is maar half zo hoog.'

Zozi schudt zijn hoofd. 'Ik wil graag op de top van de hoogste duin staan. Zo kunnen we de omgeving bekijken en een nieuw pad uitstippelen.'

Varro zucht opnieuw, maar volgt hem mopperend.

Zozi wandelt de duin niet in een rechte lijn op, maar via een zigzagpatroon. Varro volgt hem op de voet in het vers uitgesleten pad. Op de top van de duin laten ze hun blik over het landschap gaan.

'Een eindeloze uitgestrektheid van niets,' moppert Varro. 'Dit is het rijk van de dood. Hier zullen we niets waardevols vinden.'

Zozi kan de woorden van zijn vriend moeilijk weerleggen. Een zee van zandduinen zo ver het oog reikt. Hij blijft kijken. De zon staat hoog aan de hemel. Hij hoopt op een schittering, een flikkering die vertelt dat het zonlicht op een blinkend oppervlak valt.

'Daar,' schreeuwt Varro plots, enthousiast wijzend met zijn vinger. 'Heb je dat gezien?'

Zozi volgt de vinger en herschikt zijn sjaal om de zon uit zijn ogen te weren. 'Waar?'

'Tussen die twee duinen. Een weerkaatsing van het zonlicht.'

Zozi wil opmerken dat er wel heel veel "tussen twee duinen" in de woestenij te vinden is, maar dan vangen zijn ogen de schittering ook op.

‘Waarschijnlijk de wapenuitrusting van een gestorven zoeker.’ Varro’s enthousiasme van zonet is al door de zon weggebrand. ‘Maar wel het onderzoeken waard. Dit is het eerste dat we vinden. Hopelijk had die zoeker wat goud met zich mee.’

Zonder te aarzelen wandelen ze naar het blinkende voorwerp. Gezwinder dan de laatste drie dagen schuiven ze de hoge duin af. Zozi stuurt zijn afdaling met de wandelstok bij. De flikkering van licht is het spannendste wat ze in dagen hebben gezien. Zelfs het skelet en de uitrusting van een oude zoeker zouden in hun favoriete herberg een goed verhaal en veel drank opleveren. Hij merkt hoe gretig de tred van zijn vriend is geworden.

Op een gegeven moment wordt het duidelijk dat de schittering van licht niet afkomstig is van een wapen op een skelet, noch van een scherf van het mystieke zilvergroene metaal.

Voor hen steekt een vreemde zwarte punt van... iets blinkends uit het zand. Meer dan “iets” kan Zozi er niet op plakken. Het lijkt op een kleine zwarte, glanzende piramide, zo hoog als zijn heup.

‘Wat is dit?’ vraagt Varro verbaasd. ‘Het lijkt wel op obsidiaan.’

‘Obsidiaan ziet er anders uit,’ merkt Zozi op, ‘en dat vind je helemaal niet in zo’n vreemde piramidevorm in het Hart van de Woestenij.’

‘Zou dit niet door mensen gemaakt kunnen zijn? Het lijkt me veel te recht en te symmetrisch om natuurlijk te zijn.’ Varro’s vinger gaat langs de randen van de piramide. ‘Kijk, hier lopen vreemde scheuren langs de hoeken. Het lijkt wel alsof er drie platen in een punt tegen elkaar zijn gekleefd.’

Zozi werpt zijn rugzak op het zand voor de vreemde piramide. Hij opent de klep en haalt er een kleine uitklapbare houweel uit. Het werktuig heeft slechts één punt om het nog compacter te maken. ‘Laten we eens kijken of we een stuk van dit vreemde gesteente kunnen slaan.’ Met zijn sjaal onder zijn kin getrokken en zijn tong tussen zijn tanden neemt hij de vreemde steen hunkerend op. ‘Ik durf te wedden dat we hiervoor veel geld

kunnen krijgen. Het zal wel een of andere edelsteen zijn.'

Zozi klikt de punt vast, heft het kleine houweel op en laat de punt zo hard mogelijk tegen de blinkende zijkant neerkomen. Een scheur loopt over het oppervlak en een groot stuk breekt van de piramide af.

Varro moet het stuk met twee handen opheffen. 'Dit is prachtig. Ik kan mezelf in de weerspiegeling zien.' Zijn gezicht krijgt een bedenkelijke uitdrukking. 'Het is wel vreemd dat het zand van de woestenij dit gesteente niet dof heeft geschuurd. Ik heb eens een fles in de woestenij achtergelaten en maanden later had het zand het glas helemaal grauw geschuurd.' Varro's ogen blinken. 'We gaan rijk worden, Zozi!'

Zozi steekt het houweel met de punt in het zand. 'Laten we eens kijken hoe diep deze piramide gaat.' Met de wortelpunt van zijn wandelstok begint hij het zand aan de basis van de piramide weg te vegen. Varro doet hetzelfde aan een andere zijde. De zwarte, glanzende piramide blijft in de bodem verdergaan. Na een armlengte zand te hebben weggeschept, ontdekken ze dat het zand geleidelijk aan zwart wordt, alsof de piramide op een of andere manier toch werd afgesleten en de kristallen zich met het beige zand hebben gemengd.

Zozi klopt met een vlakke hand op het blinkende oppervlak en wijst naar het zwarte zand. Momenteel hebben ze de piramide zo ver uitgegraven dat de top op ooghoogte ligt. 'Ik denk dat dit gesteente ooit diep in het zand zat. Het werd door beweging in de bodem omhooggestuwd. De bewegende zandkorrels hebben toch een deel van het gesteente afgeschuurd, maar de opwaartse beweging heeft ervoor gezorgd dat dit weer begraven werd. Dit gesteente moet vroeger veel groter zijn geweest.'

Varro neemt de piramide taxerend op. 'Groter geweest of niet... Ik denk dat het nog steeds groot genoeg is om rijk te worden.'

Ze graven verder en scheppen het zwarte blinkende kristallijne zand weg.

'Vreemd,' merkt Varro op. 'Het eindigt hier plots en aan jouw kant blijft het verder in de bodem lopen.' Hij krabt aan de

sjaal om zijn hoofd. 'We hebben het mis. De steen heeft geen piramidevorm, maar is eerder een brede, dikke balk. Dit moet de bovenkant zijn.' Hij wijst naar de duin. 'Het loopt helemaal tot in die duin.'

Ze graven verder aan de kant die Varro heeft blootgelegd. Op een gegeven moment zakt de bovenkant naar beneden, zijn andere kant uit de zandbodem duwend. Ze gapen naar het vreemde, blinkende en balkvormige object dat ze hebben blootgelegd.

'Het zou een brede, diepe doods-kist kunnen zijn.' Varro maakt een teken om het onheil af te weren.

'Dan is het alleszins een doods-kist van ongeëvenaarde rijkdom,' merkt Zozi op die het houweel terug uit het zand trekt. Hij heft het graafwerktuig boven zijn hoofd en laat het hard op het platte blinkende vlak terechtkomen. Het oppervlak scheurt door de zware dreun.

'Je komt er! Nogmaals, Zozi!'

Een hoek van het gesteente breekt af. Varro raapt de afgebroken hoek op om hem wat verder te leggen.

Zozi wurmt de punt van het houweel in de ontstane scheur om hem verder open te wrikken en duwt met heel zijn gewicht op de steel.

Een zware krak weerklinkt en een kleine straal zwarte mist spuit uit de scheur.

'Wat is dat?' vraagt hij met openvallende mond.

Varro wandelt terug en wuift de zwarte mist weg. 'Deze verdomde steen vergaat voor onze ogen. We moeten er zoveel mogelijk van redden.' Hij raapt stukken steen uit de scheur op.

Zozi duwt tegen het houweel en een nieuwe doffe krak weerklinkt. De zwarte mist spuit sneller uit de scheur en blijft boven het blinkende oppervlak hangen.

'Godenverdomme,' vloekt Varro met wapperende handen. 'Ik hoop dat die mist niet giftig is.'

De mist die hij uiteen wappert keert terug naar de poel die zich op het oppervlak vormt. Zozi zet een stap achteruit.

Varro merkt zijn aarzeling op. 'Het is nu niet het moment

om bang te zijn. Dit is het begin van onze rijkdom. We zullen als helden ontvangen worden. Denk aan de vrouwen die zich voor onze voeten zullen werpen!’

De mist groeit en neemt een vreemde vorm aan. Zozi’s mond valt boven zijn sjaal helemaal open.

Een vreemde gestalte richt zich in de mist op. De zwarte nevel lijkt wel op een gewaad dat over een wezen hangt.

Varro staat nog steeds met zijn rug naar de mistige gedaante gekeerd en steekt vragend zijn handen naar hem op.

‘Komaan, Zozi. Waarom ben je nu...’

Varro’s woorden worden afgesneden door een zwarte mistige speer die uit zijn borst komt. Het schimmige wezen pint hem met een priem van zwarte mist vast. De punt wordt razendsnel teruggetrokken en Varro’s levenloze lichaam valt op de scherven van het vreemde gesteente neer. Zijn ogen – net zichtbaar tussen de spleet van zijn sjaal – hebben alle leven verloren. De rand van de wond in zijn borst is zwart, de huid plotsklaps grijs geworden.

Zozi staart vol ongeloof naar het lichaam van zijn beste vriend. Hij heeft al verschillende executies bijgewoond en geen enkel wapen is in staat om iemand zo snel te doden. De doodstrijd duurt altijd wel enkele seconden, hoe gruwelijk iemand ook wordt verwond.

Het wezen stapt over Varro’s lichaam.

Zozi draait zich om en rent. Een gedachte priemt door de paniek die zijn brein helemaal heeft overgenomen: het glanzende gesteente was helemaal geen doods-kist, maar een cel. Zozi werpt vlug een blik over zijn schouder. De zwarte schim volgt hem.

Een ijle, jammerende kreet ontsnapt aan zijn lippen. Zijn rugzak ligt nog bij...

... het lijk van zijn vriend. Hij is vier dagreizen van Albicans verwijderd, zonder proviand, zonder water.

De monsterlijke schim blijft hem in alle rust volgen. Het wezen lijkt zich niet druk te maken dat Zozi veel sneller kan lopen.

Angst drijft hem verder.

Zweet doorweekt zijn sjaals en Zozi's tong ligt als een droge lap leer in zijn mond. Hij rent over zandduinen en schuift er aan de andere kant weer af.

Na vier duinen is zijn lichaam de dodelijke uitputting nabij. Telkens als hij over zijn schouder kijkt, ziet hij de grijze gedaante in de verte naderen.

Traag maar gestaag.

Een mistige schim gehuld in een donkergrijze mantel.

Zozi loopt een nieuwe duin op – niet zigzaggend, maar rechtdoor – en glijdt uit. Hij laat de wandelstok los en valt op handen en knieën op de flank van de duin. Het zand lijkt allemaal op hetzelfde ogenblik los te komen. De ontstane zandlawine trekt hem mee naar de voet van de duin, naar het wachtende monster dat hij uit zijn cel heeft bevrijd.

Zozi's energie is op. Zijn lippen zijn droog en gebarsten. Hij glijdt tot aan de voeten van het wachtende monster. In doodsangst staart hij naar het zwarte vlak in de kap die het wezen draagt.

De wind fluistert zijn naam en Zozi weet dat de dood is gekomen om zijn levensenergie op te eisen.

DEEL I:

HET ZWARTE,
BEZIELDE
HARNAS

EEN REGENACHTIGE AVOND IN HEMELWATER

In de kleine stad Hemelwater regent het altijd. Elke minuut en elk uur van de dag valt het hemelwater er uit de lucht. Toch zijn de inwoners trots op het bijzondere fenomeen van hun stad. Over de mysterieuze oorzaak van dit unieke gegeven heeft iedere inwoner een andere opvatting. Elke moeder beantwoordt de prangende vraag van haar opgroeiende kroost met een ander verhaal. De ene vertelt een verhaal over een held die de God van de Regen heeft ontstemd, een andere verhaalt over een gebroken vrouw die haar tranen verliest om een doodgeboren kind of een verwoeste relatie. Sommigen jagen hun kinderen angst aan met verhalen over een gruwelijk monster dat in de wolken leeft en Hemelwater probeert te verdrinken. Ondanks de verschillende theorieën en opvattingen over de spectaculaire weersituatie blijft het in Hemelwater al sinds mensenheugenis onophoudelijk regenen.

De bewoners hebben zich volledig aan het bizarre fenomeen aangepast. Er is geen Hemelwateraar die de deur uitgaat zonder waterdichte kleding en stevige laarzen. De inwoners vonden een rioleringssysteem uit om het water uit de stad te kunnen pompen. De plannen en tekeningen van dit kanaalsysteem werden door de andere steden nagemaakt, maar Hemelwater is trots omdat ze de eerste stad was waar er kanalen en

rioleringen werden gegraven.

Na de Jaren van Chaos trok een klein leger van bezielers naar de stad om er enorme pompen te bezielen. De tot leven gewekte pompen werken dag en nacht om het regenwater naar de kanalen te stuwen en uiteindelijk via het hoofdkanaal de stad uit te krijgen. Natuurlijk werden die werken uit noodzaak uitgevoerd, maar geen enkele inwoner van Hemelwater zal dit ooit willen toegeven.

De grote pompen zorgen ervoor dat de regen de straten niet tot rivieren omdoopt. De meeste straten zijn gebogen geplaveid zodat het eeuwig vallende water via de zijkanalen naar de verschillende kanalen geleid kan worden. De straatstenen hebben een geribbelde bovenkant om de bewoners een goede grip te geven op de natte keien. De kleinere straten in rijkere buurten zijn zelfs helemaal overkoepeld. De eeuwig vallende regen heeft van Hemelwater een erg excentrieke stad gemaakt.

Fern heeft voor zijn vertrek een lange regenjas aangetrokken en loopt over de geribbelde straatstenen naar *De Regendruppel*. De kap van zijn mantel is over zijn hoofd getrokken – in Hemelwater loopt niemand zonder een hoofddekseel rond.

Voordat hij de deur van de herberg opendooft, houdt hij even halt. Uit de zakken van zijn mantel haalt hij twee lange handschoenen. Het licht van een lantaarnpaal met bezielde lichtkristallen flikkert over twee natte, donkere armen, net voordat ze in de lange handschoenen verdwijnen. Hij stopt de uiteinden van de handschoenen vakkundig in de mouwen van zijn overhemd. Niemand ziet de glinstering van het metaal. De handschoenen en lange mouwen verhullen al snel de vreemde aanblik van zijn armen.

In de herberg kijkt niemand van de aanwezige gasten verast naar hem op. De inwoners van deze stad zijn het gewend dat hun unieke woonplaats vele reizigers lokt. Hemelwater is een drukbezocht pelgrimsoord voor mensen die allerlei geneeskrachtige en mythische eigenschappen aan het eeuwig vallende water toedichten. Hierdoor trekt het veel idioten en wanhopigen aan. Al weet Fern dat ook het bekende bruine

bier – dat de Hemelwateraars met het gezuiverde regenwater brouwen – erg veel reizigers lokt.

Hij rust even op het druiprek na de deur uit en wandelt daarna door de gelagkamer naar de herbergier.

‘Gegroet, vreemdeling,’ begroet de waard hem vriendelijk. Een rode blos kleurt zijn bolle wangen. ‘Waarmee kan ik u van dienst zijn? Wenst u een kamer voor een overnachting, of komt u voor een heerlijke maaltijd om uw honger te stillen? Misschien een kroes bier, gebrouwen met het beste hemelse water?’

‘Je drie voorstellen kunnen me wel bekoren, beste waard,’ antwoordt Fern met een glimlach. Hoelang is het geleden dat hij in een echt bed heeft geslapen en een degelijke maaltijd heeft gegeten? Hij kan het zich niet meer herinneren. Voorzichtig trekt hij zijn lange regenmantel uit, maar hij houdt zijn handschoenen bewust aan. Ferns bruine, lange haren hangen in een staart op zijn rug.

‘Mijnheer, welke naam mag ik in mijn register noteren?’ De waard kijkt hem vragend aan, terwijl hij met zijn vulpen boven zijn inschrijvingsboek blijft zweven.

‘Fern is de naam. Ik ben helaas te weinig een heer om met mijnheer aangesproken te kunnen worden. Noem me maar Fern.’

De herbergier krabbelt iets in zijn boek, al kan Fern er zijn naam niet uit opmaken. ‘Zet uw reistas op de kar in de hoek. Ik laat uw tas zo snel mogelijk naar uw kamer brengen. U kunt uw maaltijd en kroes bier bij Pips bestellen.’ De herbergier wijst naar een jongeman in de gelagkamer.

Pips is een bleke, magere jongeman met sluik, zwart haar en een half opgeschoten snorretje. Omdat het snorretje zonder veel overtuiging groeit en zijn bovenlip onvoldoende kan bedekken, ziet de jongeman er wat knullig uit. Hij begeleidt Fern naar een tafel tegen de muur en neemt het menu van de dag door. ‘Ik kan u de ragout van parelhoen aanraden, die is bereid met de beste Hemelwaterse Bruine, samen met wortelen, ui, aardappelen en eekhoorntjesbrood...’

‘Geen paddenstoelen!’ onderbreekt Fern hem krachtig, duchtig schuddend met een hand. ‘Ik heb een hekel aan paddenstoelen. Geef me maar een bord van de ragout met een stuk brood, maar zonder paddenstoelen als dat mogelijk is.’

De jongen knikt, zijn ogen krijgen een vreemde blik. ‘Komt in orde, mijnheer.’

‘Breng me ook een grote kroes van jullie bekende bruine bier, alstublieft.’

Pips snelt weg. Niet veel later komt de herbergier melden dat Ferns kamer in gereedheid wordt gebracht en dat Nissa, zijn dochter, hem een maaltijd zal brengen.

Nissa blijkt een aangename jonge verschijning te zijn. Fern neemt de mooie herbergiersdochter in zich op. Hij laat het besef toe dat hij nooit meer naast een vrouw wakker zal worden. Het is niet iets waar hij graag aan denkt, maar soms dwalen zijn gedachten af en springen ze uit het gareel waarin hij ze probeert te houden. Het lijkt een eeuwigheid geleden dat hij een vrouw in zijn leven heeft toegelaten. Nevaa was de laatste vrouw voor wie hij zich heeft opengesteld...

... en Nevaa is al jaren dood.

Verkoold door zijn schuld.

Verbrand door zijn toedoen.

Vermoord door wat hij is geworden.

Hij schudt zijn hoofd om de herinnering weg te krijgen en focust zich op de herbergiersdochter.

Nissa met haar blonde, lange haren in een vlecht, welgevormde heupen en een stevige boezem – waarnaar vermoedelijk al menig herberggast heeft gestaard – wandelt door de herberg en vult op vraag van de gasten de lege kroezen met een grote kan.

De ragout smaakt heerlijk en het bruine bier van Hemelwater is zijn reputatie waardig. Het vlot met een sterke afdronk over zijn tong naar binnen. Terwijl hij zich het bier laat smaken, bedenkt hij hoe zijn zoektocht hem naar Hemelwater heeft gebracht. Élenn, een van de laatste personen die Fern ontmoette, vertelde hem dat hij Morian moest opzoeken. Deze

man zou de sleutel in zijn bezit hebben. Ook de arme Élenn werd vermoord omdat Fern haar contacteerde.

De laatste woorden van de luitenant die het mes diep in Élenns keel stak, spoken door zijn hoofd. “Ik zal op je jagen, ketter. Je hoort nog van me.”

Fern zucht. Hij krijgt het verleden maar niet van zich afgeschud. Morian – de naam die Élenn – hem gaf, leidde hem helemaal tot Hemelwater. De man die hij zoekt, is naar verluidt een dief, een gokker, een manipulator en de notoireste rokkenjager op het vaste continent van de Verenigde Steden, al zal dat laatste waarschijnlijk slechts een dronkemansfabel zijn.

Fern laat zijn ogen over alle aanwezige mensen in de herberg gaan. Een eenzame man ligt met zijn hoofd op een tafelblad te slapen. De meeste anderen zitten per twee of drie aan aparte tafels. Hij vestigt zijn aandacht op de grote, ronde tafel in het midden van de herberg. Als de beschrijving van de man correct is, is het de tafel waaraan Morian zit. Hij is een vlotte jongeman met bruin, halflang haar en een eeuwige grijns op zijn gezicht die verraadt dat hij iets ondeugends van plan is. Hij speelt het gokspel Koningsnar met een elegante man wiens trekken en kledingstijl een flinke rijkdom suggereren. Fern merkt op dat enkele herberggasten rond de grote tafel het gokspel van de twee mannen stiekem in het oog houden. Hij vraagt zich af of Morian dit ook al heeft opgemerkt.

Een schaduw valt over zijn bord. ‘Waarom houdt u tijdens het eten die handschoenen aan?’ Nissa knikt naar zijn verhulde handen. Ze leunt op zijn tafel voorover en gunt hem – net iets te vrijpostig – een blik op haar twee ronde vormen op het moment dat ze zijn kroes bijvult met de kan bruin bier.

‘In een vorig leven was ik een smid. Ik heb me aan het smidsvuur lelijk verbrand.’

De ogen van de herbergiersdochter worden groter.

‘Ach, het is niets. Ik heb ermee leren leven.’

‘Is het dan zo erg?’ Ze staart taxerend naar zijn gehandschoende handen.

‘Definieer erg,’ grapt hij. ‘Het was een combinatie van te veel

werk, vermoeidheid en ondoordachtheid, waardoor ik op een dag per ongeluk mijn handen en armen aan witheet metaal heb verbrand.' Het is een ingestudeerd verhaaltje dat hij steeds opdist om de irritante vragen van mensen af te wimpelen. 'Mensen staren graag naar dingen die ze niet kennen of verwachten, daarom zijn handschoenen gewoon gemakkelijk.' Doorgaans werkt deze ingestudeerde leugen goed. 'Ik haat het als ze naar me staren.' Dat laatste was geen leugen.

'Oh, een smid,' grinnikt Nissa, terwijl ze naar zijn lichaam kijkt. 'Ik dacht dat die meestal een iets bredere borstkas en armen hadden.'

'Ik zei dan ook dat het in een vorig leven was,' antwoordt Fern gezwind. 'Ik heb het smeden van metaal al even achter mij gelaten.'

Nissa wordt naar een andere tafel geroepen om lege kroezen met bier te vullen. Fern schudt het beeld van de stevige boezem uit zijn hoofd. Hierna vestigt hij zijn aandacht weer op de ronde tafel met de elegante man en Morian, die zelfingenomen pocht met zijn net gewonnen hand. Vervolgens stapelt Morian al de gewonnen muntstukken aan zijn kant van de tafel op.

Ferns borstkas jeukt en hij probeert de aandrang om onder zijn hemd te krabben te weerstaan. Mensen krijgen snel een afkeer van mensen die zich maniakaal krabben. Hij verbijt de intense jeuk en probeert zich op zijn maaltijd te focussen. Voorzichtig wrijft hij boven zijn hemd de jeuk uit tot een warme gloed.

Wanneer hij het laatste restje ragout met een broodkorst opveegt, neemt hij zijn kroes bier op en wandelt naar de ronde tafel.

'Gegroet heren.' Hij knikt naar de speelkaarten en de munten op tafel. 'Ik zie dat jullie Koningsnar spelen en dat er nog een plaats aan jullie speeltafel vrij is. Het toeval wil dat ik een uitmuntende speler ben...' Fern laat de onuitgesproken vraag in de lucht hangen en hoopt dat Morian in het aas zal bijten. Wat de elegante man beslist, interesseert hem niet.

'Of je een uitstekende speler bent, vreemdeling, weten wij

nog niet, en dat is ook niet zo belangrijk als de vraag hoe zwaar je beurs is.' Morian grijnst met een vriendelijke arrogantie die zo natuurlijk overkomt dat ze wel aangeboren moet zijn.

Voordat de elegante man iets kan antwoorden, legt Fern tien gouden muntstukken op de tafel. Hij trekt daarbij vragend zijn wenkbrauwen op en vormt een perfecte imitatie van Morians joviale, arrogante grijns.

'Dat lijkt me voldoende, vreemdeling,' zegt de elegante man met een blik op het kleine fortuin.

'Dat lijkt me net voldoende om te starten,' reageert Morian met een nonchalante trek om zijn mond, waarna hij alle kaarten verzamelt en ze voor een nieuw spel begint te husselen.

'Fern is de naam. Vreemdeling vind ik maar een akelig woord om mee aangesproken te worden.'

'Nadir Oman,' stelt de elegante man zichzelf voor, terwijl hij met zijn linkerhand zijn snor tot een puntje rolt en met zijn rechterhand nieuwe goud-, zilver- en koperstukken in keurige torentjes voor zich uitstalt.

'Mijn naam is Nicholas,' liegt Morian. Hij deelt iedereen drie startkaarten uit en de overgebleven kaarten legt hij in het midden van de tafel. 'Dit is de bank,' zegt hij, waarna hij Fern indringend aankijkt, alsof hij het spel aan een kind uitlegt. Hij geeft er zelfs een ostentatief tikje op.

'Ik had je niet voor een Nicholas gehouden,' ontwijkt Fern de kinderachtige plagerij. 'Eerder voor een Simmy of iets dergelijks...'

'Simmy is een dwaze naam, die past niet bij de meester in Koningsnar,' roemt Morian zichzelf. 'Ik neem een kaart van de bank en betaal één zilverstuk.' Hij voltooit zijn handeling en brult naar de blonde herbergiersdochter: 'Nissa, kom onze kroezen vullen!'

Enkele rondes later is het duidelijk dat het gros van de muntstukken van Nadir Oman naar Fern en Morian gaat.

Nissa komt regelmatig hun bekers bijvullen, maar Nadir Oman drinkt minder naarmate hij meer muntstukken verliest. Fern vraagt zich af of Morian echt dorst heeft, of alleen zo vaak

bestelt om zo veel mogelijk met Nissa in contact te komen. Hij vermoedt het laatste; Morian laat zijn ogen – volkomen ongegeneerd – zo lang mogelijk op Nissa's weelderige boezem rusten als ze zijn kroes bijschenkt. Hoe meer van het bruine bier Morians maag bereikt, hoe vaker zijn handen naar Nissa's achterste en dijen glijden wanneer ze langs de tafel loopt.

Nissa blijkt echter een talent te hebben ontwikkeld om grijpgrage herberggasthandsen te ontwijken. Ze meesmuilt zelfs niet op momenten dat haar talent haar – per ongeluk of niet – in de steek laat. Of zou ze een zwak voor Morian hebben? Naar Ferns smaak lacht ze net iets te veel naar de vrolijke, grofgebekte jongeman. Het is informatie die hij opslaat voor als hij later vandaag moet toeslaan.

‘Waarom houdt u uw handschoenen aan wanneer u een gokspel speelt, heer Fern?’ vraagt Nadir Oman met een blik op Ferns verborgen handen.

Morians losse tong slaat snel toe. ‘Om zijn vrouwelijke handjes voor ons te verstoppen. Kijk maar eens hoe netjes hij die handschoentjes in de mouwen van zijn hemd heeft gestopt. Het is me duidelijk dat zijn gladde, zijdezachte huid niet nat mag worden van de regen.’ Morian kijkt Fern brutaal aan en daagt hem met zijn blik uit.

‘Misschien heb ik wel een verschrikkelijke aandoening en wil ik zo voorkomen dat ik andere mensen besmet.’ Hij kijkt minstens even uitdagend terug. ‘Wil je nog graag wat van mijn goud?’ vraagt hij, terwijl hij hem enkele goudstukken voorhoudt.

Morian deinst met een geschrokken blik voor zijn uitgestoken hand terug.

‘Laten we het op bijgeloof houden tijdens een gokspel,’ antwoordt Fern met een knipoog aan Nadir Oman.

‘Een Rode Stalknecht.’ Fern draait met een geoefende beweging de kaart om – het is niet makkelijk om grip te hebben op speelkaarten met handschoenen aan.

Morian slaakt een kreet van verbazing. Zelfs het nuchtere

gezicht van Nadir Oman verraaft zijn verbazing. Het is dan ook een uiterst ongewone zet in Koningsnar.

‘Jij bent aan zet, Nicholas.’

‘Je bluft! Dit kun je niet maken, want alleen met de Koningsnar kun je met die dwaze bluf nog winnen.’ Morian wijst naar de hoge stapel kaarten die nog gespeeld kan worden. ‘En de kans is klein dat jij die hebt getrokken.’ Hij graait enkele goudstukken uit zijn persoonlijke stapel, dropt ze in het midden van de tafel – bij de rest van de munten – en ruilt een van zijn handkaarten met een nieuwe kaart van de trekstapel.

Nadir Oman neemt een van zijn handkaarten en legt de kaart omgekeerd op de tafel. ‘De Zilveren Draak.’ Hij glundert.

‘Verdomme,’ vloekt Morian binnensmonds omdat Nadir Oman zonder te betalen zijn handkaarten met de stapel mag ruilen.

Fern kan de glimlach op zijn gezicht moeilijk verbergen. Hij neemt de kaart met de gouden ster uit zijn bundeltje en legt deze bij de rest van de kaarten die hij eerder heeft afgelegd. Wanneer deze kaart wordt gespeeld, krijgen de spelers twee mogelijkheden: ze kunnen al hun geld inzetten om de laatste fase van het spel te spelen, of ze kunnen het spel verlaten met het geld dat ze al hebben gewonnen.

Morian – die na Fern aan de beurt is – roept Nissa om hem meer bier te brengen. Hij spreidt zijn handkaarten uit over de tafel, geeft aan dat hij stopt en verzamelt al zijn munten.

Nadir Oman legt al zijn goudstukken, zilverlingen en kopertjes centraal op tafel, waarna hij zijn drie overige handkaarten uitspeelt. ‘De Gouden Ridder, de Gouden Koningin én de Gouden Koning.’ Nadir Oman glimlacht naar Fern, waarna hij een snorpunt oprolt.

‘De Gouden Koning en Koningin samen afleggen, dat zal je vast wat punten opleveren...’ Fern knikt goedkeurend, ‘... maar dat zal niet genoeg zijn, vrees ik.’ Hij draait zijn laatste handkaarten rustig om. ‘De Zwarte Magiër, de Zwarte Koning en de Zwarte Koningsnar.’

De glimlach van de elegante man verzuurt snel op het

moment dat hij merkt dat hij het gokspel heeft verloren. De combinatie van de magiër met de koning is op zich niet sterk, maar het is de unieke kaart van de Koningsnar die voor het gewenste effect zorgt.

Morian slaat de man op de schouder. 'Ach, kijk toch niet zo zuur. Het lijkt wel alsof je een citroen in je reet hebt zitten.'

De man staat abrupt recht en wrijft even over de plek die Morian zonet heeft beroerd. 'Heer Fern, u was een sterke tegenstander. Ik hoop dat ik weldra nog eens het genoeg krijgen om in betere omstandigheden...' – zegt hij tegen Fern, terwijl hij uitdrukkelijk naar Morian kijkt – '... tegen u te spelen.'

Fern knikt de man vriendelijk toe en drukt de uitgestoken hand. Met een elegante zwaai gooit Nadir Oman zijn jas over zijn schouders en wandelt vervolgens de herberg uit. Enkele stevig gebouwde mannen staan op en verlaten samen met hem de gelagkamer.

'Zo, die man hebben we eens goed in het stof laten bijten.' Morian tooit zijn gezicht met een hemelsbrede glimlach. 'Goed gespeeld en goed verdiend, dus dat moet gevierd worden.' Hij draait zich om en schreeuwt naar de herbergiersdochter: 'Nissa, meer bier!'

Eindelijk heeft Fern de man opgespoord die hij nodig heeft. Dankzij het gokspel kreeg hij Morian zonder veel moeite goed dronken. Als hij eerlijk moet zijn heeft de man zichzelf dronken gevoerd en moest Fern er absoluut niets voor doen.

Dat allemaal zonder zijn geheim op te biechten, zonder dat er zich ook maar één probleem voordeed en zonder zijn doel kenbaar te maken. Het plan verloopt perfect. Hij dient zich er alleen nog van te verzekeren dat Morian het bezielde wapen daadwerkelijk in zijn bezit heeft. Nu hij dronken is, zou Fern het hem gewoon op de man af kunnen vragen, maar toch benadert hij de situatie liever op een veiligere manier. Hij wil geen achterdocht opwekken. Als hij de sleutel nu verliest, dan slaat hij zijn eigen kop in.

'Nicholas, ken jij toevallig een goede bezieler?' Hij probeert het terloops te vragen, alsof ze elkaar al lang kennen en

ongedwongen een gesprek aanknopen. ‘Ik ben namelijk op zoek naar een bezieler voor een speciaal ontwerp.’ Fern weet dat zijn acteerprestaties ondermaats zijn, maar hij vermoedt dat de klungelige vraag bij de dronken Morian geen argwaan zal opwekken.

‘Ik ken de beste bezieler van de Verenigde Steden persoonlijk,’ pocht Morian. Hij laat een arm onder de tafel zakken, frunnikt aan zijn riem en laat Fern een tel later een kleine, vreemde dolk zien.

Ferns hart klopt plots veel sneller. Hij voelt het bonken in een ader in zijn nek. Zijn blik valt smachtend op het bezielde wapen waar hij al zo lang naar op zoek is. Hij probeert zijn gezicht in de plooi te houden, maar faalt hier hopeloos in.

In stilte ademt hij diep uit om zijn zenuwen te bedaren. Hij moet nuchter nadenken en goed plannen. Hier in de herberg kan hij de dolk niet zomaar stelen. Hij bekijkt het vreemde wapen met een fascinatie die bij een nuchtere persoon argwaan zou opwekken. De dolk heeft een vergulde stootplaat en het heft is omwikkeld met een rood lint. Het is echter het lemmet dat alle aandacht naar zich toe trekt. Het is zo lang als een gestrekte hand, maar waar bij normale dolken het lemmet plat is, is het bij deze dolk vierkant. Vanaf de stootplaat loopt de vierkante staaf in een venijnige punt uit. De vier randen van het lemmet zijn vlijmscherp en zullen eeuwenlang hun scherpte behouden, weet hij.

Fern denkt terug aan de lange zoektocht die hij achter de rug heeft. Alle mensen die hij heeft ondervraagd – sommigen tussen pot en pint, anderen die er het leven bij hebben gelaten, zoals Élenn nog niet zo lang geleden. Het bebloede gezicht van de vrouw daagt voor zijn geestesoog op. Het is zijn schuld dat ze dood is, omdat hij haar vroeg naar de sleutel...

... en nu zwaait de dronken Morian doodleuk met het object voor zijn neus. Voor Fern voelt deze hele situatie haast surrealistisch aan. Het wordt hem bijna te veel. De drang om de dolk uit Morians handen te rukken en ervandoor te gaan wordt bijna te groot.

De jeuk keert hartgrondig terug naar zijn borst. Deze keer kan hij zijn impulsen niet bedwingen en hij krabt onbekommerd onder zijn hemd. Morian heeft toch alleen maar oog voor de blonde herbergiersdochter.

Fern probeert zijn fascinatie te verbergen achter het masker van de nieuwsgierige vreemdeling die een goede bezieler van wapens en voorwerpen zoekt. 'Mooie dolk, Nicholas. Waar heb je hem gekocht?'

'Hij is speciaal bezield om altijd de ogen van je tegenstander uit te steken. Je hoeft er alleen maar mee in de richting van iemands hoofd te steken,' negeert Morian vakkundig zijn vraag. 'De bezieling vereist dat het een gevecht op leven en dood is. Wanneer iemand je aanvalt, is het immers zo eenvoudig...' – theatraal houdt hij de dolk als een zwaardvechter voor zich uit – '... om willekeurig in de richting van het gezicht van de aanvaller te steken en je hebt altijd een oog uitgestoken.' Morian doorklieft de lucht met de dolk om zijn woorden kracht bij te zetten. 'Als ik nu een poging zou wagen om jouw oog uit te steken, zou ik altijd missen.' Ter demonstratie haalt Morian plots naar zijn gezicht uit.

Fern schrikt van de plotselinge aanval, maar de dolk die met opzet op zijn gezicht gericht is, wijkt op het laatste moment uit.

'Zo zie je maar: het is een echt bezield wapen. Mijn excuses als ik je heb laten schrikken.' Morians woorden zijn onge-meend, de brede grijns op zijn gezicht is daar getuige van.

'Geeft niet...' Fern wil niet toegeven dat hij door Morians plotse aanval is geschrokken. Hij had bijna instinctief gere-ageerd om de aanval af te slaan. Fern moet toegeven dat hij zich door Morian heeft laten verrassen en dat de man zelfs in dronken toestand bliksemsnel is.

'Ik noem hem Blikvanger, mijn mooie dolk.' Morian bergt het vreemde wapen weer op.

'Toepasselijke naam, je bent een echte poëet, Nicholas...'

De deur van de herberg vliegt met een knal open en onderbreekt Fern bruusk. De herberggasten happen gezamenlijk naar adem. De slapende man heft zijn hoofd van het tafelblad

en kijkt verwilderd naar de kabaalmakers.

Nadir Oman verschijnt in de deuropening. ‘Dief!’ Een vinger wordt als een speer naar Morian uitgestoken. ‘Geef me mijn beurs en de sleutel van mijn kluis terug, verachtelijke worm!’

Acht brede mannen volgen hem de gelagkamer in. Vier van hen houden een houten knuppel vast, twee handlangers dragen zwaarden en twee anderen houden kromme dolken vast.

‘Iedereen die hier niets mee te maken heeft, stapt nu naar buiten,’ zegt Nadir Oman en hij houdt de deur open voor de andere gasten die zich snel uit de voeten maken.

De regen maakt van de opening gebruik om in de gelagkamer te spatten.

‘Niet in De Regendrappel! Ik smee het u, heer Nadir. Vloek mijn mooie zaak niet door er bloed te vergieten,’ jammert de herbergier. Hij loopt naar de lijfwachten van Nadir Oman, met in zijn handen een vaatdoek als enige wapen. De waard krijgt een stevige slag van een knuppel en zijgt neer op de met zaagsel bedekte vloer van de gelagkamer.

Pips’ bleke gezicht wordt nog bleker, terwijl zijn broek bij zijn kruis donkerder kleurt, waarna hij de keuken in vlucht.

Nissa verstopt zich onder een tafel.

Een handlanger van Nadir Oman duikt onder de tafel en trekt de herbergiersdochter aan haar vlecht tevoorschijn.

‘Blijf met je varkenspoten van Nissa af, of ik snijd je lul er met Blikvanger af.’ Dronken of niet, Morian grauwt en vloekt zonder over zijn woorden te struikelen. Hij trekt zijn bezielde wapen en duikt op de dichtstbijzijnde man af.

‘Heer Fern, ik merk dat u het strijdgewoel niet verlaat. Ik had meer van u verwacht. Heeft u ook een aandeel in deze lafhartige diefstal?’ Nadir Oman trekt bedenkelijk zijn wenkbrauw op.

‘Nee, daar weet ik niets van af.’ Fern schokschoudert. ‘Maar Morian staat onder mijn bescherming. Iedereen die zijn wapens nu niet terugtrekt, zal wensen dat hij mijn gezicht nooit heeft gezien. Ik geef maar één waarschuwing.’

De hel breekt los wanneer Morian merkt dat Nissa is

flauwgevallen en levenloos aan haar vlecht bungelt.

Morian schreeuwt en haalt met Blikvangers pommel uit naar de man die haar vasthoudt. De brede man ziet de bliksemsnelle uithaal te laat, krijgt de pommel tegen zijn slaap en zakt met Nissa's vlecht nog in zijn hand naast de waard op de vloer neer.

Nadir Oman lijkt als enige aanwezige niet bereid te zijn om zijn handen vuil te maken. Hij kijkt Fern aan en zucht. 'Uw wens, heer Fern.' Vervolgens knipt hij met zijn vingers. 'Dood ze en dump hun lichamen in een van de kanalen.' Voordat hij naar buiten loopt, kijkt hij nog eens over zijn schouder met een zuinige glimlach naar Fern. 'Het is spijtig dat u geen wapens naar een gevecht hebt meegebracht.'

De zeven overgebleven lijfwachten reageren op het bevel van hun meester en stappen op Fern en Morian af. Morian pareert een uithaal van een van de dolkdragers en steekt met Blikvanger naar het gezicht van de man. Fern hoort een oogbal als een rijpe druif knappen en de man valt met een waanzinnig geschreeuw tegen de toog. Een verzameling lege kruiken wankelt door de klap en rolt op de grond. Morians bliksemsnelle uithalen hebben al een dolkdrager en een zwaarddrager uitgeschakeld.

Twee knuppeldragers en een zwaardman wandelen sloom en met uitdagende grijnzen op Fern af. De drie mannen denken hem snel uitgeschakeld te hebben. De eerste knuppelstoot landt op Ferns bovenarm en de tweede in zijn gehandschoende hand.

Verbaasd staart de man naar de vuist die om het wapen is geklemd.

Fern trekt een mondhoekje lachend op, die verbazing wekken zijn armen altijd op. Met een harde stoot breekt hij het borstbeen van de eerste knuppeldrager. De getroffen man wordt door de herberg geslingerd en komt onzacht tegen een muur tot stilstand.

De tweede knuppeldrager mept tegen Ferns schouder en dat ontlokt hem een pijnlijke grom, gevolgd door Ferns vuist

die de kaak van de man breekt.

Een zwaarddrager snelt op hem af en haalt met zijn wapen uit. Opnieuw stopt Ferns gehandschoende hand bruusk het scherpe wapen. Een luide klap weerklinkt wanneer het lemmet zijn hand raakt.

Als hij met zijn vuist het zwaard omklemt, trekt Fern de zwaarddrager naar zich toe. Hij vouwt het lemmet om tot het tegen het gevest aan komt en schakelt de man uit met een welgemikte kopstoot.

De neus breekt als een dorre tak.

Ondertussen heeft Morian nog twee ogen uitgestoken en zijn er al drie jammerende mannen met bloederige handen voor hun gezicht.

Eén knuppeldrager is naar buiten gesneld en heeft zijn baas ingelicht. Ze staan beiden met open mond in de deuropening van de herberg. De knuppeldrager kiest eieren voor zijn geld en snelt de regen in. Twee van de mannen die een oog verloren hebben, volgen hun compagnon. Fern vermoedt dat de man met lege oogkassen op de grond gestorven is door de shock of het bloedverlies.

Nadir Oman staat nog steeds perplex naar Fern te staren. 'Demon!' schreeuwt hij. 'Ik heb gezien wat jij hebt gedaan. Ik weet wat je bent. Jij bent een monster. Een bezielde instrument! Denk maar niet dat je kunt vluchten. De Inquisitie zal je executeren, ketter!' Hij vlucht de regen in, weg van De Regendruppel.

'Bedankt, denk ik,' stamelt Morian, die door het gevecht iets nuchterder lijkt te zijn. Ze dragen de bewusteloze lijfwachten en het lijk met de lege oogkassen de straat op. 'Ik denk niet dat we nog in Hemelwater kunnen blijven. Je kunt vannacht met mij mee om even op adem te komen. Ik heb een kamer bij een eenzame dame, die ik altijd mag gebruiken. Maar voordat de ochtend aanbreekt, moeten we uit Hemelwater weg zijn. Ik heb een bezielde wapen gebruikt en er is een man gestorven. De Inquisitie zal het lijk en de gewonden komen onderzoeken, zeker wanneer uitlekt wat hier is gebeurd.'

'Ik heb ook een bezielde wapen gebruikt.' Fern laat zijn hand-

schoenen zien.

‘Bezield om wapens te stoppen. Ik dacht al dat er iets met die handschoenen was. Je moet me vertellen waar je ze gehaald hebt. Ik wil ze ook.’

‘In Shigella,’ antwoordt hij snel om van de vraag af te zijn. ‘Je hebt Nadir Oman gehoord. Hij zal ons verraden bij de Inquisitie. We moeten vluchten.’

‘Hemelwater behoort niet tot de Verenigde Steden. De dichtstbijzijnde barakken van de ketterjagers liggen op een etmaal lopen. We hebben ongeveer een volledige dag voorsprong.’

Fern wuift snel naar het einde van de straat. ‘Ga voor, Nicholas. Ze zullen op ons beiden jagen. We kunnen opsplitsen om de zoektocht van de Inquisiteurs moeilijker te maken, of we kunnen de krachten voorlopig bundelen en samenblijven.’

Hij hoopt dat Morian voor de laatste optie zal kiezen. Hij heeft vanavond hopelijk het vertrouwen van de man gewonnen.

‘Opsplitsen heeft geen zin. Ze gebruiken bezielde artefacten om delinquenten op te sporen. We zullen sterker zijn als we met z’n tweeën reizen.’

Samen vertrekken ze uit De Regendrappel, nadat Fern eerst enkele muntstukken op de toog heeft gelegd voor de maaltijd en het bier die hij heeft genuttigd. Na enige overweging voegt hij wat extra geld aan het hoopje toe ter compensatie van de aangerichte schade.

Tenslotte duurt eerlijkheid toch het langst...