

© by Jane Kievit  
All rights reserved  
Alle rechten voorbehouden  
Uitgeverij: Yanga België - Nederland  
[www.yanga.mijnbestsellers.nl](http://www.yanga.mijnbestsellers.nl)

Niets in deze uitgave mag verveelvoudigd en/of gekopieerd worden door middel van druk, fotokopie, microfilm, internet, of op welke wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur

Elke gelijkenis met bestaande personen of locaties is ontsproten aan de fantasie van de schrijver en berust op louter toeval.

De erfenis van Robar  
Deel 4  
Schamunto



# 1

Engeland 1990. Dan zit voor een computer in zijn werkplaats, die zich in het geheime onderaardse laboratorium bevindt. Hij is net heel druk met een aantal ingewikkelde berekeningen bezig, als het computerscherm zichzelf, plots, enkele keren, kort na elkaar, weer opstart. Dan telt automatisch mee en zo ontdekt hij dat het beeldscherm tenminste vijf keer opnieuw opgestart werd. Hierna gebeurt er even niets en verbaasd bekijkt Dan de computer aan alle kanten. Hoewel het computerscherm pikzwart blijft, is er verder niks verdachts te zien en dat vindt Dan best wel raar, vooral omdat ook het toetsenbord plotseling dienst weigert. Wat Dan ook probeert, niets lukt hem, zodat het scherm nog steeds zwart blijft en ook het toetsenbord niet meer naar hem wil luisteren. Gefrustreerd wil Dan het toetsenbord van zich af schuiven, maar opeens start het scherm zichzelf weer op. Dit keer blijft het niet bij enkele keren heropstarten, maar hetzelfde bizarre fenomeen herhaalt zichzelf nu minstens tien keer, in een razend tempo, zodat zelfs Dan het nauwelijks kan bij houden.

Opeens splijt het scherm zichzelf in twee en er ontstaat een driedimensionaal gat dat bijna net zo groot is als het beeldscherm zelf. Verbouwereerd staart Dan naar de opening en hij komt pas weer tot zichzelf, als er ineens een klein hard voorwerp door het gat komt gevlogen, dat met een rotvaart langs zijn hoofd schampt en vervolgens met een harde klap op de grond dondert. Dan heeft niets gevoeld, toen het vreemde ding zijn hoofd raakte, al heeft hij het natuurlijk wel op de grond zien vallen. Hij schuift zijn bureaustoel achteruit en bukt zich om het voorwerp op te rapen, zodat hij het vervolgens aan alle kanten kan bekijken.

Zo, in de gauwigheid, registreren, zijn hersens, het onbekende voorwerp, als een schaakstuk, dat eruit ziet als een loper en dus ook als een koerier uit de ruimte beschouwd kan worden.

Doordat zijn brein deze link gelegd heeft, weet Dan onmiddellijk dat er een nieuwe boodschap uit de ruimte bij hen is terecht gekomen. Daardoor is het hem ook direct duidelijk dat er weer een planeet is, die hun hulp nodig heeft en dat is iets dat de Meester meteen moet weten, liefst zelfs nog voordat de scando, hun zelf ontworpen scanner, het vreemde schaakstuk onderzocht heeft. Daarom rent Dan, het schaakstuk voorzichtig in zijn hand houdend, meteen vanuit zijn werkplaats naar de hoeve, waar hij enige ogenblikken later, de werkkamer van zijn meester binnen valt.

John, die net met Henry, zijn schoonvader, een aantal paperassen doorneemt, kijkt verstoord op.

"Wat is er aan de hand Dan? Je ziet toch dat we bezig zijn?"

"Dat zie ik Meester." beaamt Dan onmiddellijk.

"Maar er is nog geen half uur geleden een boodschap uit de ruimte bij ons toe gekomen."

"Wat?" schuift John zijn stoel met een ruk achteruit.

"Welke boodschap?"

"Deze kleine loper kwam als een echte koerier, via een driedimensionaal gat uit mijn computerscherm, rechtstreeks ons laboratorium binnen."

"Een schaakstuk in de vorm van een loper, die tevens als koerier dient om ons een buitenaardse boodschap te brengen? En het is geen witte maar een zwarte loper? Daar zit een luchtje aan." bekijkt John de vreemde boodschapper.

"Ik kan mis zijn, maar volgens mij belooft die zwarte loper ons weinig goeds, maar om helemaal zeker te zijn, zullen wij, de scando en 'onze vriend' het positronische brein, meteen hun werk laten doen.

Zonder nog naar de papieren op zijn bureau te kijken, loopt John, gevolgd door Henry en Dan, naar hun geheime onderaardse laboratorium. Daar worden ze, zoals altijd, gegroet door Waldor de waker, maar waar John anders altijd tijd heeft voor een vriendelijk woord of een korte babbel met zijn helpers, loopt hij zijn waker dit keer zonder meer voorbij.

Waldor kijkt verbouwereerd naar Dan, die verontschuldigend zijn schouders op haalt, waarop de waker iets onverstaanbaar mompelt en weer verder gaat met zijn werk. Doch Waldor hoeft zich helemaal niet achteruit gezet te voelen, want John praat met niemand en houdt pas halt bij de scando.

Hij kijkt eens naar Dan en Henry, maar zijn schoonvader haalt de schouders op, terwijl Dan haastig op Cal af loopt, die net binnen komt, om hem te vertellen wat er aan de hand is. John schudt het hoofd en slaat eens met de vlakke hand op een tafel, die net in zijn buurt staat. Henry blijft hem gewoon aanstaren, maar Dan en Cal schrikken op en richten meteen hun aandacht op hun Meester.

"Dat is beter." knikt John goedkeurend en vervolgens opent hij de klep van de scando en legt de loper, het schaakstuk dus, in de daarvoor bestemde scanbak. Voorzichtig sluit hij de bak weer af en zet daarna de scando in werking. Ook al heeft de scando reeds vele malen een test gedaan, toch is het iedere keer weer een spannend moment voor John en zijn helpers. Maar deze keer is het echt bijzonder, omdat het de eerste keer is dat ze de scando een voorwerp uit de ruimte laten scannen. Het wordt dus dubbel zo spannend, als de scando inderdaad, na enige tijd, kan bevestigen dat het om een koerier uit de ruimte gaat, die een onheilspellende boodschap, in de vorm van een zwarte loper kwam brengen.

"Dus de loper niet alleen de koerier maar ook de boodschap zelf." concludeert John als de scando zijn werk voltooid heeft.

"Aangezien de scando ons geen verdere informatie kan verschaffen, zullen we ons dus toch tot 'onze vriend' moeten wenden. Hopelijk kan die ons meer uitleg geven."

Hij haalt de loper uit de scanlade en rent, op de hielen gezeten, door Henry, Dan en Cal, die dit alles voor geen goud ter wereld willen missen, naar het positronisch brein.

"Dag John." begroet het brein hem, zodra hij de ruimte betreedt, waar 'hun vriend' staat.

"Wat heb je vandaag voor me mee gebracht?"

"Dit." antwoordt John, het schaakstuk omhoog houdend, want in de loop der jaren heeft hij, met hulp van Dan en Cal, ontdekt, dat het brein een ingebouwde camera heeft, die alles registreert wat er voorbij zijn elektronisch oog komt.

"Een schaakstuk in de vorm van een loper?" ziet hun 'vriend' meteen.

"Dat kan alleen een koerier uit Schamunto zijn."

"Crazy." mompelt John, naar het schaakstuk in zijn handen kijkend.

"De scando liet ons enkel weten dat deze loper een boodschap was."

"Een schaakstuk, in de vorm van een loper, dat uit Schamunto komt, kan zowel een koerier als de boodschap zelf zijn." antwoordt 'hun vriend' onmiddellijk en John staart perplex naar het schaakstuk in zijn hand.

"Schamunto?" herhaalt hij onthutst.

"Schamunto." beaamt 'hun vriend'.

"Dat is een schaakplaneet. De bewoners worden shahstus genoemd. Ze spreken shahstuaans en zijn volledig op zichzelf aangewezen. Ze hebben geen leider maar overleggen wel alles met elkaar, waarna ze uiteindelijk samen een beslissing nemen."

"Dus er is niemand die hen tegen spreekt, is dat even handig." mompelt John, maar 'hun vriend' heeft hem toch verstaan.

"Er is wel iemand op Schamunto die het graag beter wil weten. Hij voelt zich zelfs ver boven de shahstus verheven." antwoordt 'hun vriend' razendsnel.

"Hoe heet die?" wil John onmiddellijk weten.

"Kwavad de duistere." weet 'hun vriend'.

"Dus zit er toch een luchtje aan deze boodschap." merkt John op.

"Zeker." reageert 'hun vriend' meteen.

'En dat is nog niet alles.'

"Hoezo?" kijkt John verbaasd.

"Dat is toch logisch?" antwoordt 'hun vriend'.

'Jij zegt dat er een luchtje aan de boodschap zit. Maar de betweter, die zich Kwavad laat noemen, wordt zelf de duistere genoemd. Dus is hij misschien wel zelf dat luchtje.'

"Misschien." mompelt John.



"Tenzij ..."

"Wat?" wil 'hun vriend' weten.

"Tenzij men hem ten onrechte de duistere noemt. Misschien wil hij de planeet wel helpen, maar geven ze hem de kans niet."

"Dat geloof ik niet." weerlegt 'hun vriend' zijn theorie.

"Kwavad schijnt zelf een duistere macht te zijn, dus denk ik niet dat hij de shahstus wil helpen. Ik denk eerder dat hij hen wil overheersen."

"Dus jij denkt dat die Kwavad heel Schamunto in zijn greep wil hebben?" concludeert John.

"Precies." geeft 'hun vriend' toe.

"Helaas weten wij reeds dat hij al een groot deel van de macht over Schamunto in zijn handen heeft."

"Dus wij moeten ervoor zorgen dat die Kwavad verslagen wordt." stelt John vast.

"Inderdaad." beaamt 'hun vriend'.

"Je doet alsof het over een simpel karweitje gaat." schampert John 'Ik heb de oplossing niet zomaar uit mijn mouw geschud hoor."

"Je vergeet de helpers en jouw schoonvader." weerlegt 'hun vriend' zijn opmerking meteen en ietwat beschaamd kijkt John opzij naar Dan en Cal, die samen met Henry, het hele gesprek gevolgd hebben.

"Onze vriend' heeft gelijk Meester." opent Dan eindelijk zijn mond.

"Samen moet het ons lukken om deze Kwavad te verslaan."

"Hoe denken jullie dat voor elkaar te krijgen?" kijkt John sceptisch van Dan naar Cal en Henry, die beiden nog steeds niets gezegd hebben.

Opeens slaat Henry de ogen op en kijkt zijn schoonzoon recht in het gezicht. Even blijft het doodstil. John voelt zich niet op zijn gemak onder die starende blik.

"Wel?" verbreekt Henry bruusk de stilte.

"Waar wacht je nog op?"

"Wat bedoel je?" kijkt John zijn schoonvader verbluft aan.

"Je denkt toch niet dat er een trein naar Schamunto rijdt?" informeert zijn schoonvader sarcastisch.

"In jouw plaats was ik al lang onderweg geweest."

"Die zit." concludeert John laconiek.

"Maar eigenlijk hebt U wel gelijk. Alleen hoeven we aan het ruimteschip niets meer te doen, omdat het altijd tip top in orde staat, zodat we zo kunnen vertrekken als we dat willen. Anderzijds ga ik nooit zo maar ergens op af en dat weet U goed genoeg."

"Dat is logisch." knikt Henry.

"Maar hoe denk je dat probleem aan te pakken als je niet naar ginder reist?"

"Goede vraag." haalt John zijn schouders op.

"In dit geval is er van alles mogelijk maar of het echt helpt?"

"Als de meester mij toe staat?" vraagt Dan.

"Zeg het maar." knikt John zijn helper welwillend toe.

"Het lijkt mij nu niet het ideale moment om zaken vooraf te plannen, zoals we dat tot nog toe gedaan hebben. Gewoon omdat we nog te weinig over deze planeet en zijn bewoners weten."

"We moeten dus alles ter plaatse bespreken." grimast John.

"Dat klopt Meester." antwoordt Dan

"We zullen wel zien." zucht John en hij kijkt eens naar Henry, die bedrukt voor zich uit staart.

"Henry?" vraagt hij zachtjes, maar zijn schoonvader schudt, nors kijkend, zijn hoofd.

"Henry?" houdt John aan, maar opnieuw kijkt zijn schoonvader van hem weg.

"Je wil met ons mee?" begrijpt John het nurkse stilzwijgen van zijn schoonvader.

"Niet." gromt Henry eindelijk.

"Toch wel." weet John

"U wil best met ons mee maar iets of iemand houdt u hier tegen."

"Hoera, je hebt me door." reageert Henry cynisch.

"Dus ik heb toch gelijk." knikt John tevreden.

"En wat zou dat?" bitst Henry.

"Heel wat." antwoordt John ad rem.

"Ik denk zelfs te weten wat je dwars zit."

"Echt wel." snauwt Henry.

'Angie.'" zegt John voorzichtig, zijn schoonvader onderzoekend aan kijkend.

"Ik laat haar niet alleen." flapt Henry eruit en nog voor John iets kan zeggen, draait hij zich om en verlaat haastig het onderaardse laboratorium.

John heeft het nakijken, want Henry komt niet meer terug. Daarom gaat hij maar verder met zijn voorbereidingen voor de nieuwe ruimtereis. Veel is er echter niet meer te doen en nadat alles gecheckt is, besluit John om de volgende dag te vertrekken. Zijn vier trouwste helpers, Dan, Cal, Os en Is zullen ook nu weer met hem mee reizen. Maar wat hij niet weet is dat Henry rechtstreeks naar huis is gegaan. En hij weet evenmin dat Angie nog geen tien minuten na zijn thuiskomst, het hele verhaal al uit hem getrokken heeft.

"Wanneer vertrekt hij?" wil ze weten.

"Morgen." zucht Henry.

"Waarom ben je nog niet naar boven?"

"Pardon?" staart Henry haar aan.

"Je hebt me heus wel gehoord." antwoordt Angie.

"Jij wil dat ik met John mee ga?"

"Natuurlijk." knikt Angie.

"Ik weet immers al lang, dat je graag eens met John mee wil gaan. Dus doe het, nu dat nog kan."

"Meen je dat?" kijkt Henry haar onderzoekend aan.

"Natuurlijk." knikt Angie, die voor geen goud wil laten merken hoe erg ze hem wel zal missen.

"Ik kan jou toch niet alleen laten." vindt Henry.

"Waarom niet?" meent Angie nuchter.

"Ik heb Sarah en de kinderen nog. Robert mag ik ook niet vergeten, al woont die nu in een andere stad. Ga maar met John mee. Ik red me heus wel."

"Ik weet het niet." aarzelt Henry.

"Misschien moet ik er nog eens een nachtje over slapen.

"Slaap maar als je in het ruimteschip zit." adviseert Angie.

"Je weet dat John bij de eerste reis naar die drakenplaneet zestien jaar is weg gebleven en dat Sarah noch de kinderen Jack en Victoria daar blij mee waren." protesteert Henry

"Ja." knikt Angie.

"Juist die herinnering houdt me tegen." moppert Henry.

"Ach wat." wuift Angie zijn gemopper zorgeloos weg.

"We maken dit keer gewoon een dagboek met de foto's erbij. Misschien kan John wel een soort videocamera installeren, zodat we filmpjes kunnen op sturen. Op die manier mis je niks."

"Hm." broemt Henry, maar als hij nog iets wil zeggen, snoert Angie hem meteen weer de mond.

"Als je nu niet gaat, hoeft het niet meer." zegt ze rustig.

"Vergeet niet dat we hier op Aarde steeds ouder worden."

"Dat is ook nog zoiets." knort Henry, maar weerom laat Angie hem niet uit spreken.

"We zullen elkaar terug zien." zegt ze op een toon die geen enkele tegenspraak duldt en Henry beseft dat verdere argumentatie onmogelijk is. Hij mag hoog of laag springen, Angies wil is nu wet.

"Ik ga een koffer in pakken." staat hij resoluut recht en Angie knikt opgewekt zodat hij niet merkt hoe erg ze hem missen zal. Maar Henry heeft het wel door en houdt haar, voor hij naar boven gaat, een hele poos, stevig in zijn armen.