

© by Jane Kievit
All rights reserved
Alle rechten voorbehouden
Uitgeverij: Yanga België - Nederland
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

Eén goede zet maakt nog geen winnaar

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.