

ANDREW PETERSON

DE
**VERBORGEN
JUWELEN** VAN
ANNIERA

DE WINGFEATHER SAGE

DEEL 1



DE VERBORGEN JUWELEN VAN ANNIERA

De Wingfeather Sage, deel 1

Alle personen en gebeurtenissen in dit boek zijn puur fictief, iedere gelijkenis met daadwerkelijke personen en gebeurtenissen is volledig toevallig.

Text copyright © 2008 by Andrew Peterson

Sabeltandkoe-illustratie copyright © 2020 by Aedan Peterson

Alle andere illustraties copyright © 2020 by Andrew Peterson

This edition published by arrangement with WaterBrook, an imprint of Random House, a division of Penguin Random House LLC.

Copyright Nederlandse uitgave © 2023 Uitgeverij Gideon

Titel: The Wingfeather Saga, On the Edge of the Dark Sea of Darkness

Auteur: Andrew Peterson

Vertaler: Monica van Bezooijen (met dank aan: Tobya Jong en Lute-Geert Verdouw)

Redactie: Tobya Jong & Loes Rijkse-van den Tol

Illustraties binnenwerk: Joe Sutphin

Omslagillustratie: Nicholas Kole

Omslagontwerp: Brannon McAllister

Typografie: Jonathan Reining, Jore ontwerp

Jaar van uitgave: november 2024

Uitgave: Gideon, Hoornaar, Nederland

ISBN: 978-90-5999-252-8

NUR: 334, 284, 285

Alle rechten voorbehouden.

All rights reserved.



Voor mijn broer

Inhoud

Over de wereld Zijnwedan (kort)	11
Over het land Skrie (iets minder kort)	13
Over het huis van de Igiby's (heel kort)	15

1	De koets komt, de zwarte koets	17
2	Paardenvijgen, hamers en totaten	21
3	Twaps in een zak	26
4	Een vreemdeling met de naam Esben	32
5	De boekhandelaar, de sokkenman en het stadje Groefhout	35
6	Een bard op de weide van Dunn	44
7	Blootvoets en bedelend	50
8	Twee stenen	54
9	Het Glipperpad	58
10	Lilly en het drakenlied	62
11	Een kraai om de koets	69
12	Dit is geen spelletje	75
13	Een lied voor het Flonkereiland	80
14	Geheimen en kaasstoof	87
15	Twee dromen en een nachtmerrie	90
16	In Boeken en Gaten	96
17	Het dagboek van Bonifer Zwijm	102
18	Een geheim	108
19	Vrees en beven	113
20	In het landhuis	120
21	De hoornhonden	126
22	De krochten	130
23	De kreunende geest van Schoor Stokebrand	136
24	De weg naar huis	139

25	In het paleis van generaal Khrak	142
26	Gedoe bij de boekwinkel	149
27	Een val voor de Igiby's	156
28	Het bos in	160
29	Grotratten en egelbevers	167
30	De ontijdige dood van Vop	173
31	Khraks medaillon	176
32	Het recept voor madenbrood	183
33	Touwladders en takken	189
34	Peets kasteel	197
35	Vuur en sluwels	207
36	Schaduwpaarden en schaduwtuig	213
37	Klauwen en een slinger	219
38	Een onprettig plan	228
39	Het geschenk van Willie de Gier	236
40	Verraad	242
41	Gerommel en gekrijs	248
42	Vaarwel, Igifings	256
43	Een geest in de wind	259
44	Achter Podo aan	263
45	Een lange nacht	269
46	Water uit de Eerste Bron	276
47	Oude wonden	282
48	Schuilplaats	286
49	De juwelen van Anniera	290
50	De troonwachters	294
51	Een brief van thuis	301

Bijlagen 309

Over de auteur 317



EEN MIN OF MEER KLOPPENDE KAART

VAN DE

NEDERZETTING GROEFHOUT

EN DE OMGEVING

(NIET OP SCHAAL) (UITERAARD)



DONKERE ZEE VAN DUISTERNIS

HET HUISJE VAN
DE IGIBY'S

BOEKEN
EN
GATEN

HOOFDWEG

DE ENIGE
HERBERG

WIEBEWEG

DE SLUWEL
KAZERNE

Over de wereld Zijnwedan (kort)

In oude verhalen wordt verteld dat toen de eerste mens wakker werd, op de eerste morgen van de wereld waarin dit verhaal zich afspeelt, hij gaapte, zich uitrekte en tegen het eerste wat hij zag, zei: ‘Nou, daar zijn we dan.’ De man heette Dwayne en het eerste wat hij zag was een rots. Naast de rots stond echter een vrouw, die Gladys heette, en met wie hij het al snel goed kon vinden. In de vele eeuwen die volgden, werd die eerste zin geleerd aan alle kinderen, en aan de kinderen van die kinderen en de neven en nichten van de ouders van die kinderen, enzovoorts, totdat, heel toevallig, alle sprekende wezens de wereld om hen heen Zijnwedan gingen noemen.

Zijnwedan bestond uit twee continenten, gescheiden door één oceaan, de Donkere Zee van Duisternis. In het Vierde Tijdperk stond het woeste land ten oosten van de zee bekend als Sloch. Het speelt in dit verhaal amper een rol (behalve dan dat het Grote Kwaad daar ontstond, wat leidde tot een Grote Oorlog tegen vrijwel iedereen).

Dat kwaad was een onnoembaar kwaad, een kwaad dat Gnag de Naamloze genoemd werd. Hij regeerde vanuit Kasteel Throg, hoog boven op de Doodsrichelbergen. Van alles wat Gnag verachtte in Zijnwedan, haatte hij de hoge koning Wingfeather van het eiland Anniera het meest. Om een reden die niemand begreep, waren Gnag en zijn ellendige troepen westwaarts getrokken en hadden ze Anniera, ook wel bekend als het Flonkereiland, onder de voet gelopen. Daarbij waren de goede koning, zijn familie en zijn nobele volk omgekomen.

Het Naamloze Kwaad (dat de naam Gnag draagt) was nog steeds niet tevreden en bouwde een vloot die zijn leger van monsters westwaarts bracht, over de Donkere Zee van Duisternis naar het continent Skrie. Hij richtte grote verwoestingen aan in dat uitgestrekte land, negen lange jaren voor het begin van ons avontuur.

Over het land Skrie (iets minder kort)

Heel het land Skrie was groen en vlak. Behalve de Steenachtige Bergen in het noorden, die bepaald niet vlak waren. En ook allesbehalve groen. Ze waren vooral wit door alle sneeuw, hoewel er, als de sneeuw smolt, daaronder soms nog wel eens iets groens begon te groeien.

Verder zuidwaarts waren de vlakten van Palen Jabh-J en de rest van Skrie bedekt met glooiend (en onmiskenbaar groen) grasland. Behalve natuurlijk het woud van Groefhout. Even ten zuiden van de vlakten viel het Linnardwoud van de randen van alle landkaarten af, behalve, zo zou je denken, van die landkaarten die gemaakt waren door de mensen die daar woonden.

Maar de mensen die hun thuis vonden op de vlakten, langs de randen van het bos, hoog in de bergen en langs de grote rivier de Blapp, genoten een bestendige, heerlijke vrede. Dat wil zeggen, behalve gedurende de hiervoor genoemde Grote Oorlog, die ze op betreurenswaardige wijze verloren en die een einde maakte aan het leven zoals ze dat kenden.

In de negen jaren nadat Skries koningen en al zijn edelen – in feite iedereen die aanspraak kon maken op de troon – waren uitgemoord, had het volk van Skrie geleerd om te overleven onder de bezetting van de sluwels van Sloch. De sluwels liepen rond als mensen en ze zagen er exact zo uit als mensen, behalve dat hun lichaam bedekt was met groenige schubben en ze een hagedisachtige snuit hadden, met twee lange giftanden die uit hun slissende bek staken. Ze hadden ook staarten. Nadat Gnag de Naamloze de vrije streken van Skrie had veroverd, hadden de sluwels alle steden bezet, hieven ze belasting en vielen ze de vrije inwoners van Skrie lastig. O ja, de mensen van Skrie genoten wel vrijheid, zolang ze maar voor middernacht thuis waren. Zolang ze maar geen wapens droegen en niet klaagden als er

met de regelmaat van de klok burgers weggevoerd werden, de zee over, om nooit meer terug te keren. Maar behalve de wrede sluwels en de voortdurende dreiging van dood en geweld, had je weinig te vrezen in Skrie. Alleen in de Steenachtige Bergen, waar bruutknobbels met lange tanden en hongerige buiken rondslopen, en voorbij de bevroren leegten van de IJsprairies waar de enkeling die daar woonde dagelijks strijd voerde met snijgieren. Verder naar het zuiden waren de vlakten van Palen Jabh-J even veilig als mooi, als je tenminste de ratdassen vergat die door het hoge gras kropen (een boer uit het zuiden van Donderborg beweerde er eentje te hebben gezien die zo groot was als een jonge miip, die ongeveer even groot is als een volgroeide struisvaar, een beest dat qua lengte te vergelijken is met een flonijn).

Voor ze bulderend van de Fingapwatervallen stortte, was de rivier de Blapp breed en vredig, helder als een bron, en de vissen die je daar ving waren zowel heerlijk als handelbaar, behalve de vele vissen die giftig waren bij aanraking en de dolkvissen, die naar men zei in boten sprongen en zelfs de dapperste vissers spietsten.

Over het huis van de Igiby's (heel kort)

Net buiten het stadje Groefhout, tegen de rand van de kliffen boven de Donkere Zee, stond een klein huisje waarin de familie Igiby woonde. Het was een nogal gewoon huisje, afgezien van het feit dat het er heel gezellig was, dat het op een alleraardigste manier was gebouwd en dat het er heel netjes was, ondanks dat er drie kinderen in woonden, en afgezien van de liefde die het uitstraalde, als licht van de haard dat 's avonds door de ramen valt.

En de familie Igiby?

Nou, afgezien van het feit dat ze altijd tot laat in de avond rond de haard zaten en elkaar verhalen vertelden, het feit dat ze in de tuin zingend de oogst verzamelden, het feit dat opa Podo Helmer op de veranda vaak genoeglijk rookringetjes zat te blazen, en afgezien van alle goede, warme dingen waarmee ze hun dagen daar vulden als appelwijn in een mok op een winteravond, hadden ze een ellendig leven.

Inderdaad, een ellendig leven in het land Skrie, waar de sluwels van Sloch rondslopen.

1

De koets komt, de zwarte koets

Janner Igiby lag te rillen in zijn bed. Met zijn ogen stijf dichtgeknepen luisterde hij naar het gevreesde geluid van de zwarte koets, die in het maanlicht ratelend kwam aanrijden. Zijn jongere broertje Tink lag te snurken in het bed boven hem en aan de ademhaling van zijn kleine zusje Lilly te horen was zij ook diep in slaap. Even deed Janner voorzichtig zijn ogen open. Door het raam keek de maan, bleek als een doodskop, grijnzend op hem neer. Hoe hij ook zijn best deed om er niet aan te denken, het liedje dat kinderen in het land Skrie al jaren had bang gemaakt klonk in zijn hoofd. Terwijl hij daar in het bleke maanlicht lag, bewogen zijn lippen zacht.

Voorwaar, voorbij de rivier de Blapp
Komt de koets, de zwarte koets
Met schaduwpaarden en schaduwtuig
En een schaduwvoerman op de bok

Kind, bid dat de Maker je laat slapen
Als de koets bij jou de straat inrijdt
Want je droomt alleen nog over strijd
Als de koets tot stilstand komt

Om je mee te nemen op een lange reis
In de diepste nacht, op het duisterste uur
Over de zwarte zee naar de toren van ijs
Waar Gnag de Naamloze je pijnigt met vuur

Op Kasteel Throg, ver hiervandaan
Mijlenver van je huis en stam
Zul je huilen over hoe het je is vergaan
Hoe de nacht je gevangennam.

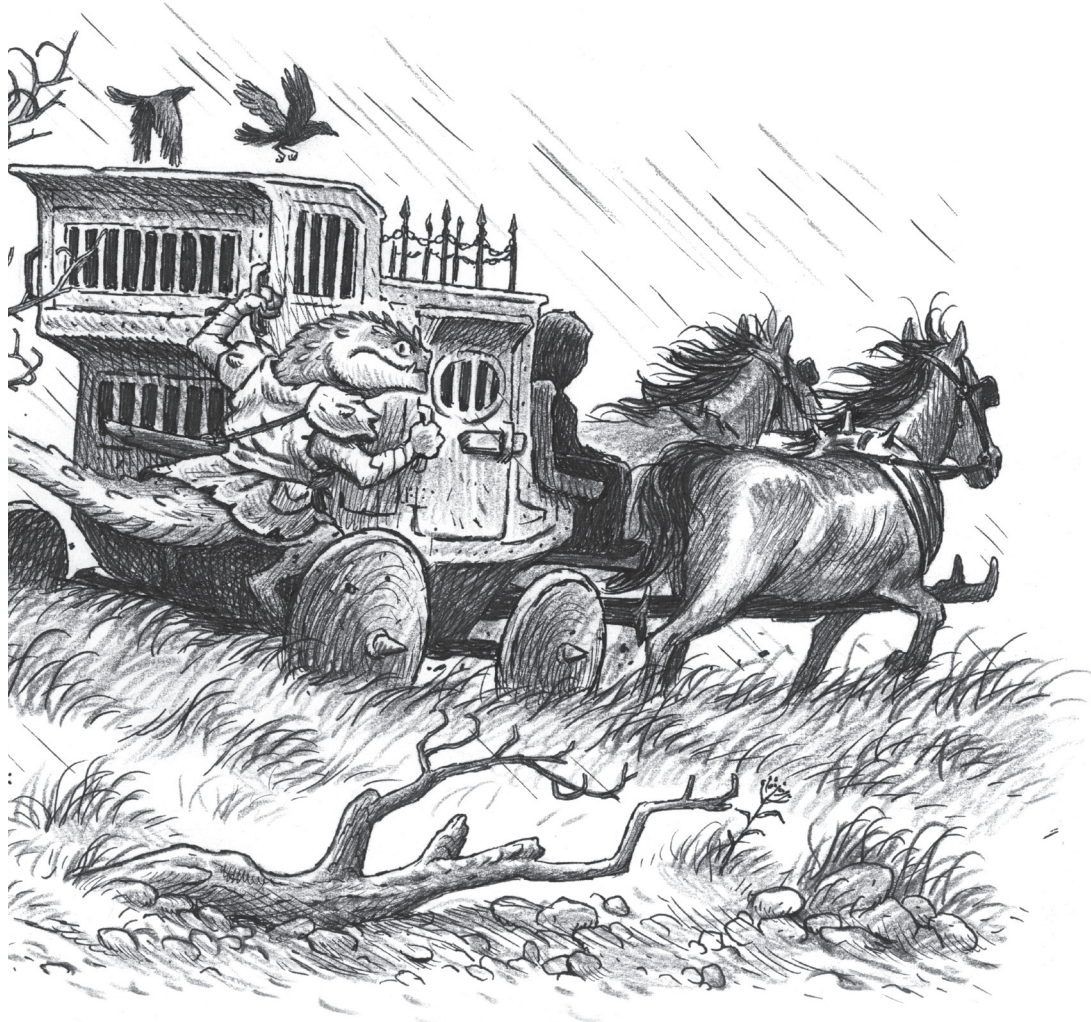
Van ver weg, voorbij de rivier de Blapp
Kwam de koets, kwam de zwarte koets
Met schaduwpaarden en schaduwtuig
Die nacht dat de koets jou vond

Geen wonder dat Janner niet meer in slaap kon komen, toen hij in de
verte het gestamp van de hoeven en het knarsende tuig gehoord had.



In gedachten zag hij hoe zwermen kraaien om de koets heen cirkelden en erop neerstreken. Hij hoorde hun gekras en het gefladder van hun vleugels. Hij hield zichzelf voor dat die geluiden alleen verbeelding waren. Maar hij wist dat de zwarte koets ergens in de nabije omtrek zou halt houden die nacht en dat uit het huis van die arme ziel kinderen meegenomen zouden worden, om nooit meer terug te keren.

Afgelopen week nog had hij zijn moeder zien huilen, omdat er een meisje was weggehaald uit Donderborg. Sara Schoenmaker was even oud als Janner, en hij herinnerde zich dat hij haar eens ontmoet had toen haar familie door Groefhout was gekomen. Maar nu was ze voorgoed verdwenen. Op een nacht lag ze gewoon in bed net als hij. Misschien had ze haar ouders goedenacht gekust en een gebedje gezegd. En toen was de zwarte koets voor haar gekomen.



Was ze wakker geweest?

Had ze het gesnuif van de zwarte paarden buiten haar raam gehoord of de stoom die uit hun neusgaten kwam gezien?

Hadden de sluwels van Sloch haar vastgebonden?

Had ze gevochten toen ze haar in de koets gooiden, alsof ze voer was voor een monster?

Wat ze ook gedaan had, het had niet geholpen. Ze was weggerukt van haar familie en daarmee uit. Sara's ouders hadden een begrafeniswake voor haar gehouden. Als je meegenomen werd door de zwarte koets was dat net als sterven. Het kon iedereen overkomen, op elk ogenblik en er was niets aan te doen. Je kon alleen maar hopen dat de koets verder zou rijden als hij door je straat ratelde.

Het geratel en gerinkel en hoefgeklop echode door de nacht. Kwam de zwarte koets dichterbij? Zou hij het pad naar het huisje van de Igiby's op draaien? Janner bad tot de Maker dat het niet zo zou zijn.

Naast haar bed spitste Lilly's hond Nugget zijn oren en hij gromde naar de nacht buiten het raam. In het licht van de maan zag Janner het silhouet van een kraai op een kale tak. Rillend greep hij zijn deken stevig vast en trok hem op tot zijn kin. De kraai draaide zijn kop en leek door Janners raam te turen, spottend met de jongen wiens wijdopen ogen het maanlicht weerspiegelden. Janner lag daar, doodsbang. Hij wenste dat hij dieper in bed zou kunnen wegzinken, daar waar de zwarte kraaienogen hem niet konden vinden. Maar de vogel vloog klapwiekend weg. Er schoof een wolk voor de maan en het geklop van de paardenhoeven en geratel van de koets stierven weg tot het uiteindelijk weer helemaal stil was.

Janner beseftte dat hij zijn adem ingehouden had en hij liet hem langzaam ontsnappen. Hij hoorde Nuggets staart tikken tegen de muur en voelde zich veel minder alleen nu, wetend dat de kleine hond samen met hem wakker was. Al snel was hij diep in slaap en droomde onrustige dromen.

2

Paardenvijgen, hamers en totaten

De volgende morgen waren de dromen verdwenen. De zon scheen en de koelte van de morgen verloor het al snel van een warme zomerzon, en Janner vroeg zich af hoe zou het zijn om te kunnen vliegen. Hij keek naar de libellen die boven de weide zweefden en stelde zich voor dat hij een libelle was. Hij wilde zien wat dat beestje zag en voelen wat het voelde. Hij stelde zich de lichte draai van een vleugel voor die hem over een weiland liet zoeven, zwiepend naar links en naar rechts, terwijl hij met de wind mee over de boomtoppen zweefde of langs de steile helling naar de Donkere Zee omlaag suisde. Hij stelde zich voor hoe hij, als hij een libelle was, zou lachen terwijl hij vloog (hoewel hij niet zeker wist of libellen kunnen lachen), omdat hij zich geen zorgen hoefde te maken dat hij ergens over zou struikelen. Janner had het gevoel dat hij in de laatste paar maanden de controle over zijn ledematen had verloren; zijn vingers waren langer, zijn voeten groter en zijn moeder had pas nog gezegd dat hij een en al elleboog en knie was.

Janner reikte in zijn zak en nadat hij om zich heen had gespiekt om te zien of er niemand toekeek, trok hij er een oud, dubbelgevouwen papiertje uit. Zijn hart klopte weer in zijn keel, net als toen hij een week geleden het vel papier vond, toen hij bezig was de slaapkamer van zijn moeder te vegen. Hij vouwde het open en keek naar de schets van een jongen die op de boeg van een kleine zeilboot stond. De jongen had donker haar en slungelige ledematen en leek onmiskenbaar op Janner. Grote pluizige wolken stonden wit aan de hemel en het schuim van de zee spatte in druppels uiteen. Het zag er zo echt en nat uit dat Janner het gevoel had dat als hij de tekening zou aanraken deze zou uitlopen.

Onder de afbeelding stond geschreven: ‘Mijn twaalfde verjaardag. Twee uur alleen op de open zee, en de beste dag van mijn leven tot dusver.’ Er stond geen naam onder het plaatje, maar Janner wist diep vanbinnen dat de jongen zijn vader was.

Niemand sprak ooit over zijn vader – zijn moeder niet en zijn opa ook niet. Janner wist nauwelijks iets over hem. Maar door het zien van dit plaatje ging er een deur open naar een donkere plek diep vanbinnen. Het bevestigde zijn vermoeden dat het leven meer te bieden had dan geboren worden en doodgaan in het stadje Groefhout. Janner had nooit eerder een boot van dichtbij gezien. Hij had ze gezien vanaf de kliffen, stipjes die trage lijnen trokken, als linten door de verre golven, bestuurd door scheepslieden op een of ander avontuur. Hij stelde zichzelf voor op zijn eigen schip en voelde de wind en het schuim, net als de jongen in de tekening.

Janner schrok op uit zijn dagdroom en besepte dat hij op een hooivork leunde en tot aan zijn knieën in het prikkende hooi stond. In plaats van de oceaanwind te voelen, kwam hem een wolk kaf en stof tegemoet, losgetrappeld door Danny het trekpaard, dat ongeduldig aangespannen stond voor een wagen halfvol hooi, dat van het veld naar de schuur gebracht moest worden. Janner was al sinds zonsopgang aan het werk en had al drie ritten gemaakt. Hij wilde zijn taken graag snel af hebben. Vandaag was het Drakenfeest, de enige dag in het jaar dat Janner blij was dat hij in het rustige Groefhout woonde.

Heel het stadje wachtte een jaar lang op het Drakenfeest, als alle inwoners uit Skrie naar Groefhout leken te komen. Er zouden spelen zijn en lekkernijen, vreemd uitgedoste mensen uit verre steden en de draken zelf zouden oprijzen uit de Donkere Zee van Duisternis.

Voor zover hij wist, was Janner in al zijn twaalf jaren nog nooit uit Groefhout weggeweest en dus kreeg hij alleen op het feest iets te zien van de rest van de wereld – en dat was een goede reden om het hooien snel af te maken. Hij veegde het zweet van zijn voorhoofd en keek verlangend over zijn schouder naar de scheervlucht van een libelle. Toen prikte hij weer zuchtend in het hooi en gooide het in de wagen. Terwijl hij dat deed, bleef zijn voet haken achter een steen, die

verborgen lag onder het hooi, en hij duikelde voorover, zodat hij met zijn gezicht in een verse hoop paardenvijgen van Danny terecht kwam. Janner sprong proestend overeind en veegde zijn gezicht schoon met een handvol hooi. Danny het trekpaard keek hem aan, snoof en nam een flinke hap gras, terwijl Janner zo vlug als een libelle naar de waterbak snelde om zijn gezicht schoon te maken.

Aan de andere kant van het veld, voorbij het hek, zat Janners broer Tink (wiens echte naam Kalmar was) op het dak van de blokhut, met twee spijkers tussen zijn lippen en een hamer in zijn hand. Tink probeerde een losse daklei vast te maken, wat ontzettend lastig was doordat hij zo trilde. Toen hij jonger was, werd hij al bang als zijn opa hem op de schouders nam en hoewel hij lachte was er angst in zijn grote ogen te lezen tot hij weer veilig op de grond werd gezet.

Podo, hun opa, gaf de opdracht om het dak te repareren altijd aan Tink, omdat hij dacht dat dat hem zou helpen zijn angst te overwinnen. Maar Tink, die nu elf jaar oud was, was nog steeds even bang. Hij trilde als een blaadje, haalde een spijker tussen zijn lippen vandaan en hamerde die zo zachtjes in het dak alsof hij hem in zijn eigen hoofd moest slaan. Hij keek uit over het veld en zag hoe Janner met zijn hoofd voorover in de waterbak dook, en hij wenste dat hij klaar was met zijn taak zodat hij een spelletje zibzy¹ kon spelen met zijn grote broer op het Drakenfeest. Op een dak kon je met Tink niks beginnen, maar stond hij eenmaal stevig op de grond, dan kon hij rennen als een paard.

Met de eerste klop van de hamer glipte de spijker tussen Tinks vingers vandaan. Hij probeerde hem te pakken, greep mis en liet zich plat voorover vallen, zodat hij beide kanten van het dak omhelsde. Spijker en hamer kletterden aan weerskanten van het dak naar beneden en vielen over de rand. Tink zuchtte omdat dit betekende dat hij weer over

1 Zibzy werd populair in Skrie in het jaar 356 van het Derde Tijdperk. Het was een grasveldspel dat werd gespeeld met reusachtige werppijlen (die door het aanvallende team hoog de lucht in werden geslingerd), een opdoffer (een plat bord met een handvat) en drie stenen. Er was echter sprake van veel verwondingen en vanwege de publieke verontwaardiging die dat veroorzaakte werd het spel verboden. In 372 ontdekte men dat een acceptabele versie van het spel kon worden gespeeld, omdat de reusachtige werppijlen werden vervangen door bezems. Voor de volledige regels en meer inzicht in de fascinerende en bloederige geschiedenis van zibzy, zie *Wij speelden, wij bloedden, wij overwonnen* door Vintch Trizbeck (Uitgeverij Drie Vorken, Valberg, 3/423).

de rand zou moeten kruipen en van de ladder naar beneden zakken. Het betekende ook dat het nog veel langer zou duren voor ze naar de stad zouden kunnen voor het feest.

‘Iets kwijt?’

Tinks angst veranderde in chagrijn. ‘Gooi hem gewoon omhoog, alsjeblieft!’

Tink hoorde gelach en toen vloog de hamer omhoog, maakte een koprol, en landde een paar meter bij hem vandaan. Hij verzamelde zijn moed, reikte naar de rand en greep met trillende hand de hamer beet, net voordat hij weer naar beneden gleed.

‘Bedankt, Lilly,’ riep hij, terwijl hij aardiger probeerde te klinken.

Lilly ging weer op het trapje bij de achterdeur zitten om verder te gaan met het schillen van totaten, terwijl ze zacht neuriede. Nugget lag aan haar voeten, kwispelend en hijgend in de welkome schaduw. Al snel kwam Lilly overeen met behulp van een kleine houten kruk en veegde de totaatschillen van haar jurk. Ze droeg de emmer hinkend het huis in, gevolgd door Nugget.

Haar rechterbeen stond naar binnen gebogen, in een onnatuurlijke hoek onder haar knie, en de tenen van haar slechte been sleepten licht over de houten vloer. Ze had als peuter geleerd om met een kruk onder haar arm te lopen, en ieder jaar maakte haar opa een grotere voor haar. Elke kruk was kunstiger versierd en steviger dan de vorige. Deze was gemaakt van taxushout en over de hele lengte bedekt met ingegraveerde kleine paarse bloemen.

Lilly zette de emmer met geschildte totaten op tafel achter Nia, haar moeder, die kruiden en groenten in een grote pan stoofvlees gooide.

‘Dank je, lieverd.’

Nia veegde haar handen af aan haar schort en stopte een paar lokken haar achter haar oren. Ze was lang en knap en Lilly vond haar moeder zo mooi dat zelfs de eenvoudige jurk die ze droeg haar paste als een koninklijk gewaad. Nia’s handen waren sterk en vereelt van jaren hard werken, maar zacht genoeg om Lilly’s haar te vlechten of de gezichten van haar jongens te strelen als ze hen goedenacht kuste.

‘Zou je je opa voor me willen halen?’ vroeg ze. ‘Hij is naar de tuin voor

kruiden, maar hij is al een uur weg, en dat kan maar één ding betekenen.'

Lilly lachte. 'De twaps zijn terug?'

'Ik ben bang van wel.'

Nia wendde zich weer tot haar stoofpot toen er boven hen opnieuw gekletter klonk. Haar ogen volgden het geluid over het plafond naar het raam, waar zij en Lilly de hamer van Tink op het gras zagen vallen. Een gedempt gekreun kwam van het dak.

'Ik haal hem wel.' Lilly hinkte de deur uit en gooide de hamer weer omhoog naar Tink.

Janner liep snel naar huis, drijfnat vanaf zijn middel, omgeven door een vreselijke stank en met een zwerm dikke groene vliegen zoemend rond zijn hoofd.

Terwijl Lilly de voordeur uithinkte om haar opa te zoeken, hoorde ze haar moeder gillen en Janner het huis uit jagen, naar buiten, waar hij precies een vallende hamer op zijn hoofd kreeg.

3

Twaps in een zak

Lilly's eenbenige opa zat op zijn knieën en gromde tegen iets in de tuin. Dikke rode totaten hingen aan de takken; ronde kropjes sla barstten stilletjes in lange rijen uit de grond; en de jonge groenuien, wortels en suikerbeien – haar favoriet – zagen er heerlijk fris uit, bedekt met dauw.

Net als Lilly wist Podo prima zijn weg te vinden met slechts één been, hoewel hij in plaats van een kruk te gebruiken een houten kunstbeen onder zijn knie had vastgemaakt. Hij praatte er nooit over hoe hij zijn been had verloren, maar het was geen geheim dat hij in zijn wilde jaren piraat was geweest. 's Avonds trakteerde hij zijn kleinkinderen vaak op verhalen over zijn avonturen op zee.

Zoals die keer dat alle achttien leden van zijn bemanning ziek werden na het eten van een stuk bedorven ponkvin dat ze uit een vissersboot vlak bij de Monstereilanden hadden buitgemaakt. Podo had er als enige niet van gegeten en moest het schip dus alleen besturen in de storm, terwijl de bemanning kreunend in het vooronder lag.

'En dat was nog niet het ergste,' zei Podo dan. 'Stel je voor! De marine van Skrie zat me ook nog eens op de hielen, met vurige kanonskogels en pijlen die door mijn haar suidden. Zo komt het dat het uit drie delen bestaat, zie je wel? En nog steeds als ik ook maar in de verte ponkvin ruik krijg ik de neiging om de zeilen te hijsen en te vluchten...'

De Igiby-kinderen slaakten verrukte kreten en de oude Podo raakte vaak zo in vervoering dat hij met een zakdoek het zweet van zijn voorhoofd moest vegen.

Nu deed hij datzelfde terwijl hij tussen de jonge groenuien door tuurde. 'Opa?' zei Lilly achter hem.