

Fire-proof

Sigrid Bruinsma

Fire-proof

Schrijver: Sigr d Bruinsma
Coverontwerp: Sigr d Bruinsma
ISBN: 9789402134575
  Sigr d Bruinsma, 2015

Hoofdstuk 1

Mitch:

Vastberaden loopt Mitch Lesley Ferrera rechtdoor over de koude stenen vloer, zijn ogen gericht op zijn doel: de gouden kroningskroon.

Dit is de kroon die iedere vorst maar één keer in zijn leven mag dragen, namelijk tijdens zijn kroning. Dit is ook de kroon die het meest waardevol is door alle edelstenen waarmee de randen zijn versierd. En dit is de kroon die hij zal gaan stelen.

Als Mitch bij de kroon is, kijkt hij opzij. De zaal waarin hij staat, is aan één kant open en wordt alleen door een reusachtige vijver van de feestzaal gescheiden. De feestzaal is ook aan de vijverkant open en Mitch wordt nieuwsgierig door een paar mensen aangestaard die daar zijn voor de achttiende verjaardag van de verwende prinses Emina.

Maar hier heeft hij zich op voorbereid. Juist dat die zalen open zijn geeft hem de ideale kans om de kroon te stelen: koning Evert IV verwacht hierdoor dat niemand het ook maar in zijn hoofd zal halen om de kroon mee te nemen als hij door iedereen gezien kan worden, en daardoor is de bewaking verminderd.

Er stonden enkel twee wachters voor de enige deur die naar deze zaal toe leidt. De wachters waren geen probleem voor Mitch. Hij had van tevoren het kostuum van een hoge legerpiet uit diens kamer gestolen en aangetrokken en had de beide mannen opgedragen zich te gaan wassen voor het feest, omdat de koning ze zogenaamd wilde zien. De mannen waren direct voor hem in de houding gesprongen en deden wat hun was opgedragen: voor een hoge legerpiet hadden ze veel respect, zelfs als ze hem niet kenden.

Mitch vist een paarse zijden doek uit zijn zak, pakt de kroon en begint hem te poetsen. Vanuit zijn ooghoeken houdt hij de mensen

in de feestzaal in de gaten. Die hebben al gauw geen interesse meer als blijkt dat hij de kroon alleen maar poetst. Ze weten dat koning Evert IV dat driemaal per dag laat doen. De kroningskroon is zijn grote trots.

Als niemand meer interesse lijkt te hebben in wat hij doet, steekt Mitch de kroon snel onder zijn jasje en loopt de zaal weer uit. Tot zijn grote schrik hoort hij geschreeuw vanuit de feestzaal. Iemand moet hem toch hebben gezien, dringt het tot hem door. Geschrokken zet hij het op het rennen. Achter zich hoort hij mensen de feestzaal uitstormen en achter hem aan rennen. Grote pech: voor het feest van prinses Emina zijn alle belangrijke legerofficieren uitgenodigd en daardoor is bijna een kwart van het leger aanwezig op het feest. Het leger is relatief klein, maar het zijn toch al gauw zo'n honderd man.

Mitch draait snel naar rechts een gang in en stormt langs een verbaasde bediende. Hij glimlacht naar de man, maar mindert geen vaart. Hij kent het kasteel redelijk goed door zijn voorbereidende inspectietochtjes en weet dat dit pad naar een groot plein leidt. Daar staan paarden waarmee hij weg kan komen. Maar wat hij vergeet, is dat hij, nadat hij rechtsaf is geslagen, direct het eerste pad weer naar links moet nemen. Omdat hij dat niet doet, komt hij op een ander plein uit dan zijn bedoeling is: het drakenplein!

Verbaasd kijkt Mitch voor zich, waar een stuk of zes draken een dutje doen. Geschrokken ademt hij diep in. Hij weet dat er enkele draken in hun land leven, maar hij heeft er nog nooit één gezien. Dat komt deels omdat ze best zeldzaam zijn en deels omdat de koning de meeste van hen voor zichzelf heeft opgeëist en gebruikt voor zijn leger en zijn persoonlijke interesses. Zo heeft hij zelf een draak om wat mee door de lucht te vliegen en zo heeft prinses Emina een draak om bij haar vriendinnen op te kunnen scheppen. Mitch weet weinig van draken, maar hij weet wel dat het intelligente dieren zijn die je voorzichtig moet benaderen en zorgzaam moet behandelen. 'Als je een draak voor je wilt winnen,

moet je zijn respect verdienen. Anders verbrandt hij je', wordt er in de dorpen gefluisterd. Mitch weet niet of dit waar is, maar hij kan zich best voorstellen dat zo'n groot beest een eigen wil heeft. Helaas voor hem zijn zij nu zijn enige weg uit dit kasteel en heeft hij nu geen tijd om eerst het respect van een draak te winnen. Hij hoort de voetstappen van zijn achtervolgers steeds dichterbij komen en kiest eieren voor zijn geld. Dan maar een draak om mee weg te komen.

Hij rent naar de dichtstbijzijnde draak en klautert onhandig op diens rug terwijl het beest wakker wordt. De draak staat op, draait haar kop en kijkt hem arrogant recht in de ogen aan. Daarna gaat ze gewoon weer liggen. Verbijsterd kijkt Mitch toe. Als dit beest niet onmiddellijk wegvliegt wordt hij opgepakt!

'Kom op draak, vliegen!' Hij schopt zo hard hij kan met zijn voeten in het lichaam, maar de enige reactie is dat het beest iets gaat verliggen en eens diep zucht.

Radeloos probeert Mitch iets te bedenken om zich hier uit te redden. Hij kijkt verwilderd om zich heen, maar nergens staan paarden en hij durft niet het risico te nemen om een andere draak te pakken, omdat die vast ook niet naar hem luistert. En hij heeft geen idee hoe je met zo'n beest om moet gaan! Te voet ontsnappen zou nooit lukken, daar is hij niet snel genoeg voor.

Hij kijkt naar de draak onder zich en zijn oog valt op haar gouden halsband. Het is een mooi ding met amethisten er in verwerkt. Die kan hij ook wel meenemen. Dan schiet hem iets te binnen: hij heeft ooit eens gehoord dat draken hebberig zijn en dat sommige draken goud voor hun mensen verkiezen als zij geen goede band met hem of haar hebben. Heel misschien kan hij de draak er wel mee chanteren.

Tot zijn grote schrik verschijnt de groep mensen die hem achtervolgden al op het plein. Koning Evert IV staat vooraan en kijkt zelfvoldaan naar Mitch.

'Geef je over! Je kan nergens heen. Die draak zal toch nooit naar je luisteren', schreeuwt hij hem toe.

Mitch bedenkt zich niet, reikt naar de halsband van het grote beest, waarvan het slot gelukkig aan de bovenkant zit en klikt hem los. Direct is er een reactie: de draak staat op, draait opnieuw haar hoofd naar hem toe en kijkt hem vernietigend aan, terwijl ze haar bek opent.

'Voor je start met vuurspuwen, moet je bedenken dat ik je halsband heb. Verbrand je mij, dan verbrand je je halsband ook!' zegt hij snel tegen het dier, dat hem ondertussen nog steeds strak aanstaart. De draak doet haar bek niet dicht, maar spuwt ook geen vuur. Ze kijkt hem alleen maar aan met regelrechte afkeer in haar ogen.

Vanuit zijn ooghoeken ziet Mitch dat een paar mannen op hem af gerend komen.

'Als je je halsband nog terug wilt, vlieg je nu zo snel je kan weg!' roept hij tegen de draak, terwijl hij zich vastgrijpt aan de rechtopstaande rugplaten, die langs de zijkant van haar hele rug lopen en hoopt dat dat de goede manier is om op de draak te vliegen.

Tot zijn verbazing voelt hij beweging onder zich en voor hij het goed en wel beseft, vliegt de draak omhoog. Ze blijkt snel op te kunnen stijgen en het duurt dan ook niet lang voor ze in de lucht hangen. Mitch vraagt zich even af waarom de draak niet verder vliegt, voor hij beseft dan dat ze niet weet waar hij heen wil. Dat weet hij zelf eigenlijk ook niet.

Hij kijkt even naar beneden, naar het plein. De mensen zijn behoorlijk in paniek. Ze schreeuwen en rennen door elkaar. Alleen de koning staat nog steeds op dezelfde plek en staart Mitch recht aan. Zijn ogen beloven niet veel goeds. Even staart Mitch terug, maar als hij enkele soldaten naar de andere draken ziet lopen, besluit hij dat hij beter kan maken dat hij wegkomt.

'Naar het Noordelijke Bos!' commandeert hij de draak, toegevend aan zijn eerste ingeving.

Die snuift en zet zich in beweging. Ze draait naar het noorden en vliegt die kant op.

Het Noordelijke Bos ligt aan de grens van het land en zal voorlopig veilig zijn. Mitch zal een goed plan moeten bedenken om het land uit te komen, want hij weet hoe goed de grens bewaakt wordt en hij mag niet gepakt worden.

Gelukkig blijkt de draak waar hij op zit sneller te zijn dan hij verwachtte en al gauw ziet hij het kasteel niet meer, evenmin de soldaten met hun draken. Tot zijn verrassing merkt hij dat de draak best wel comfortabel zit. Bovendien is Hutan vanuit de wolken gezien echt prachtig! De adem wordt hem benomen terwijl hij naar de natuur om zich heen kijkt en de draak met soepele vleugelslagen onder zich voelt bewegen.

Na een tijdje beginnen het uitzicht en het nieuwe van het vliegen hem te vervelen. Hij besluit om de halsband aan een nadere inspectie te onderwerpen. Misschien kan die hem wat vertellen over de draak waar hij op zit. Hij houdt de halsband in het zonlicht en ziet hoe de draak hem vanuit haar ooghoeken in de gaten houdt. Er blijkt iets in de halsband te zijn gegraveerd: Jóa, draak van prinses Emina.

'Oh, geweldig! Alsof het allemaal al niet erg genoeg is, heb ik ook nog de draak van die verwende meid meegenomen', verzucht Mitch geërgerd. 'Dus je naam is Jóa? Nou Jóa, jij en ik gaan samen op reis!'

Hoewel het Noordelijke Bos op zo'n vier-en-een-half uur paardrijden van het kasteel ligt, zijn Mitch en Jóa er al met een kleine twee uur. Jóa landt middenin het bos, verstopt tussen alle bomen. Ze past maar net tussen de naaldbomen door met haar grote vleugels. Opgelucht dat de rit over is en met behoorlijke spierkrampen laat Mitch zich van Jóa's rug zakken en begint direct takken te verzamelen. Het begint al donker te worden en hij wil een schuilplaats hebben voor hij niks meer kan zien en dus ook geen schuilplaats kan bouwen.

Terwijl hij heen en weer loopt en takken opraapt, blijft Jóia op dezelfde plek staan als waar ze geland is en staart hem strak aan. Na een tijdje draait Mitch zich geïrriteerd zuchtend naar haar om. 'Wat wil je, draak? Je halsband zeker? Nou, die krijg je nog niet. Misschien morgen.'

Jóia kijkt hem vernietigend aan, draait zich dan van hem af en begint bladeren te verzamelen. Het is herfst, dus er liggen er genoeg. Met haar poten duwt ze alles op een grote hoop, terwijl Mitch haar verbaasd aanstaart. Als ze de bult groot genoeg vindt, loopt de draak er in, draait een paar keer rond en gaat dan liggen. Ze zucht diep en kijkt Mitch niet meer aan.

Als Mitch een beetje van zijn verbazing is bekomen, gaat hij verder met takken verzamelen en loopt daarvoor wat verder het bos in, omdat daar meer takken liggen. Hoewel hij er niet over nagedacht heeft waar de draak moest gaan slapen, had hij absoluut niet verwacht dat ze haar eigen nest zou bouwen. Achteraf gezien is het natuurlijk logisch. Maar wat weet hij nou van draken?

Als hij genoeg takken heeft verzameld, loopt hij terug naar de plek waar hij Jóia heeft achtergelaten. Als hij ziet dat ze er nog is, voelt hij zich vreemd genoeg opgelucht. Hij wijst het toe aan het feit dat het hebben van een draak gewoon heel handig is. Hij heeft nu snel vervoer en verdediging in één! Hij grinnikt. Misschien moet hij haar maar houden.

Terwijl hij de verzamelde takken als een dak op een paar boomtakken uitlegt, besluit hij om dat voorlopig inderdaad te doen. De draak houden zou een meesterzet zijn en hij kan haar altijd nog terugsturen als hij haar niet meer nodig heeft.

Als het dak af is, gaat hij er onder zitten en pakt zijn tas. Gelukkig is hij zo slim geweest om wat brood en een restje gebakken vis van de vorige dag mee te nemen, voor hij naar het kasteel vertrok. Hij pakt een stuk brood en propt het in zijn mond. Het is oud en droog, maar het is beter dan niks.

Terwijl hij zijn brood doorslikt, wordt hij zich plotseling bewust van Jóia. De draak staart hem strak aan vanuit haar nest. Een

beetje onzeker staart Mitch terug. Wat wil ze nu weer van hem? Ze weet al dat ze haar halsband niet krijgt. Of is dit haar manier om het hem zo vervelend te maken dat hij besluit om haar, met halsband natuurlijk, terug te sturen? Hij pakt nog een stukje brood en stopt het in zijn mond.

De draak blijft staren.

Nou, het zal haar niet lukken om hem haar terug te laten sturen! Vastbesloten propt hij nog twee stukjes brood in zijn mond en al gauw is al het brood op, maar de draak staart hem nog steeds strak aan.

Hij pakt de vis met de bedoeling om hem ook op te eten, als hij plotseling beseft dat de draak geen eten heeft. Hij vraagt zich af waarom niet. Het is tenslotte een draak: die kan zo haar eigen eten vangen!

Hij bijt in de vis en slikt een stuk door.

Ze staart nog steeds.

Hij neemt nog een hap.

Ze blijft staren.

Met een geërgerde zucht geeft hij het op en gooit Jóa de vis toe. Ze vangt hem met haar bek op zonder op te staan en slikt hem in één keer door. Daarna legt ze haar kop weer neer, krult zich op en doet haar ogen dicht.

Mitch blijft nog een tijdje naar haar kijken. Het is een bijzonder dier, dat moet hij haar nageven. Desondanks blijft het een vreselijk irritante en verwende prinsessendraak die alleen maar aan zichzelf en aan haar gouden halsband denkt.

Als hij er zeker van is dat ze slaapt, pakt hij haar halsband en de kroningskroon en neemt ze mee het bos in. Hij gaat op zoek naar een goede verstopplaats en vindt uiteindelijk een holte in een vrij herkenbare scheefgroeïende boom. Hier moeten ze veilig liggen. Bovendien kan hij ze hier weer makkelijk terugvinden. Hij stopt de halsband en de kroon in de boom en loopt weer terug naar de overnachtingsplek. De draak ligt nog steeds te slapen. Voorzichtig, om haar niet wakker te maken, sluipt Mitch terug naar zijn

takkendak. Eenmaal daar, beseft hij plotseling dat hij er nog bijloopt als een Hutaanse soldaat. Hij trekt snel zijn eigen kleding uit zijn tas en trekt de soldatenkleding uit. Hij stopt ze zorgvuldig onderin zijn tas. Wie weet komen ze hem nog wel eens van pas.

Als hij klaar is, zet hij zijn tas weer neer en gaat liggen. Het is een zachte nacht en hij neemt de moeite niet om een vuurtje te maken. Hij slaapt tenslotte naast een draak! Welk roofdier zou hem nu durven aan te vallen?

Koning Evert IV:

Boos stampst koning Evert IV voor zijn toeschouwers heen en weer.

'Niet alleen heeft hij het lef om tijdens de verjaardag van mijn dochter in te breken en mijn kroningskroon te stelen. Nee, hij neemt ook gelijk haar draak mee! Zij is in alle staten en haar verjaardag is verpest!

Ik hoef jullie niet te vertellen hoe kostbaar mijn kroon is, of hoe waardevol en zeldzaam zo'n snelle draak is. Ik wil mijn kroon en mijn draak terug!

Daarom zijn jullie hier. Jullie zijn het elite-team van het leger, getraind voor dit soort dingen. Vindt die crimineel, sluit hem levenslang op en breng mij mijn kroon en mijn draak terug! Natuurlijk zal ik jullie goed belonen. Wat zeggen jullie ervan?'

Vragend kijkt koning Evert IV naar de zes mensen die voor hem zitten. Zij zijn de enigen die de dief en Jóaia kunnen inhalen en arresteren, omdat zij speciaal getrainde draken hebben. Hoewel hij het haat om het toe moeten te geven, heeft hij hen simpelweg nodig.

De meest links zittende man staat op en loopt naar koning Evert IV toe. Het is de kapitein van de ploeg: Evan Bright. Hij heeft een indrukwekkende staat van dienst en deinst voor geen gevaar terug.

Evan Bright steekt koning Evert IV zijn hand toe.

'U kunt op ons rekenen, majesteit', zegt hij met zijn zware stem.

'Mooi zo!' Vergeleken met Evans stem, klinkt die van koning Evert IV hoog en vrouwelijk. Enigszins geërgerd door dit feit, draait hij Evan de rug toe en loopt waardig de zaal uit. Althans, dat hoopt hij.

Mitch:

De volgende ochtend is Mitch al vroeg wakker. Hij piekert over wat hij nu moet doen. Hij wil eigenlijk de grenzen gaan inspecteren, in de hoop dat hij erdoor kan komen. Maar als hij koning Evert IV een beetje kent, zijn de grenzen daarvoor te goed bewaakt. In dat geval zal hij hier moeten blijven en een manier moeten zien te vinden om aan eten en drinken te komen.

De kroon kan hij niet in Hutan verkopen: iedereen die hem met die kroon ziet, zal hem opsluiten en de koning waarschuwen. De bevolking zal nu zo onderhand wel weten van de diefstal van de kroon en de draak en de Hutanen zijn behoorlijk loyaal aan koning Evert IV. Het lijkt Mitch het beste om toch maar eerst de grenzen te inspecteren en dan ziet hij daarna wel verder.

Als hij zacht gegrom hoort, kijkt hij naar Jóa. De draak is wakker aan het worden en kijkt humeurig om zich heen. Haar grote felle ogen blijven op hem rusten. Terwijl ze opstaat, laat haar blik hem geen seconde los. Wat wil ze nou weer?

'Je krijgt je halsband nog niet hoor, draak. Ik heb besloten om je voorlopig zelf te houden. Per draak kan ik veel makkelijker vluchten', zegt hij met een zo vast mogelijke stem tegen haar.

Zo, dat heeft hij direct duidelijk gemaakt. Nu moet de draak wel naar hem luisteren!

Hij kijkt naar haar.

Zij kijkt naar hem.

Haar pupillen vernauwen zich.

Te laat beseft Mitch dat hij zijn woorden beter voor zich had kunnen houden. De draak lijkt woest te zijn. Ze doet een paar stappen in zijn richting en hij deinst instinctmatig terug. Hoewel hij haar halsband heeft, twijfelt hij op dat moment of dat genoeg is

om zich tegen haar te beschermen. Hij heeft hem nu immers niet meer bij zich. Alhoewel, de draak weet dat natuurlijk niet.

Maar Jóia doet verder niks. Ze blijft vlak voor hem staan en kijkt hem alleen maar heel strak aan, terwijl Mitch versteend blijft staan en angstig terug staart.

Na een paar seconde schudt hij zijn angst van zich af en loopt zo zelfverzekerd mogelijk het bos in.

Jóia blijft staan. Gelukkig.

Hij zucht eens diep en loopt dan verder in westelijke richting. Als het goed is, is daar een dorpje waar hij aan eten kan komen. Daar leek het tenminste wel op toen ze hier gisteren langs vlogen. Misschien moet hij ook wat eten voor de draak meenemen. Ze heeft tenslotte een heel eind gevlogen gisteren en hij heeft geen zin in een draak met een slecht humeur. Wat zou ze eten? Vis? Dat at ze gisteravond in ieder geval wel.

Na een tijdje lopen komt hij bij het dorpje aan. Hij kijkt zoekend om zich heen naar een winkel, maar kan er geen ontdekken. Wel klinkt het alsof er ergens een markt wordt gehouden en waar een markt is, is eten.

Een voorbijganger blijft staan en neemt hem met een vragende blik op. Het is een oude vrouw die zo te zien zelf ook niet al te veel geld bezit.

'Wat zoek je hier?' vraagt ze met krakende stem.

'Eten. Maar ik heb geen geld', antwoordt Mitch eerlijk.

Ze werpt nog een vorsende blik op hem en loopt dan zonder iets te zeggen door.

Chagrijnig kijkt Mitch haar na. Ze loopt in de richting van het plein, waar de marktgeluiden ook vandaan komen.

'Verse vis! Haal hier uw verse vis!'

'Brood te koop! Alleen het allerbeste bij mijn kraam!'

'Rode wijn! Hele vaten vol met rode wijn. En vandaag met tien procent korting!'

Mitch loopt achter de oude vrouw aan en ontdekt al snel de markt. Schijnbaar doelloos dwaalt hij wat rond tussen de kramen, maar

hij neemt ondertussen alles goed in zich op. Al snel ontdekt hij een kraam waarvan de eigenaar niet zo goed oplet. Het is een appelkraam.

Nonchalant loopt hij er heen en "per ongeluk" loopt hij tegen de hoek van de kraam op, waardoor er een paar appels op de grond rollen.

'Oh, wat dom van me! Het spijt me, meneer!' roept hij meteen. 'Ik zal ze wel voor u opruimen.'

Hij bukt en stopt even snel als behendig drie appels onder zijn jasje voordat de eigenaar naast hem staat en hem helpt met opruimen.

Hij lijkt niks door te hebben en begint vrolijk te babbelen: 'Het maakt niet uit. Zoiets kan gebeuren. Bent u nieuw hier? Ik heb u nog nooit gezien in ons dorp.'

'Ja, ik ben nieuw. Ik ben op reis door ons prachtige land. Ik wil zo veel mogelijk plekken zien', bluft Mitch. Hij kan nu maar het beste een beetje met de man meepraten om geen argwaan te wekken.

'Aah, dat is vast geweldig mooi om te doen. Doet u dat lopend?' reageert de man direct enthousiast.

'Ja, ik hou van lopen. Het is zo fijn om die frisse lucht op te snuiven en door deze mooie landschappen te lopen. Ik moet zeggen, de omgeving hier is toch wel één van de mooiste waar ik tot nu toe ben geweest.'

Mitch moet zich inhouden om niet in lachen uit te barsten als hij dat zegt, maar de man lijkt nog steeds niets door te hebben en beaamt volmondig dat de omgeving hier inderdaad bijzonder mooi is. Mitch pakt snel de laatste appels, veegt ze schoon en legt ze op de kraam.

'Nogmaals mijn excuses. Ik ga nu weer verder. Tot ziens meneer en bedankt voor uw vriendelijkheid!'

'Wacht even! Hier, neem een appel mee', antwoordt de verkoper, terwijl hij Mitch een appel toesteekt.

Mitch bedankt hem snel en verdwijnt dan tussen de menigte mensen. Als hij de appelverkoper ver genoeg achter zich heeft

gelaten, barst hij hardop in lachen uit. Hoewel hij respect heeft voor diens vriendelijkheid, vindt hij de man een domme ezel. Maar goed, hij heeft in ieder geval vandaag weer wat te eten. Nu nog iets voor de draak zien te vinden.

Weer loopt hij rond en houdt alles goed in de gaten. Al gauw vindt hij een viskraam. De eigenaar lijkt echter niet zo dom als de appelverkoper en houdt zijn kraam nauwlettend in de gaten. Zuchtend besluit Mitch om door te lopen. Helaas is nergens anders een viskraam te vinden. Twijfelend staat hij stil. Toch maar teruggaan naar de viskraam met zijn veel te goed oplettende verkoper of iets anders zoeken? Hij besluit voor het laatste te gaan.

Hij komt een vleeskraam tegen waar gerookt vlees wordt verkocht. Het ruikt heerlijk en het water loopt hem in de mond. Als hij daar iets van mee zou kunnen smokkelen, zou hij er zelf ook wat van kunnen eten. Van vis houdt hij eigenlijk niet zo, maar vlees is iets anders!

Doelbewust loopt hij op de kraam af en begint een praatje met de verkoper over het fijne weer en de droge herfst. De verkoper draait zich na een paar minuten al pratend weer om naar zijn kraam om zijn koopwaar te herschikken. Snel smokkelt Mitch ongezien twee vleesstukken van de toonbank af en steekt ook deze onder zijn shirt. Doordat dat heel wijdt valt, heeft niemand iets door. De verkoper is blij dat hij zijn ei kwijt kan, want juist door die droge herfst doen zijn pruimenbomen het slecht. Na een kwartier lang zijn geklaag aan te hebben gehoord, kapt Mitch de man voorzichtig af.

'Het spijt me, maar ik hoor mijn vriendin roepen. Ik moet gaan. Tot ziens!'

De man kijkt even verbaasd, maar knikt dan. 'Dat is goed, jongen. Tot ziens!'

In een rustig tempo loopt Mitch tevreden terug. Het is hem gelukt! Hij heeft eten voor de hele dag en niemand heeft hem betrapt. Hoe hij morgen aan eten komt, moet hij dan maar zien. Waarschijnlijk

kan hij zich niet meer in het dorp vertonen om deze trucjes nog een keer uit te halen. Het zou immers opvallen als er keer op keer dingen verdwijnen nadat hij een praatje met een verkoper heeft gemaakt en dat risico kan hij niet nemen.

Als hij terug komt bij zijn schuilplaats in het bos, ligt Jóa nog steeds in haar nest. Het lijkt alsof ze helemaal niet bewogen heeft. Voorzichtig loopt Mitch langs haar. Hij heeft geen zin om een slapende draak wakker te maken: straks blijkt ze een ochtendhumeur te hebben! Eenmaal bij zijn takkendak aangekomen, pakt hij zijn tas en stopt er drie van de appels en de stukken vlees in. De vierde appel eet hij op. Als hij zich omdraait, kijkt Jóa hem scherp aan. Blijkbaar is ze wakker geworden.

'Jij hebt zeker ook honger? Hier.'

Hij haalt één van de vleesstukken weer uit zijn tas en gooit hem naar haar toe. Hoewel het stuk best groot is, heeft de draak het in één hap op. Voor haar is het natuurlijk maar een tussendoortje.

'Mmh, jij moet eigenlijk meer hebben. Zo'n klein stukje vlees is niet genoeg voor je', mompelt Mitch voor zich uit. Hij weet dat als de draak niet genoeg eet, ze ook geen lange vliegreis uit kan houden. En hij heeft haar nodig om de grenzen te inspecteren.

Jóa kijkt hem nog steeds strak aan, maar tot zijn verbazing merkt Mitch dat de vijandigheid enigszins uit haar ogen is verdwenen, hoewel het verre van helemaal weg is.

'Kom, sta op. We gaan op zoek naar een meer. Ik vrees dat je zelf je eten zal moeten vangen, maar het is beter dan niks.'

De draak komt langzaam overeind en kijkt hem snijdend aan. Mitch doet alsof hij het niet ziet, pakt zijn tas, loopt naar haar toe en klautert onhandig op haar rug. Zodra hij zit, vliegt de draak abrupt weg. Bijna valt hij van haar rug.

'Hé! Een beetje rustig aan, zeg!' zegt hij boos.

De draak schudt haar kop en briest luidruchtig een wolk donker grijze rook uit door haar neusgaten. Blijkbaar is zij ook boos. Vast omdat ze nu haar eigen eten moet vangen, meent Mitch.

Het zou hem niet verbazen als ze net zo verwend is als prinses Emina, en dan krijgt hij vast nog een boel voor zijn kiezen!

Na een halfuur rondvliegen, stuiten ze op een klein meertje. Hoewel het landschap open is door het gebrek aan bomen, laat Mitch Jóia toch landen. De omgeving staat hem niet aan omdat ze heel gemakkelijk gezien kunnen worden zonder dekking, maar een ander meer is er niet in de omgeving.

Terwijl Jóia een paar keer met haar kop onder water duikt en zo wat vissen vangt, speurt Mitch de omgeving af. Nergens lijkt gevaar op de loer te liggen en dat stelt hem enigszins gerust.

Hij kiest een boom uit en gaat er tegenaan zitten, terwijl Jóia nog steeds aan het vissen is. Stiekem geniet hij van de onhandige pogingen van de draak om aan eten te komen. Het is duidelijk te zien dat ze nog nooit eerder haar eigen eten heeft moeten vangen. Desondanks blijft hij de lucht afspeuren en al gauw ziet hij datgene waar hij voor vreesde: zes draken komen in behoorlijke vaart op hem af en allemaal dragen ze een mens op hun rug. De voorste draak is gelijk de grootste en ziet er behoorlijk imponerend uit.

'Jóia, kom snel! We moeten maken dat we wegkomen!' roept Mitch, terwijl hij geschrokken opstaat en zo hard hij kan naar de draak toe rent.

Die heeft haar kop hoog in de lucht gestoken, maar in plaats van zich naar hem toe te haasten, blijft ze staan. Mitch beseft dat ze verwacht haar halsband terug te krijgen als hij opgepakt wordt. Die zullen zijn achtervolgers immers van hem afpakken.

'Ik heb je halsband samen met de kroon verstoppt. Je vindt hem zonder mijn hulp nooit terug en ik zal niets aan wie dan ook vertellen!' zegt hij, zodra hij bij haar is.

Even kijkt ze hem schel aan, maar dan laat ze zich op de grond zakken zodat hij op haar rug kan gaan zitten. Zodra hij zit, vliegt ze weg.

'Niet naar het bos! Vlieg maar gewoon wat rond', beveelt hij haar.

Terwijl de draak gehoorzaamt, kijkt Mitch achter zich. De soldaten komen steeds dichterbij.

'Sneller!'

Direct zet Jóia er meer vaart in en tot zijn grote opluchting ziet Mitch dat de meeste draken hen niet kunnen bijhouden. Enkel een vrij lange, maar lichtgebouwde draak met hele grote vleugels houdt hen bij. Hoe Jóia ook probeert om sneller te gaan dan hun achtervolger, de lange draak houdt hen met gemak bij en loopt zelfs langzaam in op ze.

'Goed, laten we dan maar eens proberen of we met ontwijkingsmanoeuvres van hem af kunnen komen. Jóia, stijl omlaag en zigzag tussen de bomen en heuvels door!' roept Mitch, nu toch een beetje geschrokken naar de draak.

Ze doet direct wat hij zegt en Mitch ervaart voor het eerst hoe zo'n groot dier toch heel wendbaar kan zijn. Met het grootste gemak zigzagt Jóia overal tussendoor. De lange draak volgt vrij snel, maar crasht bijna tegen de grond door de steile daling waarin hij Mitch en Jóia najaagt en het lukt hem niet om Jóia bij te houden als die op topsnelheid overal tussendoor zigzagt en een paar scherpe windingen maakt.

'Whoehoe! Zet hem op, Jóia!' joelt Mitch opgelucht. Zijn angst is al weer weg en vol adrenaline moet hij toegeven dat hij heimelijk geniet van de snelle rit op de draak.

Na een paar minuten is de lange draak helemaal uit zicht verdwenen en blij laat Mitch, na dat moment zo lang mogelijk te hebben opgerekt, Jóia vaart minderen. Voorzichtig keren ze weer terug naar het Noordelijke Bos en ongezien bereiken ze hun schuilplaats.

Zodra Mitch van Jóia afstapt, loopt de draak weer terug naar haar nest en gaat moe van de inspanning liggen slapen. Maar Mitch blijft de rest van de middag zitten piekeren. Ze kunnen niet terug naar het meer, daar zullen de soldaten op rekenen omdat daar voldoende vis is. Dat betekent dat Jóia geen eten heeft. En hij trouwens ook niet omdat hij niet in het dorp kan blijven stelen.

Dan zit er nog maar één ding op: morgenochtend vroeg weggaan en de grenzen inspecteren. Hij twijfelt of hij de kroon en de

halsband zal meenemen. Als hij slaagt in het ontsnappen uit Hutan, kan hij de kroon en de halsband verkopen en Jóa terugsturen, hoewel hij niet weet hoe hij dat voor elkaar moet krijgen zonder een boze draak achter zich aan te krijgen.

Maar als hij niet slaagt en wordt betrapt, zal Jóa niet naar hem luisteren en hem rustig bij de soldaten afleveren, omdat ze weet dat als hij wordt opgepakt terwijl hij de halsband bij zich draagt, zij hem terug krijgt. Bovendien raakt hij dan ook de kroon kwijt. Nee, hij zal ze hier laten liggen in het bos. Hij kan altijd een geïnteresseerde verkoper zoeken in het buitenland en dan later terugkomen en de kroon en de halsband weer ophalen. Daar kleeft veel minder risico aan.

De volgende ochtend wekt hij een beetje aarzelend Jóa al op een vroeg tijdstip. De draak wordt behoorlijk nijdig wakker, precies waar hij bang voor was. Pikzwarte stoom komt uit haar neusgaten en als blikken konden doden, was Mitch dood neergevallen.

'Kom op, sta op. We gaan de grenzen inspecteren en proberen om in het buitenland te komen', legt hij haar kortaf uit.

Tergend langzaam komt de draak overeind. Haar boze ogen laten de zijne niet meer los. Met een diepe zucht zwaait hij zijn tas over zijn schouder, loopt naar haar rug en klimt er op. Deze keer is hij voorbereid op haar expres te snelle opstijgen en blijft hij zitten.

Boos richt de draak op een alleenstaande boom en spuwt vuur. Mitch schrikt van de intensiteit ervan. Hij voelt de hitte van de vlammen nog op haar rug. Het lijkt de draak wat rustiger te maken dat ze haar woede letterlijk van zich af kan spuwen.

In een rustig tempo vliegen ze in de richting van de grens. Als ze er bijna zijn, laat Mitch Jóa laag vliegen zodat ze enigszins gecamoufleerd zijn door de bomen en de met mos begroeide rotsen. Niemand lijkt hen door te hebben, maar Mitch ziet al snel dat hij hier niet over de grens komt. Er staan twee snel uitziende draken op de grond en er zijn, naast hun berijders, nog zo'n tien mannen die zwaar bewapend om zich heen kijken. Voor ze gezien

worden, laat Mitch Jóia keren en vliegen ze naar de volgende oversteekplaats. Maar ook daar is het hetzelfde.

Ze vliegen zo'n vijf oversteekplaatsen bij langs, maar het is overal hetzelfde: de verdediging loopt zelfs door op plaatsen die niet bekend staan als oversteekplaatsen. Er blijkt een hele rij te zijn. De enige minder goed bewaakte oversteekplaats is de oceaan. Alleen moeten ze dan erg lang vliegen voordat ze kunnen landen en Mitch weet niet of Jóia dat wel volhoudt. Bovendien betekent minder goed bewaakt niet ook direct onbewaakt.

Net als hij Jóia laat landen bij de zevende oversteekplaats, hoort hij een geluid. Hij draait zich om en ziet de zes soldaten van de vorige dag aan komen vliegen op hun draken.

'Nee hè. Niet weer! Jóia, stijg zo snel je kan weer op!'

De draak doet wat haar gezegd wordt en stijgt op. Maar als ze in de lucht zijn, zijn de zes draken en soldaten nog maar een paar meter van ze verwijderd. Ze hangen stil te wachten tot Mitch op gelijke hoogte is. Mitch ziet in dat hij geen uitweg heeft en besluit om Jóia ook stil in de lucht te laten hangen in afwachting wat er gaat gebeuren. Zijn hart bonkt in zijn keel, hoewel hij dat nooit toe zou geven.

'Jij! Je staat onder arrest voor het stelen van de kroningskroon en een koninklijke draak!' roept de voorste soldaat hem toe.

Het is degene die op de grote imponerende draak van eerder rijdt. De soldaat zelf lijkt nog niet zo oud, midden twintig, gokt Mitch en hij heeft blond haar en warmblauwe ogen. Hij is behoorlijk gespierd door zijn legertraining. Zijn ogen staan serieus en Mitch beseft dat de man weet dat hij geen kant op kan: ze zijn te dicht bij elkaar om veilig te vluchten.

Jóia briest luidruchtig zwarte rook uit. De soldaat die sprak kijkt lichtelijk ongerust naar haar.

'Geef je over, dan zal je niets overkomen', probeert hij nogmaals om Mitch te overreden zich over te geven. 'Gooi ons de kroon toe en spring bij één van ons op de draak met je handen in de lucht. Laat je wapens bij de Goudrug achter.'

Maar Mitch antwoordt niet en denkt na. Hij wil zich niet zomaar overgeven. Hij weet dat Jóia snel is. Als hij een afleiding kan creëren, is ze snel genoeg om weg te komen. Dat weet hij zeker! Alleen de lange draak, die er ook weer bij is, zou een probleem kunnen vormen. De rest is niet snel genoeg, hoewel twee van de draken behoorlijk op Jóia lijken en best wel eens van hetzelfde soort kunnen zijn. Maar hoe creëert hij zo'n afleiding?

Op datzelfde moment gromt Jóia zachtjes alsof ze hem wil waarschuwen en begint dan ineens rond haar as te spinnen terwijl ze vuur spuwt. Ze gaat steeds sneller en Mitch moet zich goed vasthouden om niet te vallen. Er ontstaat een vlammschild aan alle kanten om hen heen.

'Goed idee, Jóia!' belooft Mitch de draak blij.

Maar Jóia is nog niet klaar. Als de vlammen wegtrekken, ontstaat er een diepe zwarte mist en die mist gebruikt ze om ongezien hoog op te stijgen. Ze vliegt steeds hoger de lucht in totdat de legerdraken uit het zicht zijn. Die hebben duidelijk geen idee welke kant Jóia en Mitch op zijn gegaan en splitsen zich op in noordelijke, zuidelijke, westelijke en oostelijke richting. Niemand van het team komt op het idee om recht omhoog te vliegen.

Jóia neemt de leiding en vliegt hoog de wolken in, in zuidelijke richting, naar het kasteel toe.

Even is Mitch bang dat ze hem zelf uit zal leveren aan de koning en hij probeert haar te keren. Maar de draak is niet te stoppen en hij wacht stiekem een beetje angstig af. Als ze na een kleine twee uur landt in het Koninklijke Bos naast het kasteel, beseft Mitch dat de draak gewoon erg slim bezig is. Immers, wie zal hem nu juist bij het kasteel dat hij ontvluchtte verwachten? De soldaten zullen juist verwachten dat hij terug naar het noorden zou gaan, waar hij ook vandaan was gekomen en waar hij zijn schuilplaats heeft.

Als Mitch van haar rug springt, kijkt Jóia hem vragend aan.

'Ik weet niet wat we nu gaan doen, draak. De complete grens naar Jiran is afgesloten. En de enige andere manier om er naartoe te gaan, is door over de oceaan te reizen. Dat kan wel, maar het is

heel lang vliegen en ook de oceaangrenzen worden goed bewaakt met boten en draken', zucht Mitch een beetje moedeloos. 'Laten we eerst maar gaan slapen.'

Mitch legt zijn tas neer en gaat aan de slag om takken te verzamelen, terwijl Jóa bladeren op een hoopt krabbelt. Als ze beiden hun slaapplaatsen klaar hebben, haalt Mitch het stuk vlees en een appel uit de tas. Van het vlees neemt hij een paar happen en de rest geeft hij aan Jóa. Die slikt het in één hap door en krult zich dan op in haar bladernest om te gaan slapen.

Mitch eet zijn appel op, zucht diep en gaat ook liggen.

'Zeg, Jóa, dankje voor je hulp vandaag', bromt hij aarzelend tegen de draak.

Jóa heeft haar kop weer op en staart hem aan. Haar ogen staan vriendelijk en ze bromt zachtjes. Dan legt ze haar kop weer neer en doet haar ogen dicht.

Mitch glimlacht en probeert zelf ook te slapen. Een middagdutje zou hem zijn energie terug moeten geven. Maar hij valt niet in slaap voor hij zichzelf de vraag heeft gesteld waarom de draak hem heeft geholpen. Was het alleen maar om de halsband?

Hoofdstuk 2

Mitch:

Als Mitch weer wakker wordt, is het al avond. De zon begint te zakken en het wordt donker in het bos. Hij staat op en ziet tot zijn grote schrik dat Jóa weg is. Snel springt hij op om haar te gaan zoeken. Ze kan hem niet hebben achtergelaten, want ze wil haar halsband terug!

Tenminste, dat hoopt hij. Ook hij beseft dat de koning zo een nieuwe halsband voor de draak zou kunnen laten maken. Maar de draak lijkt heel erg gehecht aan deze halsband en Mitch hoopt dat ze daarom bij hem zal blijven. Hoe moet hij immers anders ongezien uit dit bos komen? Te voet?

Maar hoe verder hij het bos uitkamt, hoe moedelozer hij wordt: Jóa is nergens te vinden. Met een vervelend onderbuikgevoel loopt hij uiteindelijk terug naar zijn slaapplek.

Tot zijn grote opluchting ziet hij daar echter de draak staan. Ze lijkt uit vissen te zijn geweest, want voor haar voeten ligt een bergje dode vissen. Het stinkt al behoorlijk, maar Jóa staat er tevreden naast met een blij glans in haar ogen.

Als Mitch opgelucht gaat zitten, kijkt ze hem met een rare blik aan. Het lijkt een mengelmoes van vragen en wantrouwen, maar wel met een warme glans.

'Ik hoop dat niemand je gezien heeft', zegt Mitch, uit evenwicht gebracht door haar blik.

Door die woorden verdwijnt Jóa's blik echter snel. Haar ogen staan nu beledigd en boos. Ze keert Mitch haar rug toe en begint aan haar hoop met vissen. Mitch moet stiekem lachen om het beledigde gedoe van de draak, maar besluit het niet hardop te doen.

Hij pakt de laatste appel uit zijn tas en eet hem met smaak op. Als de appel op is, zucht hij. Eigenlijk heeft hij nog steeds honger,