

Shadowgate

De vloek van Necropolis

Shadowgate

De vloek van Necropolis

Ruben J. Gazet

Shadowgate *De vloek van Necropolis*

Copyright © 2011 GJB

Auteur: Ruben J. Gazet

Druk: www.mijnbestseller.nl

Omslagontwerp: GJB

Vormgeving binnenwerk: GJB

ISBN: 9789491080319

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, door middel van druk, fotokopieën, geautomatiseerde gegevensbestanden of op welke andere wijze ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Hoofdstukken:

9	Shadowgate
14	Camping Hofkerk
23	De aankondiging
29	Meneer Skeleton
34	Het spookverhaal
43	Schaduwen
48	De ijskelder
55	Het levende woud
59	Gijsbrecht van Avezaath
64	Bijzondere krachten
77	Florence van Avezaath
84	Een geheimzinnige kaart
89	De bibliotheek
100	Een geheime gang
110	Het schuurtje
118	Het kerkhof
124	De tombe van Vaygarder
131	Het skelettenleger
139	De puzzel
148	De sleutel van de ijskelder
158	De ontvoerde drieling
165	De bevrijding

181	De deur naast de bar
187	Een bizar stadje
195	De vampier in de caravan
204	Toverspiegels
215	Een sprekend zwaard
222	Het Hondenhok
228	Het ultieme gevecht
238	Een held huilt niet

Shadowgate

De vloek van Necropolis

Ruben J. Gazet

Shadowgate

“Yes! Eindelijk! Hij is binnen!” juichte Dylan Danenveld dolenthousiast, alsof hij voor het eerst in zijn leven een cadeautje van zijn ouders had gekregen. Maar wat hij gedownload had, was dan ook iets heel bijzonders - nou ja, volgens zijn ouders dan. Daar kon hij eerder alleen maar van dromen.

“Yes!” riep hij nog eens. “Nu kan ik eindelijk Shadowgate gaan spelen. Ik ben benieuwd of het echt zo’n gave game is, zoals papa en mama altijd beweren.”

Het enige wat er nog tussen hem en het avontuur stond, was de installatieprocedure. Hij klikte op ‘ja’ en dacht ineens aan de woorden van zijn vader. “Och, kerel. Weet waar je aan begint. Ik ben er tijden mee bezig geweest en ook je moeder was halverwege het spoor bijster. Je moet heel moeilijke puzzels oplossen om verder te ko-

men. Als je de baas van een level verslaat, dan krijg je een voorwerp dat je weer in de volgende kan gebruiken. Het speelt zich af tijdens de middeleeuwen. In het kasteel en de omgeving leven skeletten, geesten en enge monsters! Als je niet slim bent kun je het beter vergeten. En ik kan het weten.”

Dylan zuchtte. Pfff, alsof hij nog geen moeilijke games had gespeeld. Ach, hoe vaak had hij zijn vader er de afgelopen dagen niet over horen praten. Oké, Shadowgate mocht dan wel niet zo'n perfect, grafisch pronkstuk zijn als de games van tegenwoordig, maar eind jaren tachtig van de vorige eeuw, was het een geweldig stukje kunst.

“Een knap staaltje werk!”

Nog zoiets. Ja, ook dat zei zijn vader vaak.

Er verscheen een brede glimlach rond zijn mond. Zijn ouders waren in die dagen dan ook nog twintig jaar jonger; nu hebben ze er op hun manier geen tijd meer voor, games te spelen. Papa werkt voor zijn geld en doet in zijn vrije tijd zijn uiterste best om ooit een bestseller te schrijven. Mama borduurt er lustig op los alsof er nog niet genoeg van die borduursels aan de wand hangen. Of ze probeert overbodige spullen via het internet te verkopen.

Nee, Dylan wist wel beter. Zijn ouders konden de games gewoonweg niet meer uitspelen. Die van tegenwoordig zijn veel groter, uitgebreider en gecompliceerder dan vroeger. En slim? Nee, dat zijn z'n ouders beslist ook niet meer.

In ieder geval niet zo slim als hij.

Zijn moeder vertelde hem gisteren nog dat zijn vader altijd vol goede moed aan een nieuwe interessante game begon. Maar ook dat hij het vaak na een half uur weer voor gezien hield. Zijn gezicht stond dan op onweer en hij schold op alles en iedereen wanneer hij niet verder kwam. Als zijn moeder hem dan hoofdschuddend aankeek zei hij telkens: "Wat schud je nou met je hoofd? Hier! Speel jij maar verder!"

Vervolgens smakte hij de controller naast zich neer.

Dat kwam Dylan bekend voor. Ook hij moest bekennen dat hij natuurlijk wel eens kwaad werd als hij niet verder kwam in een spel. Wie heeft dat niet?

'Aartje naar zijn vaartje', riep zijn moeder dan. Ja hoor, alsof zij daar soms geen problemen mee had? Hoe vaak had ze hem niet gevraagd of hij haar even wilde helpen een moeilijke level uit te spelen.

"Ja, dag! Ik ben de helpdesk niet!" riep hij dan. Doe het lekker zelf!"

Vanzelfsprekend bleef hij haar onlogische verrichtingen met het spelfiguurtje met een scheef oog volgen. Omdat hij haar gestuntel na een poosje niet langer aan kon zien, nam hij de controller maar van haar over om vervolgens blindelings door de level heen te lopen alsof de puzzel of een eindbaas niet eens bestonden. Hij keek haar dan een tikkeltje arrogant aan. "Zie je nou wel, mama! Is dat nou zo moeilijk? Als je nou maar gewoon eens één keer logisch gaat nadenken."

Ouders en computerspelletjes. Laat me niet lachen.

O ja! Dan had je ook nog zijn zus, Nikki. Ze heet eigenlijk Monique, maar ze wil dat iedereen haar Nikki noemt. Die had pas echt een broertje dood aan games. Ze vond de meeste van die spelletjes maar ontzettend saai! Allemaal prut! Behalve games zoals: The Sims, Harvest Moon, Bratz, Nintendogs en meer van dat soort meidengames, waar ze zo af en toe mee speelde. Steevast was ze aan het tekenen; ze wilde er later misschien wel haar beroep van maken. Tekenend; daar is ze echt goed in, véél beter dan in gamen. Had zijn zus een keer geen zin in tekenen of gamen, dan was ze wel te vinden op haar kamer met een dik boek onder haar neus. Een boek. Jakkas, wat een saaie prut.

“Als je straks klaar bent met lezen, Nikki,” zei hij eens, “zoek dan alsjeblieft eerst je neus op.”

“Eh, wat? Mijn neus?”

“Ja, ik zag hem net nog lopen over de laatste bladzijde van het boek!”

“Ach, houdt toch op met die flauwe grapjes. Pak jij maar eens een boek en leer lezen.”

Lezen, wat leer je daar nou van? Niets toch? Hij wist wel beter. Doe hem maar een computergame. Dan zag en hoorde je hem niet. Dan was hij pas echt in z'n nopjes.

Hij keek weer naar het scherm en merkte dat het spel nog niet helemaal geïnstalleerd was. Hij wist niet waar die vreemde gedachte ineens vandaan kwam, maar hij wenste dat hij voor één keer dé held in een computergame mocht zijn.

Een pieptoon.

Dylan richtte zijn blik weer op het scherm.

Installatie voltooid stond er in het venster.

“Wauw! Hij is klaar. Shadowgate. Let’s play!”

Hij veerde op en liet pardoos de controller uit zijn handen vallen. Die verdween onder zijn bureau. Hij kroop eronder en...

“Au!” Dylan voelde zich opeens duizelig worden, alsof hij zijn hoofd ergens hard tegenaan had gestoten. Warempeel, er zat me daar een kanjer van een buil op z’n achterhoofd.

Camping Hofkerk

“Ziezo! Dat staat er écht schitterend bij.” Meneer Danenveld was zichtbaar opgelucht nadat hij de laatste rode plastic haring de grond in had geslagen en wendde zich tot zijn vrouw. Zij had hem een poosje gadegeslagen en hem zo hier en daar nog wat aanwijzingen gegeven. Hij had ze telkens weggewuifd. “En? Wat vind jij ervan, moeder?” In zijn ogen had hij de voortent perfect voor de spiksplinternieuwe huurcaravan neergezet. Hij veegde het zweet met een zakdoek van zijn voorhoofd en trok zijn, iets te korte, zwarte sportbroek omhoog, zodat zijn bilnaad niet meer voor anderen zichtbaar was. Zijn bovenlichaam was ontbloot en kleurde al een beetje rood van de zon.

“Ja hoor, flinkerd. Ik vind het prima, zo!” antwoordde mevrouw Danenveld met een vette knipoog. Maar dat

deed zij wel op zo'n manier dat haar man het niet kon zie. Dat de tent toch nog een klein beetje scheef voor de caravan stond, liet ze bewust achterwege. Het had hem al zo tegengezeten vandaag. Misschien zou ze hem er morgen wel op wijzen. Ze duwde haar strakke blauwe bril terug op de neus van haar ronde gezicht.

"Ik heb er echt ontzettend veel zin in, vader," riep ze hem toe. "Lekker twee weken genieten van een welverdiende vakantie. Dat hebben we na zo'n dag als vandaag wel verdiend, dacht ik zo."

"Je haalt me de woorden uit m'n mond," zei hij. Even later plofte hij bijna uitgeput neer in zijn luie campingstoel. Hij dacht aan alle inspanningen die hij vandaag al had moeten leveren en legde zijn voeten op een wit, plastic bijzettafeltje. Hij zuchtte diep en veegde wat achtergebleven grassprietjes van zijn buik. Van een leien dakje ging het allemaal niet. Het koude alcoholvrije biertje, waar hij al de hele middag naar verlangde, bracht verkoeling.

Nikki, Dylan en hun ouders stonden voor het eerst op camping Hofkerk. Het was een gezellige familiecamping in de heuvels en bossen rond Noddestad. Mevrouw Dannenfeld wilde graag een keer naar deze camping en zag haar kans schoon. Goede kennissen van haar, waren een jaar eerder geweest en die kwamen met interessante verhalen thuis. Een spannend verhaal over een legende, sprak vooral haar zoon erg aan.

“Cool!” riep Dylan. “Pap, gaan wij ook?”

Het werd plotseling muisstil aan de eettafel. Een vreemde spanning maakte zich meester van de blonde jongen. Hij hield zijn adem in alsof er iets engs stond te gebeuren.

Nikki had net een hap uit haar boterham met hagelslag genomen en stopte abrupt met kauwen. Ze keek haar moeder aan, alsof ze naar nieuws hadden ontvangen. Daarna richtten ze hun blik naar de overkant van de tafel.

Met een lichte aarzeling in zijn ogen kwam het kortgeschoren hoofd van hun vader langzaam vanachter de ochtendkrant vandaan. Hij vouwde de krant met enig nonchalance op en legde hem voor zich neer. Hij krabde even op zijn hoofd, vouwde zijn handen en staarde met een serieuze blik naar zijn vrouw en kinderen. Alsof hij op eens een masker had opgezet om zijn ware gezicht erachter te verbergen.

“Dat weet ik nog niet hoor, kerel!” antwoordde hij na een paar seconden. “Ik moet daar eerst nog even een paar nachtjes over slapen.” Hij verstopte zich weer gauw achter zijn krant.

Een reactie kwam al gauw, van zijn dochter. “Kom op nou, pap! Het lijkt ons wel gaaf, zo’n caravan!”

Weer een stilte. Het leek wel of er niets meer bestond. Eerlijk gezegd, zag haar vader zo’n vakantie helemaal niet zitten. Thuis had hij al gebrek aan ruimte, laat staan in zo’n kast op twee wielen. Nee, hij was beslist geen kampeerder en bleef daarom veel liever thuis. Daar kon

hij gaan en staan waar hij wou. Maar de meerderheid van het gezin was echter voor, dus sloot hij zich daar uiteindelijk sportief bij aan.

Hij legde de krant opnieuw voor zich neer en voelde meteen smekende blikken op zich gericht. Hij zuchtte diep. "Oké, wie ben ik om het tegen zo'n overmacht op te nemen," zei hij ten slotte.

Meneer Danenveld huurde dus een ruime caravan die tot aan het dak toe werd volgeladen met spullen die mevrouw Danenveld dacht nodig te hebben om te kamperen. De volgende morgen, het was nog vroeg, ging het gezin vol goede moed op pad. Maar het zou echter een dag vol hobbels en tegenslagen worden. De eerste volgde al na ongeveer tien minuten. Mevrouw Danenveld kwam tot de ontdekking dat zij haar borduurwerk vergeten was. Met een gezicht, werkelijk zo zuur als een citroen, reed meneer Danenveld op de eerstvolgende rotonde een rondje en keerde naar huis terug.

Nadat zij het borduurwerk in de la van de keukentafel had gevonden, snelde ze naar de auto.

"Stom hè!" riep ze met een rood hoofd tegen de burens die verbaasd over de schutting hingen na de snelle terugkeer. "Stel dat het gaat regenen; je moet immers ook dan een beetje bezig blijven, nietwaar?"

Ze schoot snel de auto weer in.

Het slechte humeur van meneer Danenveld smolt als sneeuw voor de zon, toen hij vrolijk meeblèrde met vroe-

gere hits van André Hazes, die hij de dag ervoor nog snel even op een cd had gebrand. "Een beetje verlie - iefd," zong hij opgetogen, maar werkelijk zo vals als een kraai.

Achter in de auto drukten Nikki en Dylan meteen de handen stevig tegen hun oren om gehoorbeschadiging te voorkomen. In koor smeekten ze hun vader onmiddellijk te stoppen met zijn concert.

Het enige voordeel van dat gejengel was, dat hij zijn plezier terug had. Maar dat duurde echter niet lang. Na een half uur belandde hij in de eerste file van die dag; en het was pas kwart over acht. Alsof dat nog niet erg genoeg was kreeg de caravan tot overmaat van ramp aan het einde van die file ook nog eens een lekke band. Met veel pijn en moeite wist hij de combinatie op de weg te houden zonder dat er ongelukken gebeurden.

Meneer Danenveld had zijn slechte humeur terug en ontzettend veel spijt dat hij had ingestemd met deze vakantie. Zijn gezicht stond op onweer en het leek wel of de bliksem ieder moment uit zijn oren kon komen. Hij morde en vloekte hij op iedereen die hem te hulp schoot. Alsof hij dit keer een nog donkerder masker had opgezet dan op de dag dat hij instemde met deze vakantie.

Nadat het wiel eindelijk was gewisseld, veegde hij zijn met smeer besmeurde handen af aan het bermgras en stuurde de combinatie weer de snelweg op. De rest van de reis leek zonder noemenswaardige problemen te verlopen, tot het drukke verkeer, vlak voor Noddestad, werd omgeleid in verband met een aanrijding.

“De betrokken chauffeurs beweerden twee geesten te hebben gezien die de snelweg overstaken,” zo vertelde een verkeersagent het verhaal wegwuivend naar het land der fabeltjes.

“Ja, wat wil je ook hè, op vrijdag de dertiende,” grapte meneer Danenveld tegenover de agent, terwijl hij zijn eigen belevenissen probeerde te vergeten.

Na de omleiding en een rit van bijna zes uur reden ze, vooral tot zijn eigen grote opluchting, Noddestad binnen. Nee, dat rijden met zo'n pashokje achter zijn wagen was niks voor hem. En dan ging het ook nog eens met zo'n slakkengangetje van zo'n tachtig kilometer per uur, als hij tenminste niet nog eens in een file belandde. Voor het rode stoplicht op een kruispunt moest hij wachten. Zo kreeg hij nog net voldoende tijd om achterom te kijken.

Hij zag hoe zijn dochter haar neus tegen het zijraam drukte. Nikki leek het stadje helemaal in detail op te nemen en zag hoe in de verte de witte kerktoren de lucht inprikte, alsof het op ieder moment de hemel zou kunnen doorboren. Die is vast al eeuwen oud, hoorde hij haar haast denken.

Meneer Danenveld wist niet waarom, maar hij wierp een verbaasde blik door de zijruit naar buiten. Hij meende even een schim te zien in de leegstaande garage, die op de hoek van het kruispunt stond. Glimlachend en er zich van bewust dat hij zich had vergist, schudde hij dat belachelijke idee uit zijn hoofd. Het licht sprong op groen en hij trok voorzichtig op en stuurde de combinatie over de

laatste kilometers asfalt. Bij de eerstvolgende kruising sloeg hij rechtsaf. Driehonderd meter verderop aan zijn linkerhand, stond een molen haast doelloos voor zich uit te staren. Die wierp zijn treurige blik naar het pittoreske stadje alsof hij het zicht allesbehalve aantrekkelijk vond. Achter de molen doemde een hoog uitgestrekt woud op. Het deed zelfs een beetje eng aan, een beetje griezelig zelfs.

Een leuk opgezet dierenparkje met: reeën, geiten, pauwen, kippen en ander pluimvee, werd druk bezocht door jonge ouders met hun broodgevende kinderen. Twee jongetjes maakten hevige ruzie om het laatste plakje brood dat nog in de plastic broodzak zat. De verliezer rende stampvoetend weg en hilde tranen met tuiten. Zijn moeder troostte hem en gaf hem een snoepje. Uiteraard verdwenen de tranen als sneeuw voor de zon en was de ruzie met zijn vriendje voor altijd en eeuwig bijgelegd.

Meneer Danenveld had echter totaal geen oog voor het schouwspel en chauffeerde zijn combinatie naar de grote parkeerstrook voor het ronde receptiegebouw. Tegelijkertijd wierp hij een afkeurende blik naar het ronde klokje van het dashboard; het liep al tegen tweeën. Het rempedaal had zijn remmende werking nog niet eens afgerond of de kinderen waren er al vandoor.

Ze hadden thuis zelf een aantal opdrachten bedacht en de allereerste luidde:

‘Verken de camping!’

Mevrouw Danenveld meldde zich even later bij de receptie en werd geholpen door een mevrouw met zwart sluik haar. Ze kreeg van haar de gereserveerde plaats toegewezen en toen mocht meneer Danenveld aan de iets eerder gearriveerde campinggasten zijn kunsten laten zien hoe goed hij de caravan op de juiste plaats wist te manoeuvreren. Je raadt het al: dat ging hem niet zo makkelijk af en hij maakte een paar lelijke wegwerpgebaren naar een paar lachende omstanders. Pas na een kwartier stond de caravan op de goede plek.

Nu de poten nog.

Hij keek om zich heen en zag tot zijn schik hoe diezelfde omstanders van zopas zich in het zweet werkten om hun eigen caravan op de poten te krijgen. Hij glunderde ineens van oor tot oor en haalde meteen zijn oplaadbare boormachine uit de kofferbak. Hij testte het apparaat zodanig dat het hele kampeerveld wist dat hij er een bezat, en plaatste de lange dopsleutel erin. Irritant fluitend draaide hij de vier poten in no-time omlaag. En dan moest de pret van het opzetten van de voortent nog beginnen.

Nadat hij was bijgekomen van zijn worsteling met de voortent, begon meneer Danenveld aan de klus met de koepeltent. Hoewel er voldoende slaappleatsen in de caravan konden worden gecreëerd, wilden Nikki en Dylan toch liever in hun tent overnachten. Dat hadden ze thuis al besloten. Dat is veel spannender! Ze moesten er niet aan denken om 's nacht wakker gehouden te worden door het gesnurk van hun vader. Ze zouden er na die

twee weken beslist als zombies bijlopen. Na een half uur was hij zichtbaar tevreden. Hij had deze 'monsterklus' maar mooi even geklaard.

Was het met de voortent ook maar zo snel gegaan, dacht mevrouw Danenveld. Het liep al tegen vijven. Ze nam een diepe zucht en vroeg zich af waar haar kinderen zouden uithangen. In ieder geval had ze de ruimte en vrijheid om de bagage op te ruimen.

De aankondiging

De camping was ontzettend cool en er was veel te doen, zo vonden Nikki en Dylan. Ze ontdekten een openlucht- en een overdekt zwembad, een nieuwe midgetgolfbaan, speeltuintjes, trampolines en zelfs een klein dierenparkje. In de grote rechthoekige kantine kon je naar hartenlust darten, bowlen of snookeren. In een programmaboekje las Nikki dat er door het recreatieteam spelletjes zoals een bingo en een zeskamp werden georganiseerd. Dat haar oog een tijdje op de aankondiging van een spooktocht bleef liggen kon ze niet verklaren. Uiteindelijk lukte het haar het programmaboekje om te draaien.

Dylans oog was op een meneer gevallen die een leuk melodietje floot. Dylan wist alleen niet van welk liedje het was. De meneer droeg een groene pullover met daaronder een geel overhemd, een versleten zwarte spijkerbroek.

Zijn grote voeten waren verstopt in gele klompen met een kleine Nederlandse driekleur erop. Onder zijn ronde neus bevond zich een rare, zwarte snor; zo één met van die grote krullen aan het uiteinde. Die moest wel een halve meter zijn, giste Dylan. Op de kruin van zijn zwartharige hoofd was hij kaal. Net een kunstenaar.

“Zeg, wie is die vreemde snuiter?” fluisterde hij in Nikki’s oor.

“Dat is Sjef Boon, de campingeigenaar,” wist zij te melden.

“O.” Dylan probeerde zijn blik van Sjef los te wrikken, maar het wilde niet echt lukken. De snor bleef hem maar als een magneet aantrekken. Dylan keek er nog eens aandachtig naar. Daar zit vast veel werk in, dacht hij ineens. Hij zag het al helemaal voor zich. Elke morgen weer hetzelfde ritueel: Sjefs vrouw nam het linkerdeel van zijn snor in haar hand, gleed er met de krultang doorheen en krulde zijn snor tot een mooi model. Daarna was de rechter aan de beurt. Hij moest er zelf niet aan denken later zo’n snor onder zijn neus te dragen. Wat zal dat kriebelen, zeg. Bij die gedachte kon Dylan nauwelijks een lach onderdrukken. “Deze camping is echt keigaaf. Nietwaar, Nikki?”

“Ja, echt wel,” hoorde hij haar zeggen. “Ik heb er echt zin in.”

“Wanneer gaan we eigenlijk naar die ruïne?” vroeg Dylan ongeduldig.

“Daar gaan we straks heen, joh.”

“Waarom nu niet?” Hij was het liefst meteen naar die ruïne gegaan, als die snor hem tenminste ooit los zou laten.

“We moeten eerst de hele camping ontdekken.”

Daar had ze een punt, dacht Dylan. Voor je aan een avontuur begint, moet je natuurlijk wel eerst je thuishaven kennen. Je wist immers maar nooit wat er ging gebeuren. Hij probeerde met zijn ogen te knipperen. Ook dat lukte niet. Stomme snor!

“Je hebt gelijk,” zei hij, “en weet je wat? Misschien ontdekken we alvast iets geheimzinnigs.”

“Ja vast.” Nikki schudde glimlachend haar hoofd.

“Hey, kids!” riep Sjef, die de konijnen in het hok tegenover de receptie van vers voer voorzag. “Jullie twee gaan vanavond zeker ook naar de spookavond?”

“Spookavond?” vroeg Dylan. Hij deed alsof hij van niets wist.

“Ja, hier in de kantine. Meneer Skeleton gaat dan een griezelig spookverhaal vertellen.”

“Gaat dat over die legende?” wilde Nikki weten.

Sjef haalde schokkend zijn brede schouders op. Hij krabde zich daarna eens goed op het hoofd. Hij vroeg zich af hoe zij dat wist. Dat spookverhaal was iets bijzonders, dat moest een verrassing blijven. Iemand moest zijn mond voorbij hebben gepraat. Hij kon echter niet bedenken wie dat geweest kon zijn. “Ik wil geen spelbreker zijn, dus ik verklap helemaal niets,” antwoordde hij met een zuinige glimlach. “Daar hangt de poster.”