

DE KERKHOFKRIJGERS

In De engste serie ooit verschenen eerder:

Deel 1 *Het nieuwe spookhuis* (9+)

Deel 2 *De Transsylvanië Express* (9+)

Deel 3 *De horrorhoeve* (10+)

Deel 4 *Het schedelrijk* (10+)

Het boek van wonderlijke wezens die werkelijk bestaan (10+)

Lees ook de *Monster Zoo*-serie van Tjerk Noordraven:

Monster Zoo 1: Voedertijd (8+)

Monster Zoo 2: Op trollenjacht (8+)

Monster Zoo 3: De Lava Zoo (8+)

DE KERKHOFKRIJGERS

DE ENGSTE SERIE OOIT - DEEL 5

Tjerk Noordraven

met illustraties van Esther Malaparte

moon



© Tjerk Noordraven, 2021

© Moon, Amsterdam 2021

Illustraties omslag en binnenwerk: © Esther Malaparte, 2021

Foto auteur: © Vincent Kos

Vormgeving omslag: Esther Malaparte, Peter de Lange

Vormgeving binnenwerk: Krijnie Gerritsen, *bijzee*

ISBN 978 90 488 4592 7

ISBN 978 90 488 4593 4 (e-book)

NUR 283

www.tjerknoordraven.com

www.uitgeverijmoon.nl

www.overamstel.com

OVERAMSTEL

uitgevers

Moon is een imprint van Overamstel uitgevers bv

Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



WAT VOORAFGING

Onder luid gejuich van het vampierpubliek stoten Dragos en Nera keer op keer met hun wapen tegen elkaars schild.

Het wordt steeds lastiger om elkaar niet te raken.

De woest grommende hellehonden, die in de macht zijn van graaf Dracula, staan in een kring om Dragos en Nera heen en dwingen hen alsmaar dichterbij elkaar toe.

Doodsbang kijkt Dragos naar Prins Toet, maar die zit heel strak vastgeketend.

Hoe hard Prins Toet ook duwt en wurmt en trekt, hij krijgt geen enkele beweging in de zware ketting, die meerdere keren om zijn mummielichaam is gewikkeld en aan de achterkant van de pilaar vastzit met een lange pin.

Ook Hond, hun eigen hellehond, is vastgeketend aan de pilaar en kan zich nauwelijks bewegen.

Dragos moet wel vechten. Hij heeft geen keus.

Met een snelle beweging springt hij met zijn speer



op Nera's schild af, wetend dat ze hem makkelijk kan afweren.

Maar hij ziet te laat dat Nera zich net wegdraait van een happende hellehond.

'NEEEEE!' gilt Dragos, als zijn speer vlak langs het schild schiet en een diepe snee in Nera's schouder achterlaat.

'AU!' krijst Nera.

In een ongewilde reflex stoot ze haar schild naar voren, vol tegen het schild van Dragos aan.

De plotselinge klap werpt Dragos achterover.

Met een smak landt hij in het zand.

Nera deinst geschrokken achteruit, maar de hellehonden dwingen haar happend en grommend weer naar voren.

Ze torent nu boven Dragos uit, die onbeschermd op zijn rug ligt.

'DOOD HEM! DOOD HEM!' scandeert het bloed-dorstige publiek.

Nera kan nergens heen. De hellehonden staan vlak achter haar, met hun bekken vol vlijmscherpe tanden wijd opengesperd.

Vol afschuw staart ze naar haar houten staak.



‘Doe het!’ hoort ze de heraut met de kapiteinspet brullen. ‘Maak het af!’

Haar ogen vullen zich met tranen.

Dragos steekt zijn rechterhand uit. Met haar linkerhand pakt ze hem vast.

‘Je moet het doen,’ zegt hij. ‘Anderssss doden sssse onssss allebei.’

‘Nee,’ huilt Nera. ‘Nee. Nee.’

‘Het issss oké,’ slist Dragos.

Ook bij hem stromen de tranen over zijn wangen.

‘Alssss jij blijft leven, issss het het waard.’

Maar Nera schudt vurig haar hoofd.

‘Echt niet,’ gromt ze.

Met een wilde ruk draait ze zich om en blikst over de hellehonden heen naar de schedeltroon van graaf Dracula.

‘Niemand vertelt mij wat ik moet doen!’ brult ze, terwijl ze de oppervampier recht aankijkt. ‘Wie Dragos wil doden, zal eerst langs mij moeten!’

Een ijzige stilte daalt neer over de arena, zelfs de hellehonden stoppen met grommen.

Graaf Dracula komt overeind en loopt langzaam op Nera af.

‘Als dat is wat je wilt,’ zegt hij, terwijl hij zonder een



spoor van angst langs haar houten staak loopt en de speer van Dragos van de grond pakt. 'Als dat écht is wat je...'

Ineens ziet Nera achter de schedeltrouwen iets bewegen. Het is Eus, die pijlsnel door het gat in de muur naar binnen klimt.

Zodra hij met zijn hoeven op de grond landt, zet hij zijn blokfluit aan zijn lippen.

Meteen vult de arena zich met een krachtige melodie van langgerekte tonen.

De hypnotiserende klanken hebben geen effect op de vampiers, maar wel op de hellehonden, die allemaal hun oren spitsen.

Er gaat een schok door hen heen.

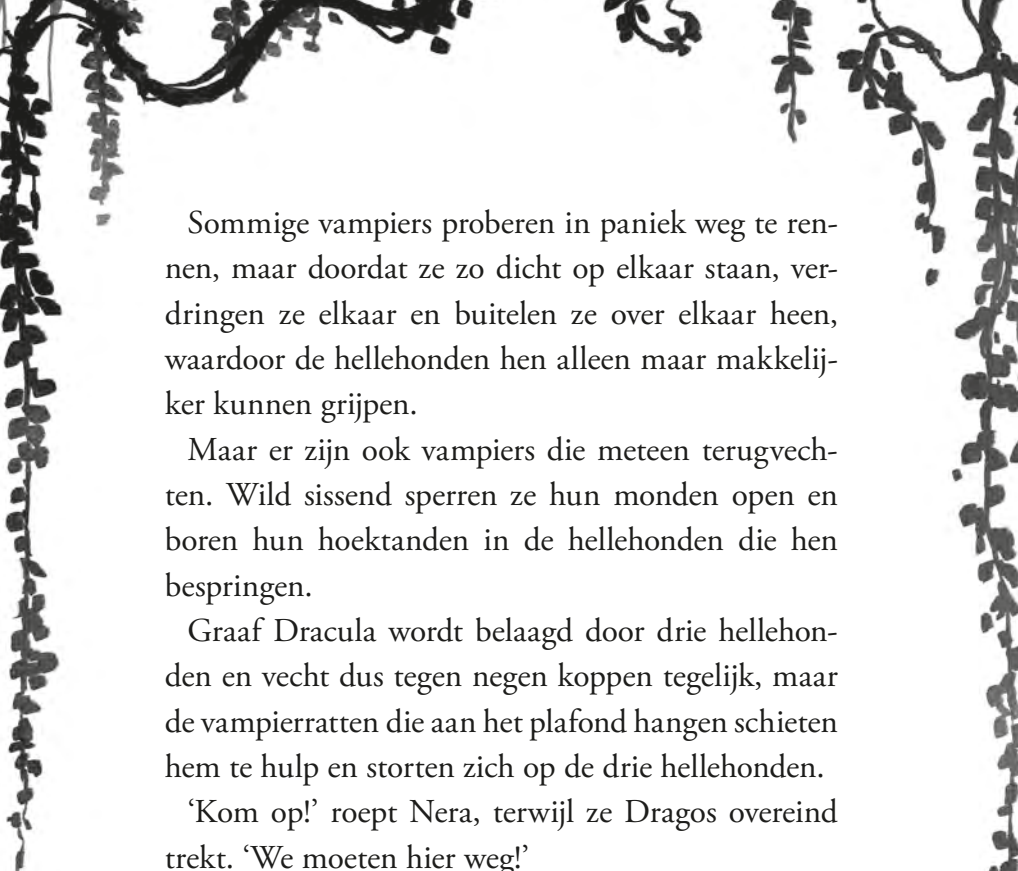
De macht die graaf Dracula over de hellehonden had is onmiddellijk verdwenen.

Hun gele ogen worden groot als ze in de macht van Eus komen.

Het volgende moment sperren ze brullend hun bekken open en storten zich op de vampiers.

Woest grommend happen de hellehonden zich vast in de vampiers.

Met hun drie bekken bijten ze meerdere vampiers tegelijk.



Sommige vampiers proberen in paniek weg te rennen, maar doordat ze zo dicht op elkaar staan, verdringen ze elkaar en buitelen ze over elkaar heen, waardoor de hellehonden hen alleen maar makkelijker kunnen grijpen.

Maar er zijn ook vampiers die meteen terugvechten. Wild sissend sperren ze hun monden open en boren hun hoektanden in de hellehonden die hen bespringen.

Graaf Dracula wordt belaagd door drie hellehonden en vecht dus tegen negen koppen tegelijk, maar de vampierratten die aan het plafond hangen schieten hem te hulp en storten zich op de drie hellehonden.

‘Kom op!’ roept Nera, terwijl ze Dragos overeind trekt. ‘We moeten hier weg!’

Ze spurt op Prins Toet af en rukt de lange pin los die zijn kettingen bij elkaar houdt.

Rinkelend vallen de kettingen omlaag.

Dragos knielt bij Hond en maakt de ijzeren halsband los.

Haastig kijken ze om zich heen.

Het gat in de muur waar Eus doorheen is gekomen, wordt nu geblokkeerd door vechtende vampiers. Voor de andere uitgangen wordt druk gevochten.



‘Daar!’ roept Nera.

Ze wijst naar een laag gat in de muur, in een hoek van de ruimte.

Met z’n allen rennen ze eropaf.

Nera kruipt als eerste door het gat, dan Hond, dan Dragos.

Als Prins Toet knikt, stopt Eus met fluiten en wurmt zich door het gat.

Meteen duikt Prins Toet achter hem aan.

Als hij erdoorheen is, kijkt hij nog één keer om.

Hij ziet hoe de hellehonden stoppen met vechten en piepend van angst en pijn naar de uitgangen vluchten, weg van de vampiers.

Midden in de arena krabbelt graaf Dracula met aan flarden gescheurde kleren overeind en begint onmiddellijk bevelen te schreeuwen.

Vlug springt Prins Toet op en spurt achter zijn vrienden aan de donkere gang in.

ZES NACHTEN
LATER





HET MORTUARIUM

In het spookachtige schijnsel van de flinterdunne maan ligt het grootste kerkhof van Parijs er doodstil bij. Zelfs de vele zwarte kraaien maken nauwelijks geluid.

Slechts heel af en toe hoor je hun klauwen zachtjes tikken op een oude grafsteen of sperren ze hun snauvels open voor een kort, klagelijk gekras.

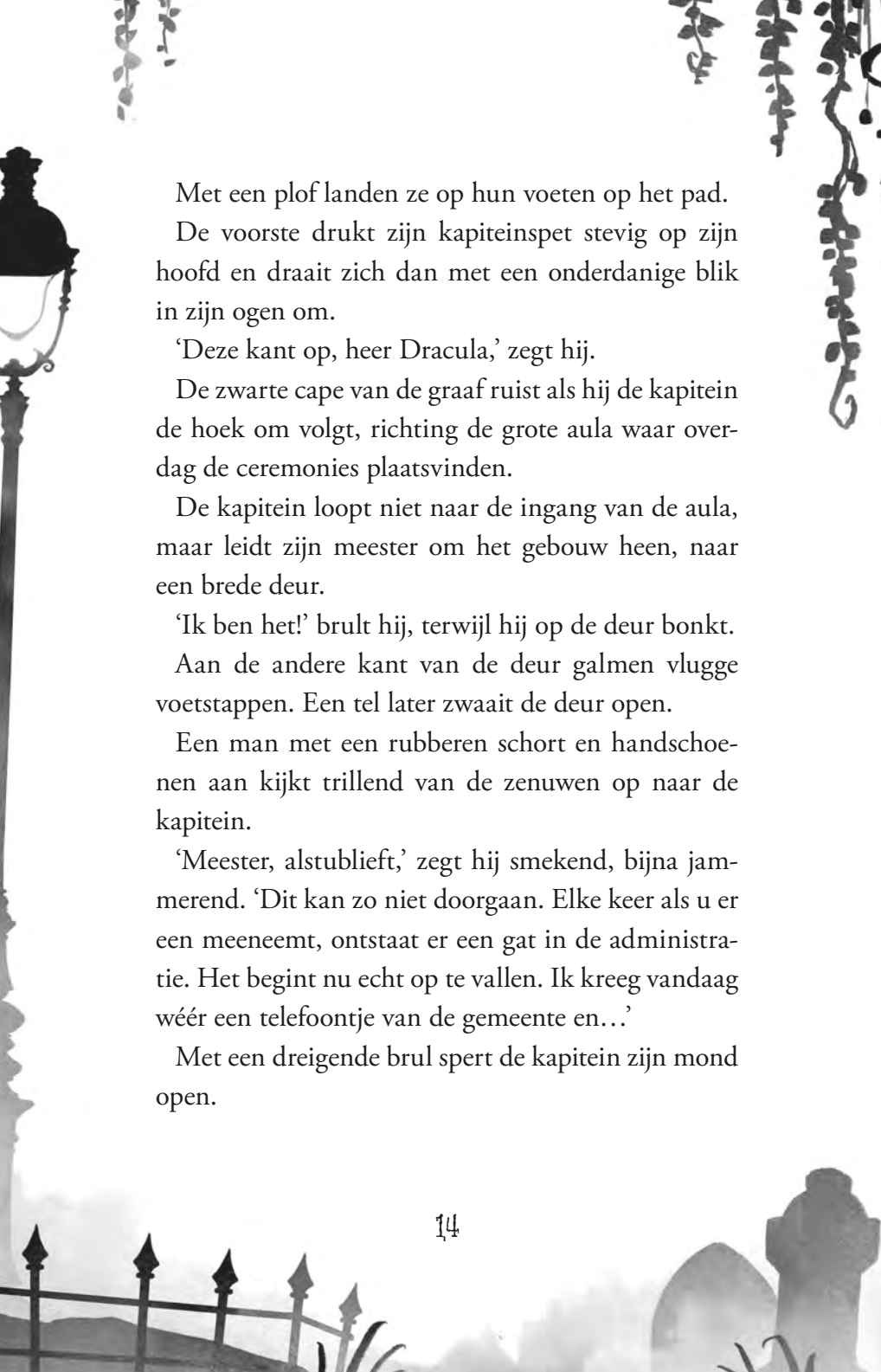
Maar meteen daarna is het weer stil.

Plotseling klinkt er toch een ongewoon geluid. Het is het geklapper van vleermuisvleugels, dat alsmaar dichterbij komt.

Twee vleermuizen fladderen over de toegangspoort heen en scheren over de brede zerken en de imposante graftombes.

Boven een pad van grijze klinkers duiken ze omlaag... en het volgende moment zijn het geen vleermuizen meer, maar mannen.

Lijkbleke mannen met puntige oren en felrode ogen.



Met een plof landen ze op hun voeten op het pad.
De voorste drukt zijn kapiteinspet stevig op zijn hoofd en draait zich dan met een onderdanige blik in zijn ogen om.

‘Deze kant op, heer Dracula,’ zegt hij.

De zwarte cape van de graaf ruist als hij de kapitein de hoek om volgt, richting de grote aula waar overdag de ceremonies plaatsvinden.

De kapitein loopt niet naar de ingang van de aula, maar leidt zijn meester om het gebouw heen, naar een brede deur.

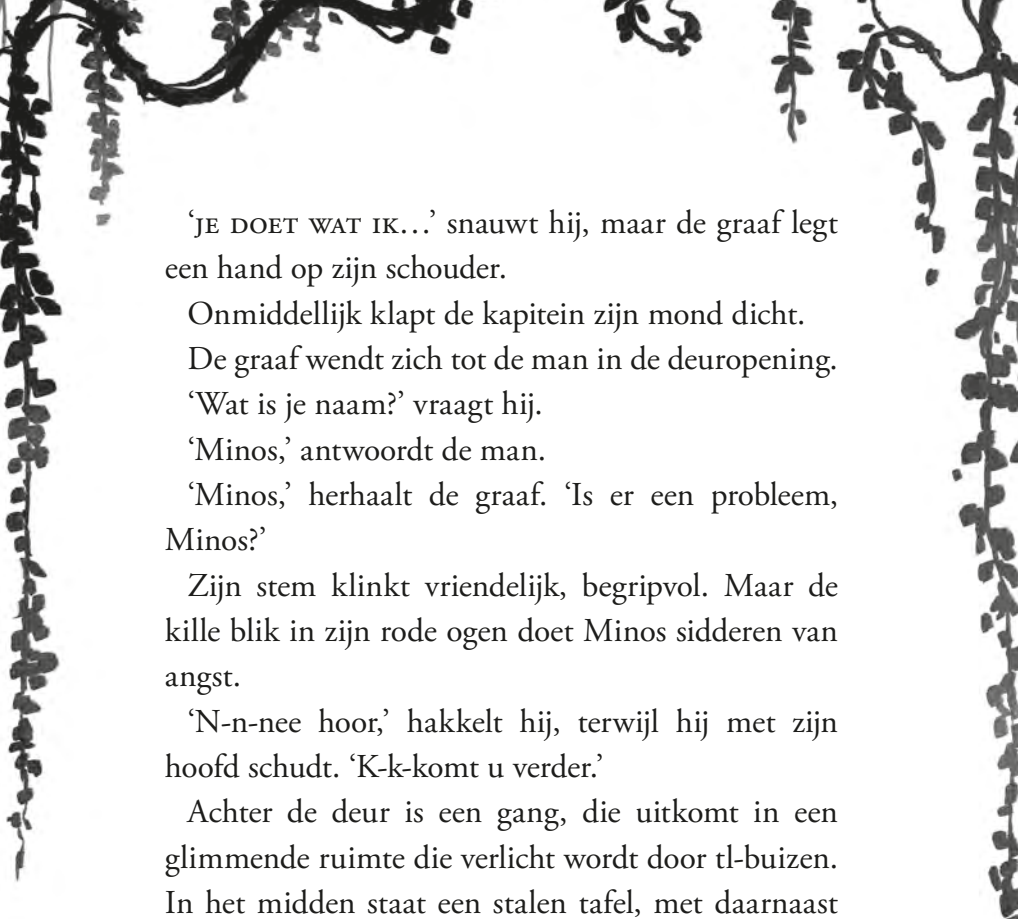
‘Ik ben het!’ brult hij, terwijl hij op de deur bonkt.

Aan de andere kant van de deur galmen vlugge voetstappen. Een tel later zwaait de deur open.

Een man met een rubberen schort en handschoenen aan kijkt trillend van de zenuwen op naar de kapitein.

‘Meester, alstublieft,’ zegt hij smekend, bijna jammerend. ‘Dit kan zo niet doorgaan. Elke keer als u er een meeneemt, ontstaat er een gat in de administratie. Het begint nu echt op te vallen. Ik kreeg vandaag wéér een telefoontje van de gemeente en...’

Met een dreigende brul spert de kapitein zijn mond open.



‘JE DOET WAT IK...’ snauwt hij, maar de graaf legt een hand op zijn schouder.

Onmiddellijk klapt de kapitein zijn mond dicht.

De graaf wendt zich tot de man in de deuropening.

‘Wat is je naam?’ vraagt hij.

‘Minos,’ antwoordt de man.

‘Minos,’ herhaalt de graaf. ‘Is er een probleem, Minos?’

Zijn stem klinkt vriendelijk, begripvol. Maar de kille blik in zijn rode ogen doet Minos sidderen van angst.


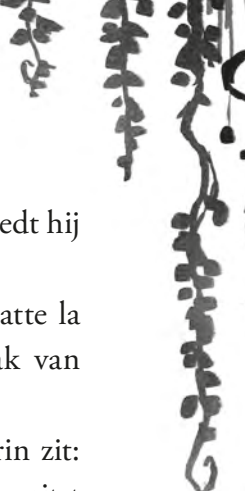
‘N-n-nee hoor,’ hakkelt hij, terwijl hij met zijn hoofd schudt. ‘K-k-komt u verder.’

Achter de deur is een gang, die uitkomt in een glimmende ruimte die verlicht wordt door tl-buizen. In het midden staat een stalen tafel, met daarnaast een karretje vol scalpels en kwasten.

‘Doe die lichten uit!’ gromt de kapitein, met zijn arm voor zijn ogen.

Vlug doet de Minos de felle tl-lampen uit. Het enige licht komt nu nog van de platte, ronde lamp bij de stalen tafel, die als een stralenkrans in het duister gloort.

De scalpels op het karretje rinkelen als Minos er in



zijn haast tegenaan botst. Half struikelend spoedt hij zich naar een grote wand vol stalen deurtjes.

Hij opent het eerste deurtje en trekt een platte la naar buiten, met daarop een langwerpige zak van dik, zwart plastic.

Aan de vorm van de zak is al te zien wat erin zit: een menselijke lichaam. Met een snelle beweging ritst Minos de zak een stukje open, zodat de kapitein het hoofd van de dode kan zien.

‘Die is gewoon dood,’ zegt de kapitein meteen. ‘Die is niet van ons.’

Minos trekt de rits weer dicht, duwt de zak terug en opent de volgende koelcel. Het lichaam dat erin ligt is zó breed en gespierd dat het even wrikken is om de la naar buiten te krijgen.

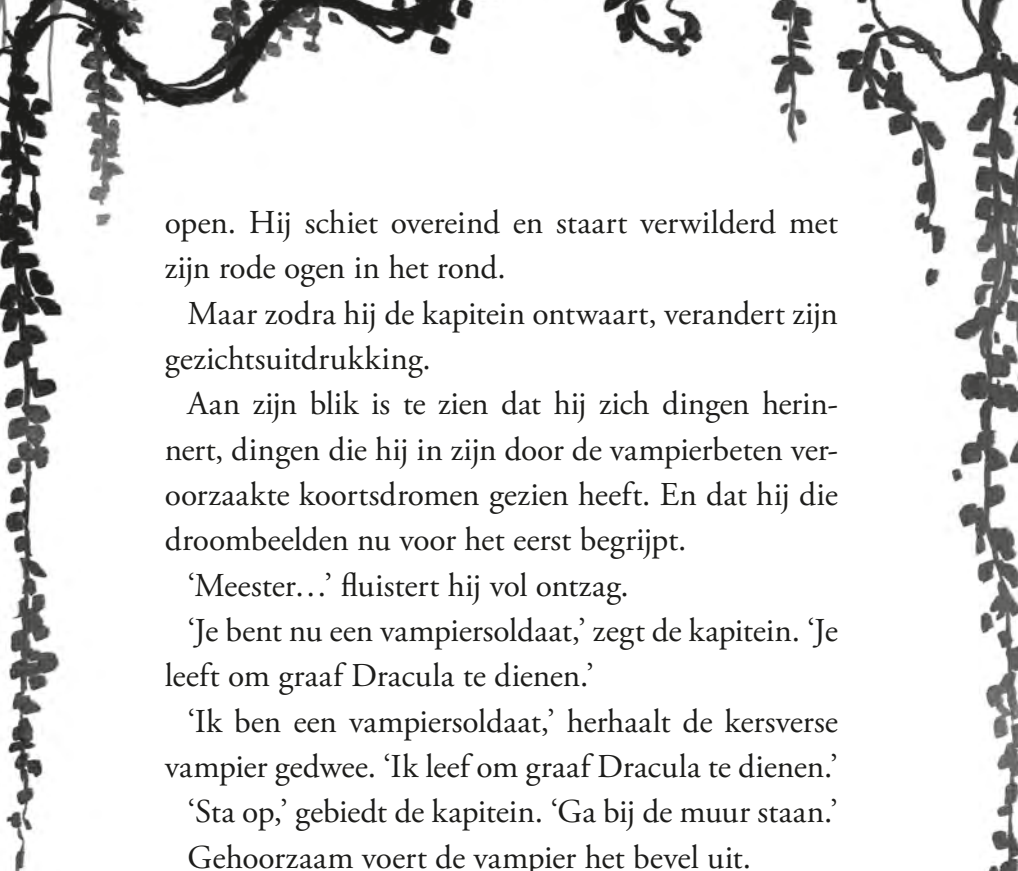
Minos ziet direct dat dit geen gewoon lijk is. De oren zijn onnatuurlijk puntig en de lippen hebben een vreemde rode glans.

In de spierwitte hals zitten twee rode puntjes.

De kapitein ziet het ook. Hij duwt Minos aan de kant en slaat met beide handen op de bleke wangen van de dode.

‘Wakker worden!’ schreeuwt hij.

Met een schok van schrik spert de dode zijn ogen



open. Hij schiet overeind en staart verwilderd met zijn rode ogen in het rond.

Maar zodra hij de kapitein ontwaart, verandert zijn gezichtsuitdrukking.

Aan zijn blik is te zien dat hij zich dingen herinnert, dingen die hij in zijn door de vampierbeten veroorzaakte koortsdromen gezien heeft. En dat hij die droombeelden nu voor het eerst begrijpt.

‘Meester...’ fluistert hij vol ontzag.

‘Je bent nu een vampiersoldaat,’ zegt de kapitein. ‘Je leeft om graaf Dracula te dienen.’

‘Ik ben een vampiersoldaat,’ herhaalt de kersverse vampier gedwee. ‘Ik leef om graaf Dracula te dienen.’

‘Sta op,’ gebiedt de kapitein. ‘Ga bij de muur staan.’

Gehoorzaam voert de vampier het bevel uit.

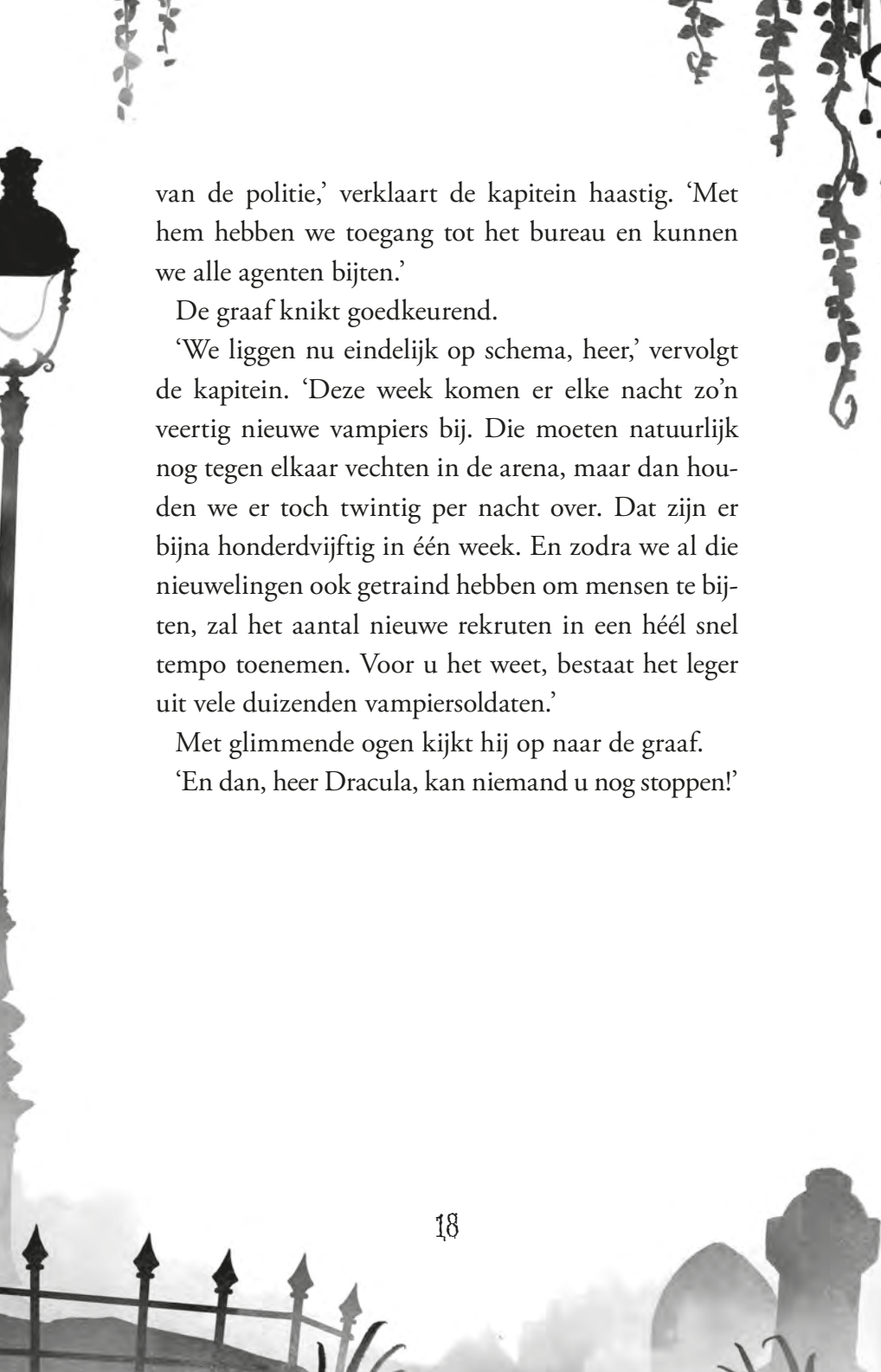
De kapitein draait zich naar Minos.

‘Volgende,’ beveelt hij.

Een klein kwartier later staan er acht nieuwe vampiers tegen de muur. Keurend stapt graaf Dracula langs het rijtje.

Zeven van de acht zijn groot en ongelooflijk gespierd, maar eentje is klein en gedrongen.

‘Hij werkt als schoonmaker op het hoofdbureau



van de politie,' verklaart de kapitein haastig. 'Met hem hebben we toegang tot het bureau en kunnen we alle agenten bijten.'

De graaf knikt goedkeurend.

'We liggen nu eindelijk op schema, heer,' vervolgt de kapitein. 'Deze week komen er elke nacht zo'n veertig nieuwe vampiers bij. Die moeten natuurlijk nog tegen elkaar vechten in de arena, maar dan houden we er toch twintig per nacht over. Dat zijn er bijna honderdvijftig in één week. En zodra we al die nieuwelingen ook getraind hebben om mensen te bijten, zal het aantal nieuwe rekruten in een héél snel tempo toenemen. Voor u het weet, bestaat het leger uit vele duizenden vampiersoldaten.'

Met glimmende ogen kijkt hij op naar de graaf.

'En dan, heer Dracula, kan niemand u nog stoppen!'

DE GIL IN DE NACHT





HET OPEN RAAM

Behoedzaam, met haar houten staak als een speer in de aanslag, sluipt Nera door de stille straat.

Het witte licht van haar zaklamp blijft even hangen bij een scheve regenpijp en glijdt dan weer zoekend verder over de donkere winkelpuien.


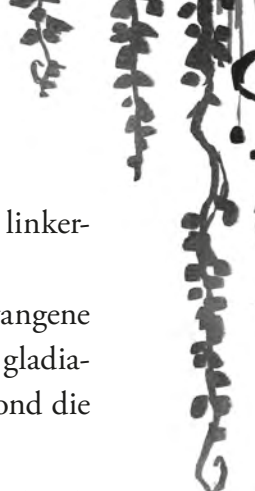
Een eindje verderop snuffelt Hond met alle drie zijn snuiten aan het wegdek. Zijn middelste kop schiet omhoog en kijkt zacht grommend naar een slagerij.

Nera volgt meteen zijn blik. Voor de deur en de etalage van de slagerij zit een stalen rolhek. Zelfs van een afstand ziet ze dat het hek potdicht zit.

Maar dan valt haar oog op de woning boven de slagerij. Een van de ramen staat wijd open.

‘Shit!’ sist ze, en ze aarzelt geen moment en spurt naar voren.

Al rennend knipt ze haar zaklamp uit en propt hem in haar jaszak. Met haar rechterduim stevig rond haar houten staak geklemd, springt ze tegen het rolhek op, klauwt haar vingers door de gaten en trekt zichzelf op.



Au! Een steek van pijn schiet door haar linker-schouder.

Bijna een week geleden stond Nera als gevangene van graaf Dracula in de arena en moest ze als gladiator vechten op leven en dood. De schouderwond die ze daarbij opliep is nog altijd niet hersteld.

Nera weet dat ze eigenlijk rust moet nemen en een paar dagen lang niet moet bewegen, maar daar heeft ze echt geen tijd voor. Elke nacht trekken de vampiersoldaten van graaf Dracula eropuit om nóg meer sterke mannen tot vampier te bijten, met als doel een onoverwinnelijk vampierleger te vormen.

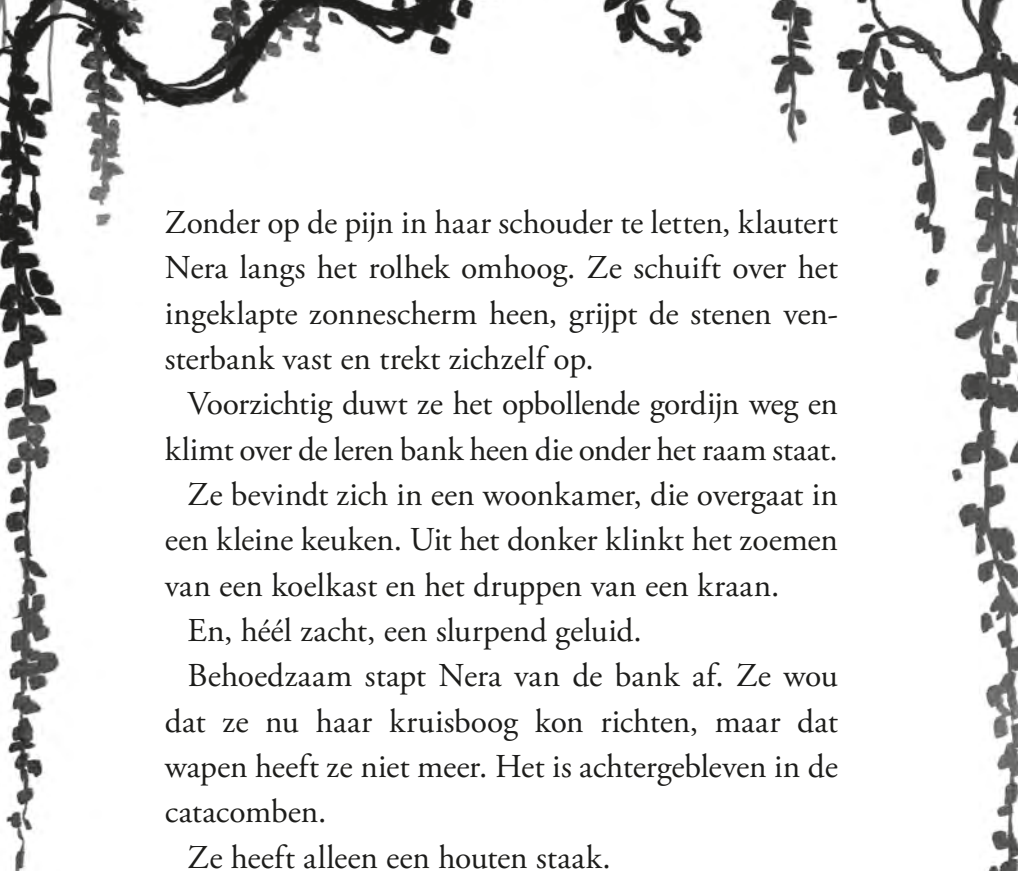
Nera en haar vrienden zijn vastbesloten om hen tegen te houden.

Elk avond verstoppen de vrienden zich in de straten boven de arena, waar de vampiers rond middernacht door de putschachten naar boven klimmen.

Ook vannacht kwamen er weer een heleboel vampiers onder de putdeksels vandaan. De meesten veranderden meteen in vleermuizen en fladderden de nacht in, maar drie vampiers gingen te voet op pad.

Prins Toet is een van hen gevolgd, Dragos en Eus zijn samen achter een ander aangegaan.

Nera en Hond jagen op de derde.



Zonder op de pijn in haar schouder te letten, klautert Nera langs het rolhek omhoog. Ze schuift over het ingeklapte zonnescherf heen, grijpt de stenen vensterbank vast en trekt zichzelf op.

Voorzichtig duwt ze het opbollende gordijn weg en klimt over de leren bank heen die onder het raam staat.

Ze bevindt zich in een woonkamer, die overgaat in een kleine keuken. Uit het donker klinkt het zoemen van een koelkast en het druppelen van een kraan.

En, héél zacht, een slurpend geluid.


Behoedzaam stapt Nera van de bank af. Ze wou dat ze nu haar kruisboog kon richten, maar dat wapen heeft ze niet meer. Het is achtergebleven in de catacomben.

Ze heeft alleen een houten staak.

Op haar tenen sluipt ze in de richting van het geslurp. Het komt vanachter de slaapkamerdeur, die op een kier staat.

Met de toppen van haar vingers duwt ze de deur iets verder open. Ze krimpt ineen van het gekraak, maar gelukkig lijkt de vampier het niet te horen.

Hij staat roerloos met zijn rug naar haar toe over het bed gebogen en drinkt slurpend uit de halsslagader van een slapende man.



Met ingehouden adem zet Nera een stap naar voren. De vampier is drie koppen groter dan zij en ontzettend gespierd, maar dat schrikt haar niet af.

Ze weet dat ze dit kan.

Heel voorzichtig heft ze haar houten staak tot boven haar rechterschouder. Ze zet nog een laatste stap naar voren...

Maar plotseling draait de vampier zich om. In een flits beseft Nera dat hij haar hoorde aankomen. Nog voordat ze haar staak naar voren kan stoten, heeft hij die al vastgegrepen en met een snelle beweging uit haar hand getrokken.

De staak klettert op de grond en rolt onder het bed.

Op hetzelfde moment duikt de vampier met een woeste brul op haar af.