

JULIE KAGAWA

DE
IJZER
BELOFTE

Vertaling Selma Soester

HarperCollins



Voor het papieren boek is papier gebruikt dat onafhankelijk is gecertificeerd door FSC® om verantwoord bosbeheer te waarborgen.
Kijk voor meer informatie op www.harpercollins.co.uk/green.

HarperCollins Young Adult is een imprint van Uitgeverij HarperCollins Holland, Amsterdam.

Copyright © 2023 Julie Kagawa

Oorspronkelijke titel: *The Iron Vow*

Copyright Nederlandse vertaling: © 2023 HarperCollins Holland

Vertaling: Selma Soester

Omslagontwerp: Harlequin Enterprises ULC

Bewerking: Pinta Grafische Producties

Omslagbeeld: Harlequin Enterprises ULC

Zetwerk: Mat-Zet B.V., Huizen

Druk: ScandBook UAB, Lithuania, met gebruik van 100% groene stroom

ISBN 978 94 027 1238 4

ISBN 978 94 027 6814 5 (e-book)

NUR 285

Eerste druk mei 2023

Originele uitgave verschenen bij Harlequin Enterprises ULC, Toronto, Canada.

Deze uitgave is uitgegeven in samenwerking met Harlequin Books SA.

HarperCollins Holland is een divisie van Harlequin Enterprises ULC.

* en ™ zijn handelsmerken die eigendom zijn van en gebruikt worden door de eigenaar van het handelsmerk en/of de licentienemer. Handelsmerken met ® zijn geregistreerd bij het United States Patent & Trademark Office en/of in andere landen.

www.harpercollins.nl

Niets uit deze uitgave mag openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, internet of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Het e-book is beveiligd met zichtbare en onzichtbare watermerken en mag niet worden gekopieerd en/of verspreid.

Alle in dit verhaal voorkomende personen zijn ontleend aan de fantasie van de schrijver. Elke gelijkenis met bestaande personen berust op toeval.

INLEIDING

Ik ga je een verhaal vertellen.

Het verhaal over een meisje dat naar het land van de fae ging, een prins ontmoette en verliefd werd.

Ze trok eropuit om haar broer te redden, en tijdens die reis leerde ze veel over zichzelf en over de wereld om haar heen. Ze kwam erachter dat haar vader een elfenkoning was en dat zij dus een elfenprinses was. Ze ontdekte dat haar beste vriend een legendarische fae was: Robin Goodfellow. Puck van het Zomerhof. Als je hem één keer hebt ontmoet, vergeet je hem nooit meer.

Tijdens de expeditie om haar broer te redden kwam het meisje allerlei vreemde en fantastische wezens tegen. Eén daarvan was een pratende kat, die erin toestemde haar te helpen, in ruil voor een 'kleine gunst'. Het meisje wist destijds nog niet dat ze op een van de meest wijze en irritante schepsels in het hele land van de fae was gestuit, en zonder hem zou ze waarschijnlijk in kringetjes hebben rondgelopen tot ze in een drakenhol was gevallen of was opgepeuzeld door een reuzenspin. Mocht je ooit in Nimmernimmer verdwalen, kijk dan uit naar een grijze kat met gouden ogen, of roep de naam Grimalkin in de wind. De kans is groot dat hij je zal horen. Hij vraagt misschien het

onmogelijke, maar hij zal je altijd naar de plek brengen waar je moet zijn.

Maar goed, we dwalen af. Laat me opnieuw beginnen, vanaf het begin.

Het meisje ging totaal onvoorbereid naar het land van de fae, zonder ook maar iets te weten over de dingen die ik je zojuist heb verteld. En daar, in Nimmernimmer, ontmoette ze een Winterprins. Zijn naam was Ash, en hij was het mooiste, gevaarlijkste wezen dat ze ooit was tegengekomen. Hij was tevens de jongste zoon van Mab, de koningin van het Winterhof, wat hem tot haar vijand maakte. En volgens de wetten van de fae mochten ze niet samen zijn. Maar het meisje was jong en gaf niets om wetten. Ze hield van hem en hij van haar, hoewel het een tijdje duurde voordat hij dat wilde toegeven. Ze kwamen voor heel wat beproevingen te staan: vreselijke monsters, oorlogen tussen fae, koningen en koninginnen die hen uit elkaar probeerden te drijven. Ondanks elk obstakel, elke wet en elke dreigende waarschuwing van de fae streden ze met heel hun hart om bij elkaar te zijn. Maar helaas was een lang en gelukkig leven hun niet gegund.

Het meisje werd koningin. Een elfenkoningin in het ijzeren koninkrijk, en de prins kon niet langer bij haar zijn in haar nieuwe rijk omdat het giftig voor hem was. Dus ondernam de prins zelf een reis en ging op zoek naar een manier om voor altijd bij de koningin te kunnen zijn. Die reis bracht hem helemaal naar het Eind van de Wereld, en hij kwam voor onbeschrijflijke uitdagingen te staan, maar uiteindelijk triomfeerde hij en keerde hij terug naar het meisje van wie hij hield. Ze wachtte nog steeds op hem, in haar ijzeren rijk, en eindelijk konden ze samen zijn. Maar het verhaal is nog niet afgelopen.

Het meisje en de prins trouwden met elkaar, en na verloop van tijd kregen ze een zoon. Ze noemden hem Keirran, en Keirran groeide op tot een knappe prins. De prins van het ijzeren koninkrijk. De koningin en haar echtgenoot hielden zielsveel van hem, maar er hing een

duistere profetie boven het hoofd van de prins, die voorspelde dat hij zijn koninkrijk zou verraden en de vernietiging van de hele wereld van de fae zou veroorzaken. De IJzerprins raakte bevriend met Ethan, de broer van de koningin, die nu ook volwassen was, en diens geliefde, een meisje dat Mackenzie St. James heette. Het drietal beleefde samen veel avonturen in het land van de fae. Maar Keirran was verliefd geworden op een meisje dat Annwyl heette, een fae van het Zomerhof, en de wet verbood het hun om samen te zijn. De IJzerprins probeerde die wet te tarten, net zoals zijn ouders dat hadden gedaan, maar al zijn pogingen mislukten. Daardoor gaf de prins zich over aan wanhoop en kwam de voorspelling die hem boven het hoofd hing uit. Hij verraadde zijn beste vrienden, zijn ouders en zijn koninkrijk, en probeerde Nimmernimmer te vernietigen.

Er brak een hevige oorlog uit, waarin de IJzerprins vocht tegen degenen die hij ooit zijn familie had genoemd. Zijn ouders moesten hun koninkrijk tegen hun eigen zoon beschermen, ook al brak dat hun hart. Er vielen veel slachtoffers, maar uiteindelijk werd de IJzerprins gered door dezelfde vrienden die hij had verraden. Ethan, Kenzie en Annwyl, de geliefde van de prins zelf, confronteerden de IJzerprins achter de vijandelijke linies en wisten hem te bekeren. Maar de eindstrijd verliep helaas niet zonder slag of stoot, en Annwyl moest haar eigen leven opgeven om de prins te redden van wie ze zoveel hield. De IJzerprins keerde terug naar huis om de consequenties van zijn handelingen onder ogen te zien, en als straf werd hij voor altijd uit Nimmernimmer verbannen. Hij werd de koning van het vergeten volk en de heerser over een rijk dat bekendstaat als Tussen, en hij zwoer de wereld te zullen beschermen die hij ooit had geprobeerd te vernietigen.

Maar het verhaal is nog niet afgelopen.

Een aantal jaren na de grote oorlog verscheen er een monster in Tussen. Een nachtmerriemonster dat woede en angst verspreidde onder iedereen met wie het in aanraking kwam. Het vormde een bedrei-

ging voor het koninkrijk van de IJzerprins, die beseftte dat hij hulp nodig had. Hij stuurde twee boodschappers naar het ijzeren koninkrijk om hulp te vragen: één naar Robin Goodfellow en één naar een mysterieuze fae die Nyx heette. Nyx was anders dan alle fae die men ooit had gezien, maar ze was beeldschoon en een dodelijke krijger, en ze hielp Puck de koningin en de Winterprins in het ijzeren koninkrijk te bereiken. Samen met haar familie ging de IJzerkoningin de confrontatie aan met het monster en kwam ze achter de vreselijke waarheid. Lang, lang geleden bestond er een ander feeënrijk dat bekendstond als Schemertij. En de bewoners van Schemertij vormden een heel apart feeënras, de Schemerfae genaamd. Deze Schemerfae leken in veel opzichten op de fae uit Nimmernimmer, met het verschil dat ze waren ontstaan uit duistere dromen en nachtmerries. Hun heerser was een machtig wezen dat bekendstond als de Nachtmerriekoning. Maar toen besloot een zelfzuchtige fae, die de vrouwe werd genoemd, de Schemerfae van de rest van de wereld af te sluiten.

Dat maakte de Nachtmerriekoning woedend. Hij viel in een zeer diepe slaap en droomde over wraak. Over duisternis en vernietiging, en over wraak op alle fae, Nimmernimmer en de hele wereld.

Jaren verstreken. De koning bleef slapen. Maar uiteindelijk verzwakte het zegel dat Schemertij afsloot. De Nachtmerriekoning begon te ontwaken, nog steeds vervuld van woede jegens het land van de fae en Nimmernimmer. Dus besloten het meisje en haar vrienden door het verzwakte zegel Schemertij binnen te gaan om hun wereld te redden. Om de Nachtmerriekoning te vinden en hem tegen te houden. Wat daar ook voor nodig mocht zijn.

Ze hadden geen idee wat hun aan de andere kant te wachten stond. Ze beseften niet dat wat ze zouden ontdekken hen aan alles zou doen twijfelen.

Maar het verhaal is nog niet afgelopen.

Het is in feite nog maar net begonnen.

HOOFDSTUK 1

SCHEMERTIJ

Mijn naam is Meghan Chase. Koningin van de IJzerfae. Heerser over het ijzeren koninkrijk. Dochter van een menselijke moeder en de onsterfelijke elfenkoning van het Zomerhof. Ik heb talloze oorlogen overleefd, onuitsprekelijk kwaad onder ogen gezien en minstens twee profetieën van het Eind van de Wereld helpen voorkomen.

Niets van dat alles had me meer angst aangejaagd dan de plek waar ik nu stond.

De hemel boven mijn hoofd was zwart. Geen sterren, geen maan. Bomen omringden ons, gebogen en verwrongen alsof ze ondraaglijke pijn leden. Dof grijs licht scheen tussen de stammen door en veranderde ze in skeletachtige silhouetten die leken te bewegen zodra je je blik afwendde. In de verte kon ik dingen onderscheiden die aan de takken bungelden: rottende kooien en uitpuilende zakken die traag heen en weer zwaaiden.

Ik huiverde. *Weet je die horrorfilms nog waar je altijd zo dol op was? Nou, gefeliciteerd, daar zit je nu middenin.*

Een koude rilling trok langs mijn ruggengraat. Hét was nog steeds daarbuiten, op zoek naar ons. Ik voelde zijn aanwezigheid, oud en geduldig, loerend tussen de bomen. Het monster dat ons had opgewacht toen we deze vreemde, gruwelijke wereld in stapten. Een Oernachtmerrie, vals en nagenoeg onstuitbaar, die in de aanval ging zodra we hier voet aan land zetten. Het lukte ons om aan hem te ontkomen en te vluchten, maar niet zonder kleerscheuren.

Ik klemde mijn kaken op elkaar terwijl ik een hand tegen mijn elleboog drukte. Onder de bloederige reep stof die ik om mijn arm had gebonden klopten mijn botten van de pijn. Maar zelfs dat was een klein ongemak vergeleken met het grotere probleem. In normale omstandigheden zou ik mezelf inmiddels hebben genezen en zou mijn feeënmagie het opengereten vlees en de gebroken botten hebben hersteld, de uitputting hebben verdreven en me op de been hebben gehouden. Maar de omstandigheden waren verre van normaal, en angst en afschuw, gapend en vreselijk, hadden zich diep in mijn maag genesteld.

Er was geen magie op deze plek. Niets. Het was een woestijn, dor en verstoken van alle magie. Ik voelde de doodsheid in de lucht, in de grond, in de bomen om ons heen. Het maakte me misselijk. In Nimmernimmer – het land van de fae – pulseerde de magie in elke boom, in elke steen en in elk levend wezen. Ze voedde onze krachten, ons ganse bestaan. Ze vloeyde uit menselijke dromen en de emoties van de sterfelijke wereld het land van de fae binnen. Uit hun liefde, hun angsten, hun passie en creativiteit.

Hier was niets.

Dit was Schemertij.

Schemertij. Een spiegelwereld van Nimmernimmer die al sinds het allereerste begin naast het land van de fae had bestaan. De wereld van een ras van fae die bekendstonden als de Schemerfae. Zij waren de echte boemannen, de monsters in het donker. De Nachtmerries waar

iedereen bang voor was. De heerser van Schemertij was de onsterfelijke, oppermachtige Nachtmerriekoning, en zelfs de fae van Nimmernimmer vreesden hem.

Zo erg zelfs dat de sterkste fae in Nimmernimmer, in de tijd voordat de hoven aan de macht kwamen, het vreselijke besluit namen om Schemertij van de wereld af te sluiten. Erger nog, ze wisten alle herinneringen aan het bestaan van Schemertij, de Nachtmerriekoning en de Schemerfae volledig. Afgesloten van de magie van de echte wereld en Nimmernimmer waren de fae van Schemertij gedoemd om langzaam te vervagen en op te houden met bestaan. De vergeten, uitgehongerde Nachtmerriekoning viel in een comateuze slaap, en de fae van Schemertij verdwenen uit de wereld.

Tot kort geleden, toen de Schemerfae weer begonnen op te duiken. Niemand wist hoe of waarom, hoewel het vermoeden was dat de toenemende woede, verdeeldheid en haat in de wereld sterk genoeg waren om tot de Nachtmerriekoning door te dringen in zijn slaap. Wij – ik, Ash, Puck, Grimalkin en Nyx – waren naar een plek geroepen die InZicht heette, waar de Schemerfae zich volgens de geruchten groepeerden. Diep onder het gebouw vonden we een kring van Schemerfae die de Nachtmerriekoning uit zijn sluimering probeerden te wekken. Dat verhinderden wij, om er vervolgens achter te komen dat we erin geluisd waren. Door het zegel te vernietigen kwam er geen eind aan het ritueel, zoals we hadden gehoopt. In plaats daarvan werd de weg naar Schemertij opengescheurd. En elke fae aan de kant van Nimmernimmer – Zomer, Winter, IJzer en Vergeten – herinnerde zich opeens de Nachtmerriekoning en Schemertij.

Toen het zegel was verbroken, begon de Nachtmerriekoning zich te roeren. Hij begon wakker te worden, en dan zou hij wraak nemen op Nimmernimmer en de fae die zijn wereld hadden verzegeld. De vrouwe en haar kring, de fae van weleer, waren niet meer in leven, maar dat zou niets uitmaken voor de Nachtmerriekoning. Hij was

krankzinnig geworden in zijn dromen en zou Nimmernimmer, de hoven en mogelijk ook de echte wereld vernietigen.

We moesten hem tegenhouden. Ook al kon de Nachtmerriekoning niet gedood worden, en zouden onze eigen krachten in deze wereld grotendeels verdwijnen. Ook al betekende het dat we naar Schemertij zelf moesten gaan en de gruwelen het hoofd moesten bieden die ons aan de andere kant opwachtten.

Een wereld zonder magie. Een rijk van Nachtmerries, waar de fae uitgehongerde, verknipte wezens uit de donkerste emoties van de mensheid waren. Waar de nachtmerries van de koning zelf gestalte hadden gekregen en nu door het land zwierven en aasden op alles wat ze tegenkwamen. We zouden een manier moeten vinden om deze nachtmerrierewereld te doorkruisen, de Nachtmerriekoning te vinden en hem weer in slaap zien te krijgen of...

Of wat? Ik fronste bij mijn eigen gedachten. Het idee hem te moeten doden stond me niet aan. Wat zou er met Schemertij gebeuren als we dat deden? Wat zou er met de rest van de Schemerfae gebeuren? Ik wist niet precies wat we zouden doen als we hem vonden, ik wist alleen dat het – alweer – ónze taak was om onze wereld te redden van de ondergang.

Ook al hadden we hier geen magie.

Ik voelde zijn aanwezigheid achter me voordat zijn liefkozende handpalm mijn rug verwarmde. Ik boog me naar de liefkozing toe en keek op. Ashallyn'darkmyr Tallyn, een voormalige prins van het Winterhof en mijn echtgenoot, staarde ernstig over mijn schouder heen naar het bos. Zijn zilverkleurige ogen gleden over de schaduwen tussen de boomstammen, altijd alert op bedreigingen, hoewel de hand tegen mijn rug woordeloze steun bood. Ik wilde tegen hem aan leunen, mijn ogen dichtdoen en vergeten dat deze vreselijke plek bestond. Maar dat kon ik niet. Een koningin moest sterk blijven, zelfs als haar familie en beste vrienden de enigen waren die haar konden zien.

Ik was de IJzerkoningin. In deze lege wereld, beroofd van elke vorm van magie, moest ik hun hoop bieden.

‘Het is daar nog steeds ergens,’ mompelde Ash achter me.

Ik knikte. ‘Ik heb het al een tijdje niet gezien of gehoord, maar ik weet zeker dat het achter ons aan zit.’ De Nachtmerrie had ons nog een tijdje gevolgd nadat we waren gevlucht. Of liever gezegd, nadat Keirran de rest van ons er eindelijk van had overtuigd dat we ons moesten terugtrekken. Het lag niet in de aard van de IJzerkoningin om te vluchten, en nog minder in die van de krijgslustige zoon van de Winter en de beruchte nar van het Zomerhof. Ash, Puck en ik zouden waarschijnlijk net zo lang tegen het schepsel hebben gevochten tot we het hadden gedood of tot het ons aan stukken had gescheurd, maar de vergeten koning had ons eraan herinnerd dat we een belangrijke missie te volbrengen hadden. Als wij hier zouden sterven, dan zou niemand meer kunnen voorkomen dat de Nachtmerriekoning wakker werd, en dan zou Nimmernimmer – en mogelijk ook de echte wereld – verdoemd zijn. Toen we dat beseften, trokken we ons terug en raakten we de Nachtmerrie uiteindelijk kwijt in het verwrongen bos om ons heen.

Ik hield niet van weglopen. Heersers van het land van de fae deden geen concessies aan hun vijanden. En ik vond het vreselijk dat ik nu zwak was. Maar Keirran had gelijk gehad. Onze missie was te belangrijk om tijd te verspillen aan vechten. We waren hier om de Nachtmerriekoning tegen te houden en Nimmernimmer te redden. En dat zouden we doen, hoe dan ook, zonder magie of bondgenoten, en zonder enig idee hoe we dat moesten gaan doen.

‘Is Nyx al terug?’ vroeg Ash, en hij onderbrak daarmee mijn sombere gedachten.

Ik schudde mijn hoofd. ‘Nog niet.’ De Schemerfae was een paar minuten geleden verdwenen om de omgeving te verkennen, in de hoop de Oernachtmerrie in het oog te krijgen voordat hij óns vond.

Nyx kon zichzelf als geen ander onzichtbaar maken, en dit was haar wereld. We zouden een betere kans hebben om het monster te ontwijken als we precies wisten waar het was.

Koele vingers gleden over mijn arm en streken over mijn elleboog. ‘Kom naar binnen,’ drong Ash aan. ‘Nyx komt terug wanneer ze zo ver is. Tot die tijd kunnen we niets doen.’

‘Goed dan.’ Ik zuchtte en liet me door hem terugleiden naar de grot. Het was geen grote ruimte, niet meer dan een uitgesleten gat in een rotshelling, maar het was zanderig en droog en, het allerbelangrijkst, onbewoond.

Een rood-oranje vuurtje brandde onverstoorbaar in het midden van de grot en verlichtte het interieur. Puck zat er in kleermakerszit voor en voerde de vlammen twijgjes. Zijn knalrode haar gloeide in het flakkerende licht, zodat het leek alsof zijn hoofd in brand stond. Tegenover hem lag een pluizige grijze kat opgerold op een platte steen, met zijn poten opgetrokken tot aan zijn borst en zijn goudkleurige ogen halfdicht in de dansende schaduwen.

Ik hurkte voor het vuurtje en spreidde mijn handen ervoor, zodat de warmte in mijn koude vingers kon doordringen. ‘Hoe gaat het met iedereen?’ vroeg ik.

Pucks groene ogen ontmoetten de mijne boven het licht van het vuur. De snijwond op zijn voorhoofd bloedde niet meer, maar op zijn linkerwang was nog steeds een blauwe plek zichtbaar.

Hij haalde zijn schouders op en wist zijn vertrouwde onverschillige grijns tevoorschijn te toveren. ‘Kan niet beter, prinses. Wie zou er nou niet zonder magie door een nachtmerriewereld vol afschuwelijke monsters willen rondbanjeren? Ik denk erover om een gezellig vakantiehuisje tussen dat groepje bomen met die schreeuwende hoofden te bouwen.’

Ik glimlachte flauw. Zelfs een nachtmerriewereld kon Puck er niet van weerhouden om er grappen over te maken. ‘Dan loopt je publiek

in elk geval niet weg,' antwoordde ik, en hij snoof. 'Hoewel slapen waarschijnlijk een uitdaging zou worden.'

'Geloof me, prinses. Niemand zal hier ooit een oog dichtdoen.'

Ash knielde naast me, met opzet heel dichtbij. Ik weerstond de neiging om tegen hem aan te leunen. 'Het is je in elk geval gelukt om vuur te maken,' merkte hij op.

'Ja.' Puck knipte met zijn vingers en heel even flakkerde er een piepklein vlammetje boven zijn duim, dat hij onmiddellijk weer doofde. 'Omdat ik ben wie ik ben. Maar meer dan dit heb ik niet. Dit is de enige magie die ik nog overheb, en het is niet veel. Hoe zit het met jullie tweeën?'

Ash schudde zijn hoofd. 'De mijne is verdwenen,' zei hij grimmig. 'Ik heb het laatste restje gebruikt tijdens het gevecht met de Nachtmerrie.'

'En met jou, prinses?'

Ik zuchtte. 'Hetzelfde,' gaf ik toe. 'Ik had bijna alles wat ik had nodig om de poort naar Schemertij weer te verzegelen. Ik heb misschien nog net genoeg voor één grote aanval, en daarna is het op. Ik weet dat Keirran in hetzelfde schuitje zit. Van Nyx weet ik het niet.'

'We hebben dus geen magische krachten,' zei Puck. 'En we zitten in de letterlijke versie van de elfenhel.' Met een grimas haalde hij een hand door zijn rode haar, dat rechtovereind bleef staan. 'Ja, we gaan hier echt een hoop lol beleven.'

Ik balde een vuist. Ze hielden zich allebei groot, maar ik voelde Ash' angst, ook al verborg hij die goed. Zonder magie was hij zwakker. Hij was nog steeds een ervaren en dodelijke zwaardvechter met een paar aangeboren elftalenten die hem gevaarlijker maakten dan de dodelijkste mens, maar hij zou de enorme kracht van zijn Wintermagie niet kunnen oproepen. Ik wist dat hij bezorgd was, niet om zichzelf, maar om de rest van ons. Zijn grootste angst was dat hij degenen om wie hij gaf niet zou kunnen beschermen.

Ik voelde me net zo.

Mijn handen trilden. Ik was er inmiddels zo aan gewend geraakt de polsslag van de magie in het land om me heen in me te voelen. Als elfenkoningin was ik met Nimmernimmer verbonden op manieren die zelfs de gewone fae niet konden bevatten. Ik was vergeten hoe het aanvoelde om een gewoon mens te zijn.

‘Maar wat betekent dat?’ vroeg ik. ‘We kunnen niet terug. Als we de poort weer openen, kan de Nachtmerriekoning ontwaken.’

‘Nee,’ beaamde Ash. ‘We kunnen niet terug. We moeten verder. We moeten de Nachtmerriekoning vinden en een eind maken aan de dreiging die hij vormt. Hoe dan ook.’

‘Zo makkelijk zal dat niet gaan.’ Op de rots hief Grimalkin zijn kop en knipperde loom met zijn ogen. ‘Schemertij is afgesloten van de magie van de echte wereld en Nimmernimmer,’ legde de kat uit. ‘Ik heb werkelijk geen idee hoe dit rijk zo lang kon blijven bestaan zonder te vervagen, laat staan de Schemerfae zelf. Maar er bestaat hier geen natuurlijke magie, wat betekent dat jullie het niet uit de aarde kunnen halen om jullie lichaam te genezen of jullie krachten te voeden. Hoe willen jullie het opnemen tegen al die Nachtmerries die jullie zullen tegenkomen, laat staan tegen de Nachtmerriekoning zelf?’

Met het knerpende geluid van laarzen op steen stapte er een andere gestalte naar voren. Het licht van het vuur viel op zijn gezicht. Zilverkleurig haar en ijsblauwe ogen schitterden toen Keirran, mijn zoon en de koning van het vergeten volk, uit de schaduwen opdook en voor ons kwam staan. Hij was lang en gracieuw, net als zijn vader, met de puntige oren en de scherpe schoonheid van de fae, hoewel zijn menselijke bloed zijn gelaatstrekken ietwat verzachtte.

‘Nyx komt eraan,’ zei hij met een blik op de ingang van de grot. Puck kwam snel overeind. Ik zag de flits van opluchting over zijn gezicht glijden, een emotionele opwelling die hij niet kon verbergen.

Er was een rimpeling van maanlicht bij de ingang van de grot, en een slanke gestalte in een zwartleren wapenrusting leek uit het niets op te duiken. De moordenaar sloop geruisloos door de grot. Haar bleke haar en gele ogen gloeiden in het duister. Nog niet zo lang geleden hadden we gedacht dat Nyx tot het vergeten volk behoorde, de fae wier namen en verhalen uit ieders herinneringen waren vervaagd. Maar nu kenden we de waarheid. Nyx was een Schemerfae. Schemertij, dit nachtmerrieachtige, van magie verstoken land, was ooit haar thuiswereld geweest.

‘De Oernachtmerrie is verdwenen,’ zei ze tegen ons. ‘Hij heeft het bos verlaten en liep in de richting van de moerassen. Ik denk niet dat hij nog terugkomt.’

Keirran knikte. ‘Mooi zo.’ Hij wreef met een hand over zijn voorhoofd. ‘Dit zal al moeilijk genoeg worden zonder dat we door monsters op de hielen worden gezeten.’ Zijn blauwe ogen keken naar de Schemerfae en vulden zich met sympathie en bezorgdheid. ‘Gaat het wel goed met je, Nyx?’

‘Nee.’ De Schemerfae schudde haar hoofd. ‘Vergeef me, Majesteit, maar het gaat niet goed met me. Mijn herinneringen aan mijn thuiswereld zijn gefragmenteerd, en sommige beginnen nog maar net terug te keren, maar...’ Haar blik dwaalde af naar de ingang van de grot en er gleed een gekwelde uitdrukking over haar gezicht. ‘Schemertij was niet zo toen ik wegging. Dit is niet de wereld die ik me herinner.’

Puck ging snel achter de moordenaar staan en liet zijn armen om haar middel glijden. Zijn ogen stonden voor de verandering serieus toen hij zich naar haar toe boog. ‘Ik weet wat het is om uit je eigen wereld verbannen te zijn,’ zei hij ernstig tegen haar. ‘Maar ik kan me niet voorstellen dat ik naar Nimmernimmer zou terugkeren en het... zó zou aantreffen.’

Nyx zuchtte. Haar hand ging omhoog en bedekte die van Puck. ‘Ik

had hoop... heel even,' mompelde ze. 'Toen het zegel werd verbroken en ik me herinnerde wat er was gebeurd, had ik de hoop dat Schemertij het had overleefd, zelfs na al die tijd. Maar diep in mijn hart wist ik dat het een dwaze gedachte was. Schemertij...' Ze schudde haar hoofd. 'Het is voor mij nog steeds verloren. Mijn thuiswereld is nog steeds verdwenen.'

Mijn kaak verstrakte. Wat de Schemerfae was aangedaan was onvergeeflijk. Nyx was beroofd van haar herinneringen, haar wereld en bijna haar hele bestaan door wat de vrouwe eeuwen geleden had gedaan. En het ergste was dat Nyx gelijk had. We konden dit niet goedmaken. Door de poort naar Schemertij te openen boden we de Nachtmerriekoning toegang tot Nimmernimmer en de rest van de wereld.

'Misschien kunnen we met hem praten.' Keirran klonk hoopvol. 'Met de Nachtmerriekoning. Ik weet dat hij heel lang heeft geslapen, en ik weet dat hij wraak wil nemen op Nimmernimmer, maar als we hem tot rede kunnen brengen, dan kunnen we misschien een soort overeenkomst met hem sluiten.'

'Een overeenkomst?' Grimalkin snoof en richtte zijn gouden blik op ons. 'De Nachtmerriekoning is bezeten,' zei hij. 'Jullie hebben hem toch gezien? Tijdens het laatste gevecht onder InZicht? Zelfs slapend en half krankzinnig sprak hij via dat Nachtmerriewezen tot jullie en waarschuwde hij jullie wat er zou gebeuren zodra hij zou ontwaken. Weten jullie niet meer wat hij zei?'

Ik wel. Ik herinnerde me dat vreselijke moment waarop de logge gestalte van de Oernachtmerrie zich omdraaide en ik plotseling in de ogen staarde van iets wat ouder was dan ik kon bevatten.

'Ik zal alles vernietigen.' Zelfs in zijn slaap deden de woorden van de Nachtmerriekoning de grond beven. *'Alle dromen zullen sterven. Deze nachtmerrie waarin ik vastzit, zal eindelijk eindigen. Ik hoor de rimpelingen van de wereld hierboven. Ik hoor de stemmen roepen. Het geschreeuw, de woede, ze trekken me uit deze droom. Binnenkort zal ik*

me onder hen bevinden. Binnenkort zal iedereen mijn woede kennen. Alles zal duisternis zijn, en degenen die ons hebben verraden wacht een gruwelijk lot. Wacht op me, dromen. Ik kom eraan.'

'Als de Nachtmerriekoning ontwaakt,' ging Grimalkin verder, 'dan zal er geen zinnig woord met hem te wisselen zijn. Deze Nachtmerriekoning wil alleen maar vernietigen en de wereld in duisternis hullen. Ik vrees dat hij jullie, mochten jullie hem in de wakkere wereld tegenkomen, niet zal horen.'

'Dan is hem doden de enige oplossing.' Keirran klonk niet blij.

'Of we moeten een manier zien te vinden om te voorkomen dat hij ontwaakt,' zei Ash. 'Wat we ook besluiten, we zullen hem hoe dan ook eerst moeten vinden. Nyx, is er iemand die zou kunnen weten waar de koning is? Heeft Schemertij eigenlijk een hof?'

'Vroeger wel,' antwoordde Nyx langzaam. 'Niet zoals de hoven van Zomer en Winter, maar de koning heerste vanuit zijn kasteel in het Nevelwoud over Schemertij.'

'Het Nevelwoud?' herhaalde Puck. Hij trok zijn neus op. 'Meestal bevinden plaatsen met het woord "nevel" in de naam zich ergens op een of ander vreemd bestaansniveau buiten de gewone ruimte, of het is een absolute ramp ze te vinden.'

'Ben jij er ooit geweest, Nyx?' vroeg Keirran.

Nyx fronste. 'Ja,' zei ze, alsof de herinneringen nu pas begonnen terug te keren. 'Ik geloof... dat ik vrij vaak in het kasteel was. Sorry, maar ik begin me mijn leven in Schemertij vóór de vrouwe nu pas te herinneren, en sommige dingen komen maar langzaam terug.' De moordenaar leek even over de situatie na te denken en knikte daarna ernstig. 'We moeten de Nachtmerriekoning vinden,' zei ze. 'Dat is het enige wat ik zeker weet. Ik kan jullie naar het Nevelwoud leiden om het kasteel te zoeken, maar het kan een lange reis worden. Er is geen garantie dat de koning daar zal zijn, maar het is onze beste aanwijzing.'

‘Dat klinkt als een goed plan,’ zei ik. Ik wierp een blik naar buiten, waar de duisternis het land nog steeds bedekte. ‘Ik zou willen dat we konden wachten tot het licht wordt, maar ik ben bang dat de zon nooit opkomt in een rijk van nachtmerries.’

‘U bent heel scherpzinnig, Majesteit,’ zei Nyx, en Puck kreunde.

‘O, ik vind het altijd zo heerlijk wanneer er geen zon is,’ mompelde hij en hij blies zijn adem uit, waarna hij met een brede grijns opkeek. ‘Oké, nou, aangezien we niet hoeven te wachten op een ochtend die nooit komt, neem ik aan dat er niets anders op zit dan maar te gaan.’

‘Hoe heeft Schemertij zonder enige magie kunnen overleven?’ vroeg Keirran zich af terwijl we Nyx door een bos volgden dat niet zou misstaan in elke horrorfilm die zich in een donker, griezelig woud afspeelt. Spichtige boomstammen sloten ons in, takken en twijgen reikten als klauwen naar ons en grepen naar onze haren en kleren. De lucht boven ons hoofd was gitzwart, maar de ruimte tussen de takken werd verlicht door een dof grijs licht dat silhouetten en griezelige vormen in de bomen zichtbaar maakte.

Ik weet niet hoe vaak ik een gestalte vanuit mijn ooghoek dacht te zien, maar elke keer wanneer ik mijn hoofd omdraaide was er niets. Het leek níét op het Wyldwoud, concludeerde ik, dat uitgestrekte, dichte woud dat de hoven van de fae omringde. Het Wyldwoud was grauw en schemerig, met felle uitbarstingen van kleur tegen een achtergrond van eeuwig grijs. Ook daar werden je ogen voor de gek gehouden en zag je voortdurend bewegingen of gestalten die er wel of niet echt waren. Maar wanneer je door het Wyldwoud liep voelde het... surrealistisch was de beste manier om het te omschrijven. Alsof je je in een droom bevond. Het Wyldwoud was levend; het was gevaarlijk en prachtig, en het dwong je er aandacht aan te schenken.

Deze plek voelde doods aan. Levenloos.