

Dwergen in Drijfland

Van dezelfde schrijver:

De Ruifels, een kleine Zandvoortse familiechroniek

© 2025 Bookmundo

ISBN 978 940 379 982 7

**Dwergen
in
Drijfland**

door

H.W. van der Heijden

© H.W. van der Heijden 2025

1^{ste} druk

ISBN 9789403802114

NUR 280

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur.

INHOUD

Voorwoord	9
De Grote Oorlogen	11
Simplo en de Grumpsels	15
De reis van Rexo	22
Grenzland	25
Het verraad van Malacho	28
Creato	30
Reis door Tweestromenland	38
Corno en de Bosdweg	46
Het Genootschap	55
Corno en de Grotwezens	59
Drijfland en de opdracht van de Prins	66
De Ijskoningin en de Zeven Zusters	76
Het Klaterwaterwoud	86
Het Knoekenland	94
De wedergeboorte van Sompiman	101
Avonturen in de Ruimte	106

Opgedragen aan mijn kleindochter Elin Patricia Louise.

Voorwoord

Lang geleden werd de Waterplaneet getroffen door een kosmische ramp. Ontelbare enorme, heldere, gloeiende stukken ruimtegruis, met daarachter lange, witte staarten, sneden door het luchtruim en knalden uiteen met een verblindende lichtflits. De planeet begon onverwacht sneller te draaien. In een oogwenk werd het licht van de sterren aan het zicht van de bewoners onttrokken. Het vertrouwde ritme van nacht en dag verdween. Gigantische vloedgolven overspoelden landschappen. Bergen veranderden in dalen, en woestijnen werden zeeën. Vuurbergen barstten open en spuugden hun hete lava kilometers de lucht in. Een enorm groot brokstuk werd van de planeet geslingerd en kwam in een baan om de planeet terecht, waardoor de heftige draaiing die was ingezet langzaam afnam. Vanaf dat moment stonden er twee bijplaneten aan de nachtelijke hemel, die het licht van de dagster weerkaatsten. Alle leven op de Waterplaneet stond op de rand van de totale uitroeiing. Het grootste deel van mens, dier en gewas werd vernietigd. Door de verduistering van het luchtruim werd het enorm koud, en ontstonden er ijzige stormen. Uit de donkere wolken vielen enorme hagelstenen. Onder de overlevenden brak intense paniek uit. Uiteindelijk verstomden hun angstkreten en wanhopig gejammer. Er waren nog maar enkele miljoenen mensen over, en het leven begon zich te herstellen in de veranderde Waterwereld. Generatie na generatie vond het leven opnieuw haar weg.

Na de ramp op de Waterplaneet dreef er in de Grote IJsee een groot continent. Het kreeg de naam Drijfvlant en was omringd door grote ijsbrokken. Aan de andere kant van de IJsee lag een tweede continent, Grijsvlant genaamd. Dit waren de enige twee overgebleven gebieden met leven.

Langzaam gingen de mensen in verschillende kleine groepen samenleven. De gebieden in de buurt van rivieren en zeeën werden het dichtstbevolkt. Veel kennis was door de enorme ramp in één keer bijna helemaal verdwenen, maar soms vonden de mensen onder het puin nog enkele spullen uit de Oude Wereld. Door deze spullen te bestuderen kwamen ze steeds iets meer te weten over hoe het vroeger was geweest. De geschiedenis van de Oude Wereld was slechts voor een klein deel bekend door mondelinge overlevering, en de opgegraven bodemvondsten gaven niet altijd duidelijkheid. Het was een vrij ingewikkelde samenleving geweest, die deels werd bestuurd door machines die het mensenwerk hadden overgenomen.

Tijdens de opbouw van de Nieuwe Wereld leverden verschillende groepen vaak strijd. Veel overblijfselen getuigden van deze veldslagen. Ook in Drijfvlant en Grijsvlant werd hevig gevochten en helaas ontstonden er nog meer conflicten.

Bij de enorme klap die het ruimtepuin met de oceaan van de Oude Wereld had gemaakt, kwam zoveel energie vrij, dat er vele nieuwe, vreemdsoortige wezens ontstonden, die niemand ooit eerder had gezien.

Een van de meest intrigerende creaties was die van de Grumpsels: kleine, gele, harige grotwezens met lange staarten. Ze hadden de gave om voorwerpen en artefacten in hun vacht op te slaan, wat hen een reputatie gaf als bewaarders van kostbare schatten. Ze beschouwden deze schatten als heilig en geloofden dat ze de bewakers waren van deze rijkdommen. De Grumpsels waren nieuwsgierige en leergierige wezens, maar ze waren ook vijandig tegenover de Bosdwergeren, een andere soort die was ontstaan uit de eeuwenoude bomen van het uitgestrekte magische woud dat ooit het hart van Grijsland vormde.

Tijdens de kosmische gebeurtenis die de wereld op zijn kop zette, werden de oude bomen overspoeld met een mysterieuze energie, die hun essentie transformeerde. De levenskracht van de bomen vermengde zich met de aardse elementen. De bosdwergeren ontstonden uit het hout en de bladeren van de oude bomen, en ze erfden de magische krachten van het bos. Ze waren klein van stuk en hadden een diepgewortelde band met de natuurlijke wereld. Ze konden met bomen communiceren, de elementen beheersen, en waren zelfs in staat om zich in en uit de natuurlijke wereld te verplaatsen. Ze vestigden zich hoog in de bomen, waar ze hun huizen en heiligdommen bouwden en de geheimen van het bos bewaakten. De Bosdwergeren werden de beschermers van het woud, en ze waren zeer bedreven in de kunst van magie en betoveringen. Ze gebruikten hun krachten om de harmonie te handhaven in het bos dat ze als hun heilige thuis beschouwden. De vijandigheid tussen de Grumpsels en de Bosdwergeren begon toen een mysterieuze verduistering van de dagster de bossen van Grijsland in duisternis dompelde. Tijdens deze periode van totale duisternis versterkten de Grumpsels en de Bosdwergeren hun unieke gaven en ontwikkelden een diepgaande rivaliteit om de macht over het woud. De Grumpsels geloofden dat de artefacten die ze bewaarden de sleutel waren tot het herstellen van het licht in het woud, terwijl de bosdwergeren beweerden dat alleen de kracht van de natuur zelf het evenwicht kon herstellen. Deze tegenstrijdige overtuigingen leidden tot onenigheid en rivaliteit. Naarmate de verduistering eindigde en het licht terugkeerde, bleven de Grumpsels en de Bosdwergeren zich generatie na generatie vasthouden aan hun geschillen, zonder zich de oorspronkelijke reden van hun vijandigheid te herinneren.

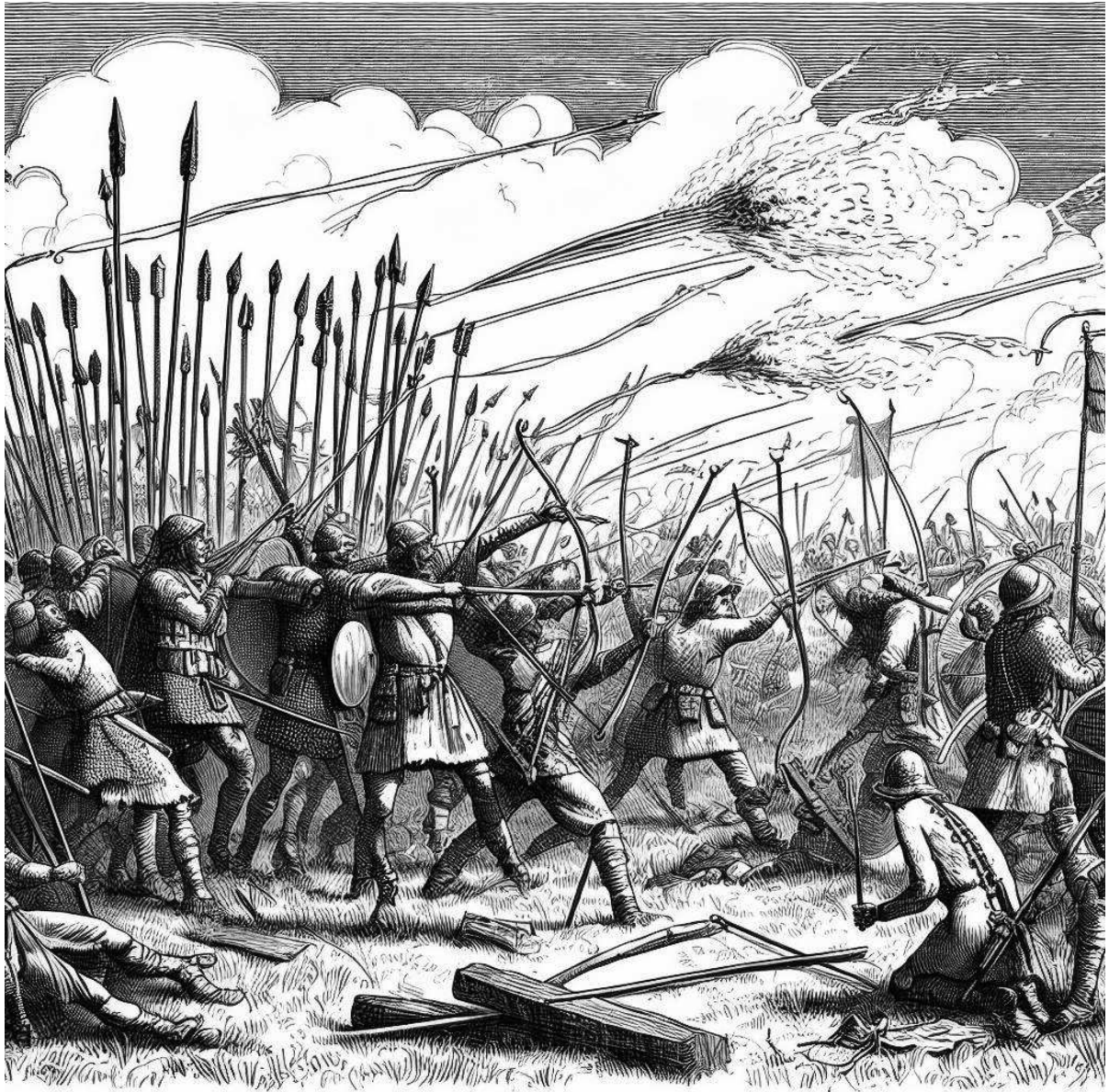
Hun eeuwenlange strijd had het continent verdeeld en de mensen die de kosmische botsing hadden overleefd, vermeden de conflictgebieden en probeerden te overleven op wat ze nu de Waterplaneet noemden. Veel mensen trokken over de grote ijszee naar het andere continent: Drijfland.

De Grote Oorlogen

In de nasleep van de catastrofe die de planeet trof, waren natuurlijke hulpbronnen schaars geworden. Voedsel en water waren beperkt beschikbaar. Deze schaarste leidde tot intense concurrentie tussen verschillende groepen mensen. Ze probeerden hun leefgebied uit te breiden om toegang te krijgen tot de schaarse middelen. De ongelijkheid leidde tot ontevredenheid met hevige geschillen, rivaliteit en spanningen tussen naburige gebieden. Sommige groepen hadden meer toegang tot waardevolle hulpbronnen, terwijl anderen in armoede en ontbering leefden. De leiders van de verschillende groeperingen probeerden hun macht uit te breiden ten koste van anderen, wat resulteerde in een spiraal van geweld. Tijdens deze periode ontstonden er nieuwe wapens, waardoor de gevechten intenser werden, wat leidde tot grootschalige gewapende conflicten en een reeks bloedige oorlogen, waarbij gevochten werd om controle te krijgen over waardevolle grondgebieden en bronnen. Zowel op Drijfvlad als op Grijslad streden er groepen, en het leidde zelfs tot conflicten tussen beide continenten. Tijdens de "Grote Oorlogen" maakten de mensen gebruik van primitieve wapens, zoals werpmachines om grote stenen of brandende pekbollen mee te gooien. Maar ze gebruikten ook speren, en pijl en boog. De conflicten werden steeds gewelddadiger en soms persoonlijk, vaak resulterend in kleine veldslagen en belegeringen.

Grumpsels en Bosdwergen, de niet menselijke inheemse bewoners van Grijslad, werden ongewild betrokken bij de conflicten. Sommige mensen zagen de woongebieden van de Grumpsels en de Bosdwergen als waardevol en probeerden deze in te nemen, wat resulteerde in gewelddadige confrontaties met Grumpsels en Bosdwergen. Deze wezens, die een diepe verbondenheid hadden met de natuur, probeerden vaak neutraal te blijven, maar deden alles om hun woongebieden te beschermen tegen de indringers. Met name de verbitterde Grumpsels streden in de uitgestrekte bossen en bergen van Grijslad als enige moedig tegen de mensen. De Grumpsels pasten bijzondere gevechtstactieken toe. Ze gebruikten hun kennis van het terrein om hinderlagen te leggen, valstrikken te zetten en verrassingsaanvallen uit te voeren. Ze voerden deze aanvallen zo uit, dat ze snel toesloegen en zich vervolgens nog sneller weer terugtrokken in hun ondergrondse woongebieden. Deze tactiek maakte het zeer moeilijk voor de menselijke agressors om de Grumpsels te lokaliseren en te verslaan. De Grumpsels maakten ook gebruik van hun diepgaande kennis van kruiden en vergiften. Ze gebruikten gifpijlen en giftige planten om hun vijanden te verzwakken en te ontmoedigen.

De strijd van de menselijke agressors tegen de Grumpsels veranderde hun manier van leven.



Het had ook een diepgaande invloed op de Bosdwergeren. De Bosdwergeren waren weliswaar diep betrokken, hielpen waar nodig, maar bleven zoveel mogelijk afzijdig in de strijd. Ze probeerden vaak te bemiddelen tussen de Grumpsels en de menselijke agressors. Ze deelden de verbondenheid met de natuur die de Grumpsels hadden, en wilden voorkomen dat de conflicten escaleerden. Helaas konden de Bosdwergeren de strijd niet voorkomen, en waren ze getuige van de verwoesting en het lijden dat het met zich meebracht.

Waar mogelijk probeerden ze hulp te bieden en ontfermden ze zich over de gewonde mensen.

Terwijl de "Grote Oorlogen" woedden en de slagvelden bezaaid waren met de lichamen van slachtoffers, kwam er vanuit een verafgelegen gebied op Grijsland, een sinister heerser, die hoorde van de strijd tussen de verschillende groepen mensen. Skulla, de Knoekenkoning was een wezen, half menselijk, half dierlijk, die een onverzadigbaar verlangen naar de stoffelijke overschotten van de gevallen had. De ongekende kracht die deze bizarre voedselbron hem gaf, verlengde zijn levensduur en dreef hem om de slagvelden af te struinen. Gesteund door een groot leger van skeletachtige wezens, die hij uit de schaduwen kon oproepen, verzamelde hij de gedode slachtoffers om deze op slinkse wijze mee te nemen naar zijn rijk. Skulla bezat de unieke gave om zich in en uit de bestaande wereld te bewegen. Deze gave stelde hem in staat om ongezien te opereren. Met zijn leger voerde hij voornamelijk 's nachts zijn gruwelijke missies uit. De sinistere werkzaamheden vielen aanvankelijk niet op. Wel verbaasden de overlevenden zich dat de slachtoffers die in de strijd waren gevallen meestal de volgende ochtend spoorloos waren verdwenen. Deze ongebruikelijke activiteiten tijdens de "Grote Oorlogen" wierpen een donkere schaduw over de reeds geteisterde Waterplaneet. Al eeuwenlang bewaarde en bewaakte Skulla in zijn rijk de ontelbare beenderen en botten van overleden Waterlanders, die door de jaren heen in hun onderlinge strijd waren gesneuveld. Het was een onheilspellende plek, bezaaid met gedenktekens gemaakt van beenderen. Skulla's motieven waren geworteld in zijn eigen ongewone wezen en de omstandigheden van zijn ontstaan na de meteorinslag.

Terug in het diepe duister van zijn rijk, Knoekenland, sprak Skulla, de Knoekenkoning, tot de verzamelde botten en beenderen van de overleden Waterlanders.

Zijn stem weerklonk met een spookachtige mysterieuze klank.