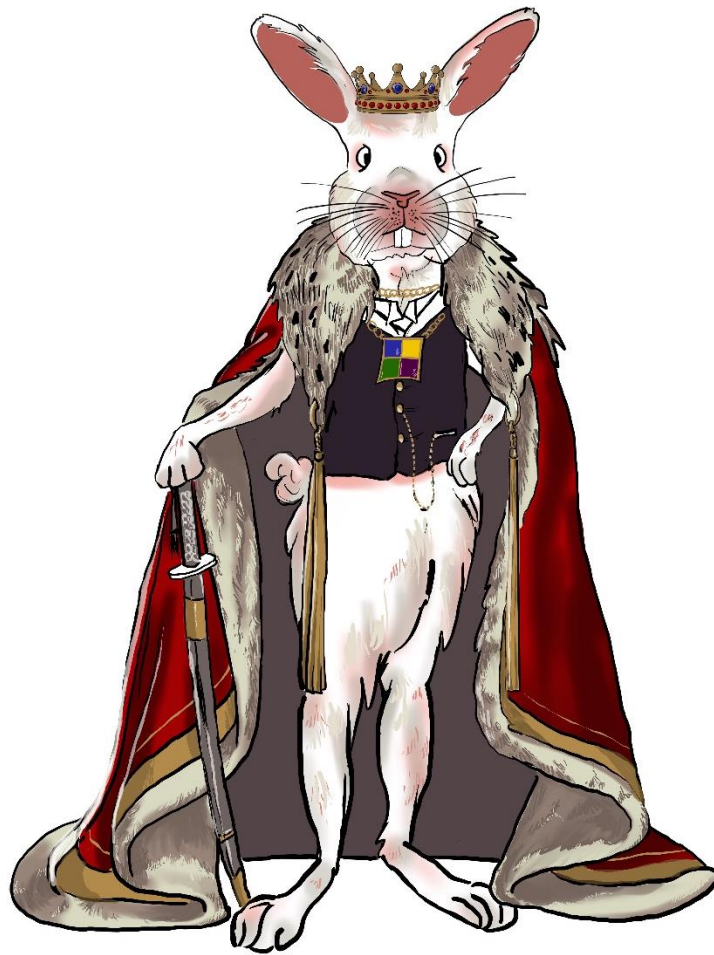


Heks 123

De Stieniemienies



Naar een idee van Tom Torfs & Katleen Vanherp

Auteur: Annelise Nauwelaerts

Tekeningen:

Concept: Tom Torfs

Illustrator: Faranak Eskandary

Ondertussen is de zon al onder gegaan. Uil zit alweer op zijn troon, hoog op een tak van de hoogste boom. De heksenkring is leeg. De apenstaartenboom heeft zijn scherm weer opgeborgen voor een jaar. De rust is weergekeerd in zijn bos. Het vogelgezag heeft plaats gemaakt voor nachtelijke geluiden. Zijn scherpe ogen speuren naar muizen die op voedsel zoektocht trekken.

Wie goed kijkt kan een zwarte schim zien vliegen over de boomtoppen. Nu het bijna donker is hoeft ze zichzelf niet onzichtbaar te maken.

Met Aai slapend in haar capuchon vliegt Eéntweedrie als een echte heks door de nacht. Ze geniet van de vochtige schemerlucht, hoog tussen de sterren. Ook onder haar voeten ziet ze lichtjes branden van de huizen waar ze over vliegen.

"Bliiep, tut tuut tuuuut",

het scherm van de bezem begint gekke geluiden te maken en flikkert als kerstboomverlichting. Aai opent één oog en wordt met een brede geeuw wakker.

"Zijn we bijna thuis, Aai?" "

"Nee, nog niet. Elke jonge heks moet eerst langs de Stieniemienies. Zij zullen bepalen waar jouw thuis zal zijn."

Voor ze om meer uitleg kan vragen voelt ze hoe haar voertuig zachtjes daalt. Nu ziet ze waarom ze al een poos geen lichtjes meer onder haar voeten zag. Ze vliegen tussen bergtoppen, waar geen mens kan komen. Een grote rotsspleet doemt op waarin ze langs twee hoge muren scheren. De kloof wordt enkel verlicht door de maan die pal boven hen schijnt. Zoevend bereiken ze een gigantische open plek in het midden van de berg, een krater van een eeuwenoude uitgedoofde vulkaan: het land van de Stieniemienies. Aan het einde van de kloof laat ze haar bezem staan en moedig stapt ze over de houten brug, over een brede gracht. Rondom haar ziet ze in de rotswand ramen en deuren. Het lijkt of ze midden op een mossig plein van een burcht staat. Haar aandacht wordt getrokken door een rammelend geluid. Ze ziet hoe aan de overkant een stevige, maar kleine ophaalbrug wordt neergelaten. Enkele fijne, witte wezens, niet groter dan een meter, komen aangelopen. Twee grote konijnenoren steken door hun zilveren helmen. Ze merkt ook de konijnsnoeten en tanden op.

"Proest... Hahaha..... whaaahaha! Wat zien jullie er grappig uit!"

"Eéntweedrie, wat doe je nu? Je mag niemand uitlachen omdat die er een beetje anders uitziet."

"Ohoghohohahihi, sorry, Aai, maar geef toe. Ze zijn hilarisch."

Aai moet toegeven dat ze eigenlijk gelijk heeft en kan zijn lach ook amper inhouden. Maar hij moet haar toch de les spellen, zoals een goede Aai-pad hoort te doen.

"Wie zijn jullie en wat brengt jullie hier?" vraagt één van hen heel streng, met zijn speer in de aanslag."

"Ik ben Aai en dit is heks Eéntweedrie. Wij worden verwacht."

Het wezen wandelt traag rond ons duo en bekijkt hen nauwkeurig van kop tot teen. Hij doet teken naar zijn kompaan die stevig met zijn grote voeten op de houten ophaalbrug begint te roffelen. Een tel later wordt het gestamp beantwoord door een gelijkaardig geluid ergens ver weg.

"Koning Stan verwacht jullie."

De wachters zetten hun speren kaarsrecht naast zich. Ze gaan in een keurige houding staan en laten hen door. "Volg de kaarsen." Eén voor één zien ze kaarsen ontvlammen. Ze volgen de weg die hen op die manier getoond wordt en samen bereiken ze, na een fikse wandeling, een prachtige kamer, met achter een antiek bureau, koning Stan. Het spierwitte konijnachtig wezen draagt een wijnrode mantel met gouden stiksels, versierd met diamanten. Zijn oren strak naar achter gedrukt door de te zware gouden kroon op zijn hoofd. Het ding ziet er mooi maar erg ongemakkelijk uit.

"Welkom in het land van de Stieniemienies. Vanuit deze krater worden alle jonge heksen de wereld ingestuurd. Wanneer je hier terug buiten gaat, neem je je bezem en kies je één van de drie vluchtgaten."

Hij raadpleegt een stoffig boek dat voor zijn neus opengeslagen ligt. Zijn lange vinger schuift van links naar rechts over de regel.

"Eéntweedrie, Waar sta je ergens?... Aha... hier."

Hij tikt op het blad en kijkt haar keurend aan. Het eerste gat stuurt je naar een oom in de bergen, het tweede naar je grootmoeder aan zee en gat drie..." Hij draait het blad om... "Och alle heksenketels nog aan toe. Satan sta ons bij. Vluchtgat drie leidt naar het huis van je gekke tante Kato, in dorpje Driemaalzes. Aan jou de keuze." "DONDER-BLIKSEM-FLIETS!"

Met een stevige donderslag en een krakende bliksemflits worden ze teruggeslingerd naar het einde van de kloof waar ze haar bezem had achtergelaten. Een eindje verderop zien ze drie grote vluchtgaten in de kraterwand oplichten.

"De keuze is helemaal aan jou, Eéntweedrie... Denk goed na."

Ze klimt op de bezem, kijkt richting de openingen. Er verschijnt een grote glimlach op haar deugnieten gezicht. Ze vliegt recht op opening één af, geeft een stevige ruk naar rechts, zoeft er rakelings voorbij en ze telt luidop:

"Opening één... zjoef... Twee... zjoef... DRRRRRRIEIEIEIE!"