

Mariëtte Aerts

Koepels



De Vier Windstreken

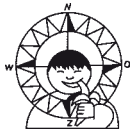
Mariëtte Rents

koepels

De Vier Windstreken

Inhoud

De wereld van het web	7
De wereld zonder weer	180
De wereld in de wind	333



© 2011 De Vier Windstreken, Rijswijk
Tekst van Mariëtte Aerts
Omslag van JeRoen Murré
Alle rechten voorbehouden. Gedrukt in Nederland
NUR 283, 284 / ISBN 978 90 5116 193 9



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

Bezoek ons ook op internet, www.vierwindstreken.com,
en meld je aan voor onze nieuwsbrief.

De wereld van het web

1.

‘F121162 – Marni Hamblin. Het is zeven uur dertig.’

De wanden van de kamer kleurden van diepzwart naar een helder inktblauw en vervolgens naar een lichter grijsblauw. Het bleef een poosje stil, totdat precies vijf minuten later de vrouwenstem opnieuw klonk.

‘F121162 – Marni Hamblin. Het is zeven uur vijfendertig.’

De wanden kleurden van grijsblauw naar een helder zachtgeel. Marni kreunde en trok het laken over haar hoofd. Het laken was dik en hield wat licht tegen. Maar de stem was onverbiddelijk.

‘F121162 – Marni Hamblin. Het is zeven uur veertig.’

‘Ja ja ja!’ bevestigde Marni dat ze wakker was. Geërgerd sloeg ze het laken van zich af. Ze had niet veel zin in deze dag. Ze slingerde haar benen over de rand van het bed en ging overeind zitten. ‘Muziek,’ verzocht ze Registratie.

‘Voorkeur?’ wilde Registratie weten.

‘Iets van... map D2, zoek daar maar iets leuks uit.’

Dat was een te slordige zin voor het computernetwerk. ‘Voorkeur?’ werd de vraag herhaald.

‘D2,’ formuleerde Marni luid en duidelijk. Het was muziek waar ze niet voor betaald had en ze moest daarom helaas een lange reeks reclameboodschappen op de koop toe nemen. De slaap uit haar ogen wrijvend, wandelde ze naar het wasluik. Ze trok het T-shirt dat ze als nachthemd had gedragen uit en ook haar onderbroek, en smeed beide in het luik om het af te laten voeren naar Reiniging. Begeleid door een nummer van *The Last Seconds* stapte ze de douchecabine binnen. Ze ging precies in het midden staan, op de markering.

'F121162 – Marni Hamblin,' werd de muziek kort onderbroken. 'Gewicht: 56,481. Lengte: 1,68.' Het bleef een kort moment stil en Marni wist dat Registratie nu haar hartslag beluisterde en haar ademhaling en ze zag de helblauwe lichtstreep die haar hele lichaam scande. 'Plus zeven gram,' kreeg ze te horen. Zeker van die koekjes van gisteravond. Niets om je over op te winden. 'Einde keuring.' De stem van Registratie had verder niets bijzonders te melden. Dat betekende dat haar hartslag normaal was voor een meisje van vijftien, haar gewicht ten opzichte van haar lengte in orde, dat haar longen schoon klonken en dat haar huid en haar bottenstelsel geen vreemde afwijkingen vertoonden.

'Water,' verzocht ze. Direct werd ze van drie kanten besproeid. 'Warmer!' Marni maakte een blazend geluidje. 'Warmer. Warmer.'

De reden dat ze geen zin had in deze dag, was de toets die ze moest maken. Ze had er niet voor geleerd. Ze had wel gedaan alsof, uiteraard, Registratie had niets gemerkt. Maar met haar gedachten was ze ergens anders geweest. En dat terwijl ze echt een voldoende voor Koepelkunde moest halen deze keer. Met een zucht dook Marni onder in de warmte van de waterstralen.

Tegen de tijd dat ze aan het ontbijt verscheen, was het te laat voor een bestelling van gebakken eieren.

'Goedemorgen,' begroette haar vader haar, zonder op te kijken van zijn nieuws. 'Ben jij een beetje traag vandaag?'

'Hmf,' deed Marni. Ze opende de koeling en haalde er een folieverpakking sojamelk uit. Ze deed de deur van een kastje naast de koeling open en stak haar hand uit naar het vak links bovenin. Het was leeg, op twee kleine verpakkingen multigranen na die ze verafschuwde. 'Pap! Jij zou gisteravond toch die bestellingen doen?'

'Ja? O... dan ben ik dat vergeten.'

'Er zijn geen maïsvlokken meer!'

'Dan eet je maar iets anders. Neem een paar van die gele boterhammen, die zijn heerlijk.'

'Ik hou niet zo van die gele boterhammen.' Marni fronste haar wenkbrauwen naar de broodvoorraad. Er was nog wat slap witbrood en de gele, hardere soort die allerlei vitamines toegevoegd had gekregen en daarom een vreemd bijmaakje had. Nu nog een bestelling plaatsen zou te lang gaan duren. Met tegenzin koos ze een witte en een gele snee brood en twee verpakkingen smeercrème, chocoladesmaak en aardbeien. Ze kneep de verpakkingen leeg boven haar boterhammen. Even wierp ze een spijtige blik op het luik dat de bestellingen bezorgde.

Met de besmeerde boterhammen en de folieverpakking sojamelk wandelde ze naar de tafel. Ze plofte neer op een van de metalen stoelen. Dit werd een snertdag, dat wist ze nu al. Ze gebaarde naar het nieuws dat in droge kolommen zwarte tekst op het tafelblad stond te lezen. Haar vader koos meestal voor alleen maar tekst, hooguit verlichtigd met een foto of een plaatje, slechts zelden vinkte hij bewegend beeld aan. 'Iets interessants gebeurd?'

Haar vader tikte met zijn vingers enige malen op het melkwitte tafelblad en bladerde zo terug naar het eerste scherm. Hij liet de tekst kantelen, zodat Marni mee kon lezen. 'Losgeslagen METs in het ComCent. Moet je zien wat een ravage.' Hij vergrootte de bijbehorende foto door met zijn wijsvinger aan een hoekje te trekken. 'Wat ben ik toch blij dat wij niet zo'n schepsel in huis hebben.'

Marni bromde iets onduidelijks, zij was het daar helemaal niet mee eens. METs waren, volgens haar, reuze handig, ze deden al je huishoudelijke klussen voor je. Maar haar vader was erop tegen, hij vond de METs een verwerpelijke uitvinding.

METs waren meer dan puur elektronische wezens, hun lichamen werden gekweekt in een laboratorium, het MET-lab. Ze werden gemaakt uit menselijk materiaal en hadden een menselijk uiterlijk. Onopvallend werden de lichamen van de METs voorzien van allerlei

elektronische snufjes en apparaatjes. Er werden voortdurend nieuwe METs ontworpen, met steeds weer nieuwe oefjes en trucjes. De naam MET was oorspronkelijk een soort bijnaam geweest die men de eerste robots gegeven had vanwege al hun metalen onderdelen, maar al snel was de naam ingeburgerd. Intussen was er aan de buitenkant van een MET nog maar weinig metaal te bespeuren. Ze waren behoorlijk prijzig en Marni vermoedde dat haar vaders bewering er geen te willen hebben, vooral ingegeven werd door financiële overwegingen; ze konden zich eenvoudigweg geen MET veroorloven. Het was haar moeder geweest die altijd het meeste geld verdiend had en na haar vertrek waren Marni en haar vader er flink op achteruitgegaan. Haar vaders beroep was iets onduidelijks, iets saais, iets met cijfertjes, Marni wist niet eens precies wat. In elk geval stelde zijn salaris niet zo heel veel voor. Toen ze laatst om een extra budget TC's vroeg, had hij haar verteld hoeveel Centavo's hij verdiende: er werden wekelijks exact 639 Territoria Centavo's voor hem geregistreerd. Vervolgens had hij haar voorgerekend wat alles zoal kostte en had hij een lange preek gehouden over het bestedingsgedrag van jongeren in het algemeen en van zijn dochter in het bijzonder.

Marni las het artikel waar haar vader op doelde. Een paar verwarde METs hadden blijkbaar allerlei ongelukken veroorzaakt op een tijdstip dat het in het ComCent juist erg druk was vanwege een prijzenfestival. Het commerciële centrum van Koepel 4 was niet vaak zo vol met mensen, iedereen deed zijn boodschappen immers hoofdzakelijk vanuit huis, via de bestellingen. Alleen voor iets bijzonders ging je eropuit. Maar het halfjaarlijkse prijzenfestival was een echte publiekstrekker, alle oude producten gingen die dag voor een handjevol TC's weg. In het nieuwsartikel sprak men dan ook het vermoeden uit dat het om gesaboteerde METs ging die met opzet op dat tijdstip in het afgeladen ComCent waren losgelaten.

Marni's ogen dwaalden af naar een bewegende commercial die langs de tekst over de METs dwarrelde, terwijl Registratie intussen meldde

dat het acht uur vijftien was en dat 'M020421 – Primo Hamblin' zich naar zijn werkplek diende te begeven. Haar vader stond op.

'Ben jij de hele dag hier, of heb je vandaag Presentie?' wilde hij weten.

'Nee, die heb ik overmorgen.' Marni trok een scheef gezicht. 'Ont-hou dat nou eens papa, Presentie heb ik altijd de *derde* dag van de week.' Ze keek haar vader na, die zich met een afwezig gezicht naar zijn werkkamer haastte. 'Zie je tussen de middag.' Ze at snel haar boterhammen op, dronk de melk uit het foliepak en tikte het nieuws uit. Ze bracht de lege melkfolie naar het afvalluik en zette het bordje dat ze voor haar brood had gebruikt achter het afwasluik. Ze had zich zo gehaast dat ze plotseling tijd overhad.

Een tikje verveeld liep ze naar een raam dat uitzicht gaf op het gebouw tegenover dat waar zij zich in bevond. Daar woonde sinds kort een schoolgenote van haar, op de twintigste verdieping: Vonya Kaminskaya. Er brandde licht in de eetruimte van de Kaminskaya's. Vonya was pas een halfjaar geleden in Koepel 4 komen wonen, ze was verhuisd vanuit Koepel 26. Marni staarde een poosje naar de verlichte ramen aan de overkant en naar de glijders die langs de gevel van het gebouw naar boven en naar beneden gingen. De jongeren van de Koepels hadden het meestal over *krabben* in plaats van glijders, omdat de voertuigen daaraan deden denken wanneer ze tegen een gebouw aan geplakt zaten: een ovaal lichaam met twee scharen voorop. Wanneer de glijders echter langs de gebouwen naar beneden waren gezakt, dan sloten die scharen – die in feite twee grijpparmen waren, voorzien van geleiders – zich om de koepelrails, en leken de voertuigen meer op paddenstoelen.

Marni dronk – meer uit verveling dan omdat ze dorst had – nog maar een tweede foliepakje melk en begaf zich toen naar haar VR-kamer. Zodra ze er binnenstapte, werden de wanden verlicht. Met geoe-fende vingers hees ze zichzelf razendsnel in het elastipak, zette haar masker op en sprak luid en duidelijk: 'F121162 klaar voor VR.'

Een kort moment was er het zwarte niets en de vallende sensatie die haar maag een buiteling deed maken, maar na zoveel jaren VR was ze daaraan gewend. Toen ze klein was, moest ze er altijd om giechelen. De kinderen van de Koepels begonnen op vierjarige leeftijd hun kennismaking met de Virtuele Ruimte en dan in eerste instantie alleen om eenvoudige en speelse lesjes te leren. Op achtjarige leeftijd werd je geacht vertrouwd te zijn geraakt met de VR en er je weg in te weten. Ook Marni was als peuter begonnen. Inmiddels maakte ze al meer dan tien jaar gebruik van de virtuele werelden en was alles routine geworden.

‘Goedemorgen F121162 – Marni Hamblin,’ groette Registratie. ‘Het is maandag, acht uur achtentwintig. Welkom in de Wachtruimte.’

De Wachtruimte was een tamelijk saaie plek, die eruitzag als een hoge hal zonder ramen of deuren, een soort reusachtige vestibule vol wachtende sims. Er stonden lange banken en bars met een ouderwets, houtachtig uiterlijk waarop geleund kon worden. Dergelijk meubilair zond signalen naar het elastipak die ervoor zorgden dat het lichaam een beetje voor de gek gehouden werd, zodat het leek alsof je daadwerkelijk ontspannen zat, hing of leunde. De totale simulatie, afgekeken van ouderwetse stationsrestaurants, was tevens een plek om af te spreken. Veel Koepelbewoners troffen elkaar er na het werk om van daaruit naar elders te vertrekken, naar een virtueel park voor een wandeling of naar een virtuele sportruimte. En het enige dat de Wachtruimte een beetje opvrolijkte, was de niet-aflatende stroom advertenties die over de vlakke wanden gleed.

In de mierenhoop van menselijke simulaties zag Marni toevalligerwijs haar vriend Tren niet al te ver bij haar vandaan arriveren. Ze zwaaide naar hem en liep op hem toe. ‘Hoi Tren.’

‘Hé Marni. Leuk weekend gehad?’ Tren grijnsde. ‘Niet boos meer omdat ik je met meer dan twaalf punten verslagen heb?’

Marni stak haar tong naar hem uit. ‘Wacht maar tot je me in *Dragon Flight* tegenkomt, dan zullen we nog weleens zien wie er wint.’

‘Ha, je durft niet meer tegen Storm-met-het-zwarte-zwaard te vechten!’

‘Jawel hoor. Maar ik ben dat spel een beetje zat.’

‘Hm ja,’ gaf Tren toe. ‘Ik heb het eigenlijk ook wel een beetje gehad met *Blackworld*. Al die duistere steegjes en die eeuwige regen.’

Marni bekeek Trens simulatie met een kritische blik. ‘Waarom heb je dan je vechtpak nog aan, als je dat spel niet zo leuk meer vindt?’ Ze gaf hem een plagerig duwtje. ‘Vind je jezelf zo stoer in dat glimmende zwart dat je er straf voor overhebt?’

Trens sim ging gekleed in een nauwsluitende, glanzend zwarte outfit, de uitmontering die hij in *Blackworld* altijd droeg.

‘Sterf!’ schrok Tren. ‘Vergeten m’n sim te veranderen! Ik was vanochtend heel vroeg wakker en heb een uurtje gespeeld. O balen, ik had vorige week ook al twee keer straf.’

Het was verplicht om in de virtuele schoolruimte je sim in een schooluniform gekleed te laten gaan. Wie dat niet deed, werd gestraft in de vorm van minder speeltijd en extra leertijd. Trens pak mocht in *Blackworld* dan behoorlijk stoer ogen, het zou er zo dadelijk in een klaslokaal nogal buitenissig uitzien.

Territoria Centavo’s, het betaalmiddel van de Koepels (officieel afgekort tot TC’s, maar door de jeugd van de Koepels *tens* genoemd), stonden op naam geregistreerd. En niet alleen de kleding waar je je echte lijf in hulde, kostte Centavo’s, ook voor je uiterlijk in de Virtuele Ruimte moest je betalen. Het Koepelweb, dat alle Koepels en hun inwoners met elkaar verbond, was behalve een overheidsinstelling tevens een goedlopende, commerciële instelling. Scholing was gratis en de meeste speelruimtes kostten slechts een klein bedrag per week, maar er bestonden ook duurbetaalde ruimtes die alleen volwassenen zich konden veroorloven, en alleen het meest eenvoudige VR-uiterslijk was kosteloos. Niemand wilde natuurlijk in dat gratis uiterlijk gezien worden, het was donkerblauw en nietszeggend. Hoewel er de laatste tijd een handjevol actievoerders was dat zich tegen

de commercie verzette en zich in het gratis uiterlijk hulde bij wijze van protest, hadden de meeste jongeren van de Koepels vaak heel wat tens over voor een goede outfit.

Er klonk een zoemtoon en de Wachtruimte veranderde voor veel van de wachtenden in hun werk- of schoolruimte, voor Tren en Marni en nog een aantal leeftijdgenoten was dat klaslokaal 15. Het was een klassiek schoollokaal, met bankjes in rijen en een leraarsbureau voorin, zoals echte klaslokalen er vroeger uit hadden gezien. Er was in de loop der jaren veel met de vorm geëxperimenteerd, maar uiteindelijk bleek het ouderwetse model toch het beste te werken. Tren en Marni hadden er hun vaste plek en dat was – niet toevallig – naast elkaar: ze hadden vrijwel hetzelfde vakkenpakket en waren bovendien al jaren bevriend.

Schuin voor hen zat meestal Dorkas Alder, de jongen waar ze beiden de grootste hekel aan hadden, en pal voor zijn neus zat Vonya Kaminskaya, die vandaag tot grote vreugde van Tren en Marni voor een woest kapsel van knaloranje plastiloks had gekozen. Het schooluniform mocht dan verplicht zijn, over kapsels en sierraden werd niets gezegd. Veel leerlingen maakten daar dankbaar gebruik van, ze verschenen met een kapsel van wel honderden roze vlechtjes in het klaslokaal of met reusachtige gifgroene oorbellen. Maar vrijwel niemand had zo'n buitenissige smaak als Vonya, die vaak met idiote dingen op de proppen kwam.

'Hé Kaminski, ik zie geen reet zo!' blèrde Dorkas geïrriteerd.

'De naam is *Kaminskaya*,' zei Vonya over haar schouder, 'en mijn reet krijg je nog voor geen honderd tens te zien, Dorkje. Maar als je het vriendelijk vraagt, wil ik mijn loks misschien wel uit je gezichtsveld buigen.'

'Mevrouw Bach!' riep Dorkas. 'Zegt u hier eens iets van.'

De lerares zag het probleem en verzocht Vonya er iets aan te doen. Glimlachend kneedde Vonya de oranje hoofdtooi langs haar oren naar beneden.

Dorkas knikte tevreden.

'M934061 – Tren Kimura,' sprak de stem van Registratie.

'Stik,' zei Tren binnensmonds, 'ik ben gesnapt.'

Registratie vervolgde: 'Wegens uniformovertreding: vijftig minuten extra leertijd.'

De les Biologie begon en al was het lokaal klassiek van model, VR zorgde ervoor dat niemand met spullen hoefde te slepen. Uit oude luisterboeken wist Marni dat dat vroeger wel anders was, toen moesten leerlingen met tassen sjouwen die vol zaten met pennen en schriften en boeken. Ze was blij dat er tegenwoordig VR bestond. De les ging over het skelet en een virtueel 3D-model verscheen op verschillende plaatsen in de ruimte, zodat iedereen het van dichtbij kon bekijken. Wie later die dag zijn huiswerk zou maken, zou datzelfde model opnieuw op kunnen roepen en ongestraft alle botjes uit elkaar kunnen halen, om ze met één enkel verzoek weer op de juiste manier samen te laten smelten.

Marni vond Biologie geen vervelend vak en de les ging dan ook redelijk snel voorbij.

Zonder Vonya, maar mét Dorkas en Tren, werd Marni voor het volgende uur naar het virtuele lokaal 31 getransporteerd. (Iets dat volautomatisch ging; Registratie kende ieders lesrooster.) Vonya hield uitsluitend van exacte vakken en Literatuur stond daarom niet op haar lijstje, wat Tren en Marni wel jammer vonden, want nu had Dorkas weer vrij zicht.

Literatuur werd gegeven door Eckbert Steins, een man wiens sim net als hijzelf geweldig stotterde. 'Ik w-wil het vandaag met jullie hebben over d-deel d-drie van de *Schemeringserie*, dat sinds vorige week op het net staat. W-wie van jullie heeft er al naar gelui-luisterd?'

Een enkeling stak zijn hand op, onder wie Marni. Boeken waren altijd gratis wanneer ze voor school beluisterd moesten worden en zodra er een nieuw boek op het net werd gezet, was Marni er als de kippen bij. Ze kreeg slechts zelden iets anders dan de schoolboeken

te horen, want luisterboeken waren behoorlijk prijzig. Tekstboeken waren iets goedkoper, maar ook daarvoor had haar vader niet vaak geld over. Marni bezat nog een aardig rijtje tekstboeken dat van haar moeder geweest was, maar eigenlijk vond ze tekst lezen van een scherm erg vermoeiend. Als het nou een beetje leuke boeken waren geweest dan had ze de vermoeide ogen er nog wel voor overgehad, maar haar moeder had schijnbaar erg gehouden van verhalen die in de oude wereld speelden, een wereld die Marni maar matig kon boeien.

Ook Dorkas had zijn hand opgestoken. 'Wij hadden dat boek drie maanden geleden al binnen, lang voordat het gratis werd,' zei hij met iets minachtends in zijn stem. Dorkas kon het nooit laten om te benadrukken dat zijn ouders twee dik verdienende functionarissen waren.

'Dork de Hork,' fluisterde Tren.

'Tren Kimura, zei jij iets?' vroeg de leraar met opgetrokken wenkbrauwen.

'Nee meneer.'

'Jawel,' snoof Dorkas. 'Hij vond het nodig mij voor Dork de Hork uit te schelden. Ik hoorde het wel hoor, zwaksim.'

'Je bent zelf een zwaksim,' zei Tren zacht. 'Dorkie-Porkie.'

'T-tren,' kwam meneer Steins stotterend tussenbeide, 'je moet zo'n prachtige naam niet verbasteren, hoor.' Hij glimlachte zijig naar Dorkas. 'W-weet je dat de naam Dorkas al in zeer oude verhalen voorkomt? Er is een mooi voorbeeld van, in *The Winter's Tale*, een toneelstuk van ene William Shakespeare, v-voor zover die naam hier nog iemand iets zegt.'

'Crisis!' mompelde Tren, die wel iets wist van Literatuurgeschiedenis. 'Die is megaoud.'

'Inderdaad,' knikte meneer Steins. 'En toch zal ik hem zeker nog eens gaan behandelen voordat jullie Scholing om is.' Hij keek weer naar Dorkas. 'Grappig genoeg was Dorkas eigenlijk een meisjesnaam.'

'Wát?' De ogen van Dorkas' sim vergrootten zich, net als zijn echte ogen op datzelfde moment ongetwijfeld deden.

'Dorkas,' vertelde meneer Steins, 'w-was in het toneelstuk van meneer Shakespeare een herderinnetje.'

Tren en Marni proestten het uit en ook een paar andere sims zaten zachtjes te schudden.

Meneer Steins leek even iets te bestuderen. 'Ik zie dat jouw naam met een k wordt geschreven, misschien dat dat nog verschil maakt. De Dorkas van Shakespeare was met een c. Het is een prachtige naam hoor, het betekent *gazelle*.'

Nu sloeg een heel aantal sims dubbel van het lachen.

'Gazelle!' Tren stootte Marni aan. 'Wat lieflijk, vind je ook niet?'

Een van de weinige dingen die sims niet konden, was blozen, anders was Dorkas waarschijnlijk vuurrood van kwaadheid geworden. Omdat niemand blozen erg prettig vond, hadden de virtuele ontwerpers dat maar achterwege gelaten, al had het, via warmteregistratie, best gekund. Gezichtsuitdrukkingen, die door spieren werden gevormd, werden via het masker echter feilloos weergegeven en het was goed te zien dat Dorkas kookte van woede.

'En dan te bedenken dat-ie zichzelf in *Blackworld* Killer heeft genoemd,' snotterde Marni en ze veegde de lachtranen uit haar ogen.

'Een killergazelle, dat moet wel een monster zijn!'

'Kijk uit voor Dorkas het killerherderinnetje!' gierde Tren met haar mee.

Als ze op dit moment in *Blackworld* hadden gezeten, dan had Dorkas nu zijn futuristische zwaard getrokken en hen in mootjes gehakt. Zijn blik sprak in ieder geval boekdelen.

'Oei,' fluisterde Tren, 'ik geloof dat we maar een poosje een ander spel moeten gaan spelen.'

'Ja, *Kleine Konijntjes in de Speeltuin* of zo,' hikte Marni. 'Dat lijkt me veiliger.'

De ochtendpauze brachten Marni en Tren samen door op het Terras. Wie een beetje wilde sporten of bewegen kon naar het Veld gaan, maar dat was een plek waar Tren en Marni zelden kwamen. Bewegen deden ze immers al meer dan voldoende wanneer ze *Blackworld* speelden, of *Heroes*. Alle bewegingen die je sim maakte in het spel, maakte je eigen lichaam in de VR-kamer ook, en het gebeurde meer dan eens dat ze moe en bezweet van het web af kwamen.

Het Terras was een mooie, deels overdekte ruimte. Er stonden zowel bankjes in de schaduw van een overkapping als in de omringende Tuinen waar helder zonlicht gesimuleerd werd. Wanneer leerlingen op een van de bankjes plaatsnamen, werd er een signaal doorgegeven aan het elastipak in hun VR-kamer thuis, waardoor het materiaal daarvan zich op een speciale manier vormde en zij daadwerkelijk in een prettige houding konden uitrusten. Rust werd, evenals beweging, mogelijk gemaakt door het dragende en ondersteunende elastipak.

Tren maakte Marni opmerkzaam op een spierwit hoofd, een eindje bij hen vandaan: Dorkas. Marni knikte, ze had hem al gezien. Gezamenlijk bewogen ze zich onopvallend zo ver mogelijk uit zijn richting.

Dorkas was in de echte wereld al opmerkelijk witblond, maar bij zijn sims deed hij daar altijd nog een schepje bovenop, die gaf hij een kapsel dat witter was dan wit. Hij viel er behoorlijk mee op, want de meeste jongeren kozen voor paarse haren, voor oranje-geel gestreepte tijgerlokken of knalgroene krullen. Alles was immers mogelijk. Vandaag droeg Dorkas uiteraard zijn schooluniform, maar in de andere gesimuleerde werelden van het net droeg hij altijd kleding in een bleke tint grijs. De combinatie van zilveren haren en zilvergrijze kleding maakte hem tot een soort geestverschijning en aangezien hij graag huiiveringwekkende vechtsporten speelde en hij daar bovendien erg goed in was, was hij voor velen bovendien een bijzonder onaangename verschijning: zie je de geest, dan ben je er geweest.

Trens sim verschilde niet zo heel veel van zijn echte ik. Of hij er de fantasie niet voor had of dat hij eenvoudigweg te lui was om iets leuks te verzinnen, dat had Marni hem eigenlijk nooit gevraagd. Zelf vond ze het wel leuk om af en toe wat met haar uiterlijk te experimenteren, maar Tren had in de VR gewoon dezelfde steile, bijna zwarte haren en donkere ogen die hij in werkelijkheid ook had. Hij maakte zijn schouders niet veel breder, zijn armen niet veel gespierder, zijn gezicht nauwelijks ouder. Tren was gewoon Tren.

Marni was zelf erg tevreden over het gezicht van haar sim, daar veranderde ze nooit iets aan. Het was ook wel zo handig om herkenbaar te blijven op het web. Haar haren, die in het echt lichtbruin waren en halflang, gaf ze weleens een andere kleur of een paar interessante krullen, dat kostte maar weinig TC's. Iedere verandering aan je simulatie moest betaald worden, zo werkte het commerciële net. Wie voor het eerst op het web kwam, kreeg het gratis uiterlijk van de beginner. De meeste mensen kozen echter al snel voor iets dat ze meer bij zichzelf vonden passen (of iets waar ze in werkelijkheid alleen maar van konden dromen). Vaak paste je je uiterlijk bovendien aan wanneer je een nieuw spel begon, want als elf rondlopen in een Japans vechtspel, of als zwaardvechter in een schaaktoernooi, was uiteraard geen gezicht. Marni had, wegens geldgebrek, haar verschillende gedaantes zo eenvoudig mogelijk gehouden, zo viel ze nergens al te erg uit de toon. Tren had ouders die beiden een goede baan hadden, hij kreeg flink wat zakgeld en kon zich iets meer veroorloven. Vonya kwam uit een gezin dat volgens Tren en Marni enorm rijk was zonder daar ruchtbaarheid aan te willen geven. Zij bezaten het soort beschaafde, oude geld dat eeuwen geleden al verdiend was en altijd in de familie was gebleven. Maar vreemd genoeg kocht Vonya alleen volslagen maffe aanpassingen. Wat zij deed was altijd vreemd en lachwekkend, alsof ze ervan hield om nergens bij te horen of zelfs met afschuw bekeken te worden. Haar oranje plastiloks van vandaag waren daar een goed voorbeeld van, ze gaven haar een hoofd als van

een carnaval vierend stekelvarken. Marni en Tren herinnerden zich maar al te goed de keren dat Vonya met iets als klauwen in plaats van handen in een ontmoetingsruimte was verschenen, of met een paar hoorntjes op haar voorhoofd of kieuwen in haar nek.

‘Eigenlijk zou ik even naar huis moeten,’ zei Tren. ‘Ik heb dorst.’

‘Tja,’ deed Marni. Dat was het nadeel van Virtuele Ruimtes: je kon er niets eten of drinken. In sommige spellen werd weleens gedaan alsof, maar daar had je echte lichaam natuurlijk niets aan. Veel mensen zorgden ervoor dat ze in hun VR-kamer altijd het een en ander bij de hand hadden, zodat ze niet te lang weg hoefden te blijven. Wanneer je in een spel een sim plotseling even zag verdwijnen en weer verschijnen, dan was die persoon meestal snel iets gaan nuttigen of naar de wc geweest. ‘Dat moeten ze nog eens uitvinden, een manier om in de VR te eten en drinken en dat het dan werkt, dat je vervolgens echt geen honger meer hebt.’

‘Wat dacht je van ruiken. Soms vind ik het verwarrend om in een spelomgeving een herberg binnen te stappen en dan geen bier en gebraden everzwijnen te ruiken.’ Tren grijnsde.

‘Ik heb gehoord dat ze daar wel mee geëxperimenteerd hebben, vroeger. Maar daar had je iets anders voor nodig dan ons elastipak met masker, ze gebruikten iets dat rechtstreeks op iemands hersenen aangesloten werd. Dat ging een paar keer mis, het bracht nogal wat gevaren met zich mee. En toen er dooien gingen vallen, hebben ze er verder maar van afgezien.’

‘Evengoed jammer,’ vond Tren, ‘het zou leuk zijn om in een elfenherberg lekker aan de verse hertenbout te kunnen gaan zitten. En om echte mede te kunnen drinken.’

‘En stomdronken te worden,’ giechelde Marni.

Dorkas was een eindje verderop op een bankje gaan zitten, samen met zijn vriend Jamal. Eigenlijk was Jamal meer een volgeling dan een vriend, hij kwam uit een gezin dat het vaak moeilijk had, een gezin met maar één ouder en vijf kinderen. Een gezin dat zijn uitgaven

wekelijks nauwgezet tot op de laatste ten moest berekenen, en Jamal keek daarom huizenhoog tegen de rijkdom van de familie Alder op. Marni en haar vrienden vermoedden dat Dorkas de vriendschap van Jamal in feite gewoon kocht, want Jamal had vaak spullen die hij zich zelf onmogelijk zou kunnen veroorloven. Laatst was hij in *Blackworld* verschenen met een *swiftsword*, een elektronisch zwaard dat zoemde en bliksemde en dat iedereen in één zwaai de kop kon afhakken. Marni en haar vrienden hadden geen hekel aan Jamal, het was heel begrijpelijk dat hij veel met die vervelende Dorkas optrok, zonder zo'n vriend zou hij het zich waarschijnlijk niet kunnen veroorloven om waar dan ook in de VR te verschijnen. Maar het was wel jammer, want Jamal was eigenlijk een heel aardige jongen en iedereen kon zien dat hij het af en toe moeilijk had met de nare trekjes van zijn vriend. Dorkas had geen erg plezierig karakter, hij was opvliegender van aard, humeurig. Hij had een jonger zusje dat qua persoonlijkheid erg op hem scheen te lijken, ze had de leeftijd van Trens jongere broer en die kende haar een beetje. Marni en Tren hadden lang gedacht dat rijkdom blijkbaar tot nare karakters leidde, totdat ze Vonya hadden leren kennen. Haar ouders waren vermoedelijk nog veel rijker dan die van Dorkas, maar toch was Vonya een vriendelijke meid, zij het wat eigenwijs. Dus lag het aan Dorkas zelf, luidde hun conclusie, en niet aan de rijkdom.

Koepel 4 had maar één school, ook al had de Koepel zelf het formaat van een flinke wereldstad. Aangezien de Scholing geen werkelijke ruimte innam maar alleen virtuele ruimte gebruikte, paste heel de jeugd van Koepel 4 met gemak binnen de ‘muren’. Alleen wie Presentie had, begaf zich daadwerkelijk – *lijfelijk* – ergens heen, op die dag verliet een leerling zijn huis en ging eropuit. Presentie had meerdere functies: een sociale functie, want je leerde je medescholieren kennen zoals ze werkelijk waren, zonder dat zij zich achter een prachtige sim konden verschuilen; een leerzame functie, want Presentie nam meestal de vorm aan van een soort excursies waarbij

plaatsen bezocht werden die niet in de VR te evenaren waren; en niet te vergeten een heel gezonde functie, want er waren veel jongeren die nog maar weinig buiten hun VR-kamer kwamen, en als zij zich in de Virtuele Ruimtes vooral met denkspellen bezighielden, in plaats van met spellen waarin gevochten of gerend moest worden, dan kregen zij veel te weinig beweging.

Er bestonden enige tientallen Koepels, die echter maar weinig met elkaar te maken hadden. Ze waren weliswaar verbonden met een ondergronds netwerk van snelle zweeftreinen, maar iedere Koepel was zo'n complete wereld op zichzelf, met alles wat men zich maar kon wensen (en tel daarbij op dat wie van andere uitzichten wilde genieten zichzelf via VR van elk gewenst uitzicht kon voorzien), dat burgers bijna nooit een andere Koepel bezochten. Reizen werd vooral gezien als iets ergerlijks, iets dat gelukkig zelden noodzakelijk was.

Koepel 4, waar Marni in woonde, was een van de oudste Koepels. Zij en Tren waren dan ook razend nieuwsgierig geweest toen Vonya een halfjaar geleden vanuit Koepel 26 naar Koepel 4 was gekomen, ze wilden alles over die nieuwerwetse wereld van haar horen. Maar ze raakten al snel teleurgesteld in haar verhalen: het was blijkbaar echt waar dat alle Koepels als twee druppels water op elkaar leken.

'Tja, wat wil je, volgens de Autoriteit is elke Koepel een perfecte wereld, dus waarom zou je eens iets anders verzinnen?' had Vonya schamper opgemerkt. Vonya maakte wel vaker van dat soort kritische opmerkingen en ook haar ouders schenen er nogal eigenzinnige meningen op na te houden, meningen die niet overal op prijs werden gesteld.

Vonya was erg geïnteresseerd in de verhalen van Marni, van wie de moeder, zoals iedereen wist, ooit de Koepel had verlaten. Zoiets was ongehoord. Je kon van de ene naar de andere Koepel verhuizen als je wilde, maar vrijwillig de gehele Territoria verlaten was voor de meeste mensen ondenkbaar. Het werd zelfs gebruikt als ultieme straf

voor misdadigers die na vele jaren gevangenschap en heropvoeding op geen enkele manier voor verbetering vatbaar bleken, en het was een angstaanjagend vooruitzicht, verbannen worden. Nooit meer binnen de beschermende wanden van de Koepels mogen komen, nooit meer in een ontwikkelde wereld mogen leven, nooit meer gebruik mogen maken van de VR. Wie zou er vrijwillig voor zoiets kiezen? 'Mijn moeder dus,' zei Marni dan, maar nooit zonder haar gezicht van afschuw te vertrekken. Natuurlijk had ze haar vader meer dan eens naar de reden gevraagd, maar die begon dan meestal iets vaags te mompelen.

Tren had altijd meelevend gereageerd op dat verhaal en beaamd dat het vreselijk moest zijn om buiten de Koepels te leven, maar Vonya had, bij een van hun eerste ontmoetingen, haar ogen samengeknepen en gezegd: 'Wie weet wat een lol je moeder heeft, daarbuiten.'

Vaak vroeg Marni zich af hoe de wereld buiten de Koepels eruitzag, kon ze er maar eens een kijkje nemen. De wanden van de Koepels leken van doorschijnend materiaal gemaakt, maar dat was slechts schijn; het waren in feite een soort schermen waar overdag een blauwe lucht en 's nachts een inktzwarte sterrenhemel op geprojecteerd werd, wat de bewoners de illusie gaf door een glazen of kunststof wand naar buiten te kijken. (Een illusie die enigszins verstoord werd doordat tussen wolken en sterren een voortdurende, kleurige stroom advertenties over de Koepelwand heen danste.)

'Wat kan ze nou voor lol hebben in een wereld die uit niets anders bestaat dan zompige moerassen? Er is daarbuiten na de Grote Overstromingen alleen maar rotzooi overgebleven.'

'O ja?' Vonya had haar een vreemde blik gezonden. 'Wie zegt dat? En waar zitten al die lui dan die verbannen zijn, als er niks anders bestaat dan die zompige moerassen?'

'Die zullen daarbuiten vast niet zo lang overleven.' Maar Marni had gezien dat Vonya haar even met een soort meewarige blik bekeek. Vonya scheen, op de een of andere manier, vaak over allerhande

informatie te beschikken. Die informatie had ze van haar ouders, maar waar hadden die het vandaan? Marni had Vonya er nog niet rechtstreeks naar durven vragen.

In de middagpauze verliet Marni, evenals Tren en alle andere leerlingen, het web.

Met een paar snelle ritsratsbewegingen pelde ze zichzelf uit het elastipak en wandelde ze de VR-kamer uit. Op de gang kwam ze haar vader tegen, die toevallig juist zijn eigen VR-kamer verliet. Er was nog een derde VR-kamer, een deur verder, die vroeger van Marni's moeder was geweest. Toen Marni op de leeftijd kwam dat ze de VR moest leren gebruiken, had haar vader een eigen kamer voor haar ingericht. Later had Marni zich vaak afgevraagd waarom ze eigenlijk niet gewoon de kamer van haar moeder kon gebruiken, alle apparatuur stond er immers nog. Maar van die kamer bleef de deur altijd op slot.

In de ruime eetkeuken gingen Marni en haar vader aan tafel. De tafel werd slechts zelden echt gedekt, dat gebeurde alleen wanneer er visite kwam, iets dat niet vaak voorkwam. De lunch was eenzelfde soort vluchtige aangelegenheid als het ontbijt die ochtend, een paar haastig gesmeerde boterhammen met een foliepakje melk.

'O, ik zal meteen de bestellingen doen,' zei Marni's vader en hij liep naar de intercom. 'Ik had ergens...' hij beklopte zijn zakken, '... een lijstje.'

Marni trok een vertwijfeld gezicht. In veel dingen was haar vader idioot ouderwets, hij maakte nog heuse lijstjes, met potlood en papier, in plaats van gebruik te maken van een van de vele elektronische voorzieningen die overal in huis aanwezig waren.

'Ah, hier heb ik het.' Hij wendde zich tot de intercom. 'M020421. Bestelling. Twee plastipakken maïsvlokken, veertien folies melk, twee maaltijden nummer 658, zes folies sinaasappelsap, twee folies *Sparklin*, één verzamelpak smeercrème, twee weekvoorraden *Vitaminal*.'

'Bestelling ontvangen,' antwoordde de vrouwelijk klinkende stem van Registratie. 'Bezorging om zestien uur.'

Er volgden een paar reclameboodschappen die de Hamblins vertelden dat er een nieuwe maaltijd was met het nummer 265 bestaande uit enchilada's gevuld met bonen, dat de gesuikerde maïsvlokken nu nog beter van smaak waren, dat het broodbeleg met honingsmaak razend populair was bij jonge kinderen en dat de persoonlijke code van de besteller hem nu tijdelijk recht gaf op een gratis probeerverpakking. Primo Hamblin luisterde er aandachtig naar, maar schudde toen zijn hoofd.

'Je hebt niks lekkers besteld,' mopperde Marni.

'Er zijn nog twee multirepen,' gebaarde haar vader richting de voorraadkast, 'en een pak crispels.'

Marni nam zich voor eerdaags zelf maar weer eens een lijst boodschappen te bestellen en dan tussen de aanvragen stiekem een paar smakelijke dingen te verstoppen.

2.

Marni had met Tren afgesproken hem na het avondeten in *Dragon Flight* te ontmoeten. *Blackworld* lieten ze maar liever even links liggen, daar zou Dorkas hen, na vandaag, zeker opwachten met zijn flitsende zwaard. Zelf was Marni 's middags nadat ze haar huiswerk had gemaakt al even in *Dragon Flight* geweest, maar toen zat Tren nog aan zijn strafwerk, iets waar hij op geen enkele manier onderuit kon, want Registratie liet je geen spelwerelden betreden zolang je niet had gedaan wat je opgedragen was.

Ze hadden afgesproken op de brug boven de rivier bij het elflingdorp Alvion. Marni stond er al even te wachten toen ze Tren aan zag komen. Speciaal voor *Dragon Flight* had Tren zich een paar prachtige puntoren aangeschaft en hij had zijn ogen extreem schuin in zijn

gezicht gezet. Met zijn bijna zwarte haren en zijn lichte huid, die hij elke sim gaf en die hij in werkelijkheid eveneens had, was hij een bijzonder mooie elfling om te zien. Zijn nieuwe elflingpak was donkergroen en glanzend en zag eruit alsof het om zijn lichaam gegoten was. Marni zuchtte. Zelf deed ze het met haar gewone, onopvallende uiterlijk. Ze had, naast haar schooluniform, twee weboutfits: een nauwsluitende, bruine broek met een losse, groene tuniek – een combinatie die een elfling niet mistond, maar die ook best op andere momenten gedragen kon worden – en een iets futuristischer pak dat leek op een kunststof overall, iets dat ze zich een tijd geleden had aangeschaft voor *Blackworld*. Omdat *Terra Gamez* (het bedrijf dat alle VR-spellen maakte) onderdeel was van het allesomvattende Koepelweb, kon je je sim een outfit geven die je in alle ruimtes kon dragen, maar op het meenemen van virtuele voorwerpen van het ene spel naar het andere rustte een verbod, ingesteld om te voorkomen dat een spel dat zich bijvoorbeeld in een middeleeuws aandoende fantasyomgeving vol elfen en trollen afspeelde, vervuild zou raken met wapens die in een futuristische wereld als *Blackworld* thuishoorden. Als elf met pijl-en-boog begon je natuurlijk niets tegen iemand met een *swiftsword* en de aard van een spel moest wel zuiver blijven. Vroeger waren er nog weleens groepjes jongeren geweest die in het aanbrengen van zulke onzuiverheden juist enorm veel lol hadden, ze richtten op die manier vele spellen volledig te gronde. De beheerders van het Koepelweb hadden het inmiddels simpelweg onmogelijk gemaakt om virtuele voorwerpen van de ene naar de andere speelruimte mee te nemen, zodat niemand zich kon vergissen. Over het uiterlijk van zijn of haar sim mocht eenieder echter zelf beslissen, wie in een middeleeuws uitziend dorp voor gek wilde lopen in een ruimtepak moest dat zelf weten. De meeste mensen vonden zoiets echter geen gezicht en veranderden dan ook bij elk spel dat ze speelden van sim, maar wie niet veel tens te besteden had, moest slim zijn. In *Dragon Flight* droeg Marni daarom de eenvoudige bruin-groene kleding

waar ze haar sim ook in hulde wanneer ze naar *Sunday* ging, of naar *Hex*. Na lang zeuren had haar vader een week of twee geleden wat extra TC's op haar rekening gezet, zodat ze zich een paar voor dit spel absoluut onmisbare puntoren aan kon schaffen.

Groen water ruiste onder de brug door en Marni moest harder praten dan normaal om zichzelf verstaanbaar te maken. 'Ben je daar eindelijk!'

De wereld van *Dragon Flight* was buitengewoon mooi, vol bergen, watervalletjes, ritselende beekjes en zonovergoten bosschages. Ook aan de dorpen was door de makers bijzonder veel aandacht besteed. Zij hadden nauwe keienstraatjes ontworpen waar gezellige herbergen aan lagen, er waren mooie pleinen en drukke winkeltjes waar je daadwerkelijk allerhande voorwerpen kon kopen. Veel spelers hadden intussen hun eigen huizen aan de dorpen toegevoegd, zoiets was vrij duur, maar ook Tren had er een klein woninkje neergezet.

Het was mogelijk geld te verdienen in het spel door jezelf aan andere spelers te verhuren. Je kon bijvoorbeeld iemand helpen een huis te bouwen, iets dat weliswaar geen werkelijke fysieke inspanning kostte, maar wel veel tijd en denkwerk, of je kon als huurling met iemand ten strijde trekken. Er waren altijd wel hier en daar wat spelers te vinden die bepaalde handelingen erg saai vonden en die TC's zat hadden om daar iemand voor in te huren. Met een dergelijke klus had Marni zich de afgelopen middag beziggehouden, toen Tren nog aan zijn strafwerk zat: ze had een brief bezorgd, een paar dorpen verderop, iets dat een lange en best eentonige wandeling geweest was, want ze bezat uiteraard geen dure vliegende draak om zich mee te verplaatsen. Zij en Tren speelden dit spel nog niet zo lang en ze hadden zich dan ook nog niet erg veel verworven. Marni moest bijna alles zelf verdienen en hoewel Tren nog weleens een extraatje kreeg toegestopt van zijn ouders, werd ook hij niet overdreven verwend. Het liefst zouden ze allebei een draak hebben, de sensatie van door de lucht vliegen moest iets geweldigs zijn. Dat was waar *Dragon Flight*

zijn enorme populariteit aan dankte: het spel was zo gemaakt dat het elastipak signalen ontving om de vlucht perfect na te bootsen. Het enige dat nog ontbrak, was de wind in je gezicht. (Maar er zou eendaags vast wel weer een slimme techneut opstaan die ook daar een extra sensor voor verzon.)

Marni en Tren stonden nog maar net op de brug en hadden elkaar juist begroet, toen er zo'n vliegende draak met berijder en al laag door het dal kwam scheren. Hij vloog een paar meter boven hen en even had Marni het gevoel de drakenbuik aan te kunnen raken. Traag bewogen de drakenvleugels op en neer, wat een indrukwekkend geluid maakte.

'Het is toch gewoon niet eerlijk,' verzuchtte Marni, 'mensen met geld kunnen hier, in deze wereld, de tijd van hun leven hebben. Ze kunnen een draak kopen en leren vliegen, ze kunnen zich wapens aanschaffen, kleding, een huis. En wat mogen wij? Een beetje rondsjokken.'

'We zijn ook nog maar net begonnen, Marn,' suste Tren.

De afgelopen maanden hadden Tren en Marni zich hoofdzakelijk beziggehouden met het spelen van *Blackworld*. Ook daar waren zij vrijwel zonder geld en spullen aan begonnen, maar langzamerhand hadden ze aardig wat voor zichzelf opgebouwd. Door klussen voor anderen te doen en door zich te verhuren en mee te vechten hadden ze TC's verworven en die beetje bij beetje omgezet in goede wapens. Ze hadden mooie, strakke pakken gekocht waardoor ze er beter uitzagen, iets dat ook hielp om serieus genomen te worden, en ze hadden naam gemaakt. Niet dat ze als een van de *supers* beschouwd werden, zoals de grote helden van de spellen genoemd werden, daar moest je een fortuin voor kunnen spenderen, maar ze hadden het toch wel tot twee handige *skillies* geschopt, en dat was best iets om trots op te mogen zijn. *Skillie* was een eretitel die je niet zomaar verwierf, het was afgeleid van het woord *skills*, dat vaardigheden betekende. Als je jezelf een *skillie* mocht noemen, dan was je

iemand die men graag inhuurde, en altijd tegen een goede prijs, want je was geen zwaksim meer die met een lullige beloning afgescheept kon worden. Maar sinds een maand of vier had ook Dorkas het spel *Blackworld* ontdekt. Voorheen had hij altijd *Grimholm* gespeeld. Tren en Marni hadden hem en Jamal er vaak over horen opscheppen, ze waren er blijkbaar erg goed in geweest. Maar op een zeker moment was het hen kennelijk gaan vervelen en toen hoorde Dorkas tijdens een ochtendpauze Tren en Marni over *Blackworld* praten en had hij besloten daar maar eens een kijkje te gaan nemen. Marni was ervan overtuigd dat hij expres voor *Blackworld* had gekozen, niet eens omdat het hem zo leuk leek, maar alleen om hen dwars te zitten. Dorkas bulkte nu eenmaal van het geld en het was een koud kunstje voor hem om binnen de kortste keren een tot de tanden toe bewapende *skillie* te worden. Met zijn spierwitte haren en zijn zilvergrijze pak – en met zijn eeuwige knechtje Jamal, een soort donkere schaduw die altijd aan zijn zijde vocht – was hij al snel een gerespecteerde verschijning geworden. Natuurlijk deed hij vervolgens niets liever dan Tren en Marni in de weg lopen (telkens wanneer hij hen met zijn dure wapens versloeg, gingen er bij hen skillpunten af, iets waar ze ongelooflijk van baalden) en dat had hen doen besluiten maar eens naar een ander spel uit te zien. Zo waren ze in *Dragon Flight* beland, een wereld die er prachtig uitzag en die hen de eerste paar uur na het betreden aan één stuk door de ene verrukte kreet na de andere had doen slaken. Het spel was zo populair dat het inmiddels simpelweg tot DF werd afgekort, iedereen wist wat met die afkorting bedoeld werd. Ook Marni en Tren vonden het vanaf het allereerste moment meteen fantastisch, maar na enkele weken kwamen ze erachter dat alles in deze wereld flink wat tens kostte en herinnerden zij zich hoe het was om een beginner te zijn en nog niets te hebben opgebouwd.

'Over rondsjokken gesproken,' zei Marni, 'ik heb vanmiddag een brief bezorgd.'

‘Waar, hier in DF?’

‘Nee, ik ben door de Koepel gaan lopen sloffen, nou goed? Natuurlijk *hier*. Een vent in het dorp,’ ze wees naar de huizen verderop, ‘had iemand nodig om een rol perkament weg te brengen. Een uur lopen heen en terug, megasaai! Maar hij had er twee tens voor over.’

‘Da’s dus één ten per halfuur.’

‘Nou, het was beter dan niks. En ik had toch niets beters te doen. Ik had bedacht dat we er misschien wat lessen voor konden nemen. Of in ieder geval een baan huren.’

‘Ik ben toevallig net effe blut,’ zei Tren met een vertrokken gezicht.

‘Geeft niet. Ik trakteer.’ Marni greep Tren bij de arm en sleurde hem met zich mee naar het dorpje. ‘We zullen toch moeten leren boogschieten. Een zwaard zit er voorlopig niet in.’

‘Ik heb gisteren nog eens in een ander dorp gekeken, wat ze daar kosten. Maar het zijn inderdaad standaardprijzen. Twaalf tens voor een beginnerszwaardje.’

‘Stelletje zuigers.’

‘Ja, da’s in alle werelden tegenwoordig. En het wordt alleen maar erger. Dat wordt ouderwets werken voor de kost.’

Midden in het dorp Alvion lag een plein waaraan zich verschillende nerinkjes gevestigd hadden. Sommige waren door spelers opgezet, maar de meeste door de spelontwerpers. Er was een smidse waar je een zwaard kon kopen, een zaakje dat messen en dolken verkocht, en er was een oude elfling die met de hand pijlen en pijlenkokers maakte. De wapens kostten stuk voor stuk een bepaald bedrag aan TC’s. Een mes was het goedkoopst, maar daar had je in een gevecht niet zoveel aan, een mes was toch vooral een gebruiksvoorwerp, je kon er iets mee snijden of kerven. Een stevige dolk kon wel dienen als wapen in een handgemeen, zoals dat in een herberg nog weleens plotsklaps uit wilde breken, maar daar hielden Tren en Marni zich

zo veel mogelijk afzijdig van, doodgaan kostte namelijk punten en wie het als *skillie* wilde maken, kon beter snel een hoge score zien te verzamelen. Het liefst hadden Tren en Marni een groot en glimmend zwaard gehad, maar daar vroeg de smid een enorm bedrag voor. Ze hadden niet eens tens genoeg voor een beginnerszwaardje, laat staan voor een serieus heldenwapen. Om zichzelf te beschermen hadden ze uiteindelijk maar wat TC’s opgeofferd om zich een handjevol pijlen en een boog en koker aan te schaffen, die waren het goedkoopst. Je moest nu eenmaal wapens hebben, en ze voelden zich in elk geval meteen ware elflingen met die kokers op hun rug. Maar nu moesten ze wel leren boogschieten, iets dat ze nooit eerder hadden gedaan en waar ze van tevoren niet bij stil hadden gestaan. In *Blackworld* hadden ze maanden de tijd gehad om goed te leren zwaardvechten, maar met pijlen schieten was een geheel nieuwe vaardigheid. Vlak bij het dorp lag een schietbaan. Daar stonden ronde schijven opgesteld die als doelen dienden, met daarop wit-rood-blauwe cirkels voor de puntentelling. Puntentelling was echter iets waar Tren en Marni zich nog helemaal niet mee bezighielden, hun eerste zorg was op zijn minst die schijf te raken.

Een baan huren kostte een TC per uur. Marni gaf er graag een van de twee TC’s die ze die middag verdiend had aan uit, ze kon niet wachten om weer een echte *skillie* te worden, zoals in *Blackworld*. Ze aarzelde of ze ook les zou nemen, want dat kostte nog een TC extra.

De bewegingen die een sim in een spel maakte, moesten door een speler in werkelijkheid ook gemaakt worden terwijl hij thuis in zijn elastipak hing. Daarom was het leren van een vaardigheid als schieten of zwaardvechten geen eenvoudige aangelegenheid. Vroeger scheen dat anders geweest te zijn; Tren en Marni hadden gehoord van een ver verleden waarin je allerlei spellen nota bene zittend op een stoel kon doen en waarin je sim maar een zwaard hoefde op te pakken om meteen te kunnen vechten. ‘Die lui kregen vast waanzinnig wei-

nig beweging,' had Tren opgemerkt, 'een beetje de hele dag zitten vechten vanuit hun luie stoel zonder ook maar één spier te hoeven trainen!'

Ja, het leek Marni ook nogal suf. 'Lekker makkelijk, zeg!'

Ook tegenwoordig had je natuurlijk nog wel lieden die zich het liefst zo min mogelijk wilden bewegen, die deden bijvoorbeeld liever schaakspellen, waarbij ze niet meer dan af en toe een stap naar links of naar voren hoefden te doen.

Welke vaardigheid het ook was die je in de Virtuele Ruimtes wilde leren – vliegen, schieten, vechten, karate, jongleren, dansen – alles moest eerst geoefend worden.

Marni merkte dat ze al iets handiger begon te worden in het boog-schieten en voor het eerst kreeg ze er een beetje plezier in. Tren liep echter nog steeds om een zwaard te zeuren.

'Dan moet je je ouders maar weer eens lief aankijken,' zei Marni.

'Ach, een zwaard...' zei een misprijzende stem vlak achter hen. 'Een echte elfling gebruikt pijl-en-boog, en niets anders.'

Tren en Marni draaiden zich om. Er stond een knappe jongeman naar hun onhandige pogingen te kijken, en over echte elflingen gesproken: hij was er zeer zeker eentje. Schuine ogen, hoge jukbeenderen, puntoren. Zijn lange, vlammend rode haren hingen tot ver over zijn schouders en waren versierd met een paar gouden koordjes die erdoorheen gevlochten leken. Hij droeg een bruine tuniek zonder mouwen en puntige muilen. Of hij was een speler die zich voor een onvoorstelbare hoeveelheid tens het beste had aangeschaft, of hij was een spelsim, een sim waar geen persoon achter zat, maar die door de makers van *Dragon Flight* ontworpen was en die uit niet meer dan een stukje code bestond. Spelsims kwamen vooral voor in de vorm van winkeliers, ijzersmeden, instructeurs en meer van dergelijke, dienende functies. Je kon ze vaak de weg vragen of ze hielpen je op een andere manier verder.

'Maar we zijn hier pas,' vertelde Marni. 'We hebben voorheen altijd

Blackworld gespeeld en daarin waren we heel goede zwaardvechters, echte *skillies*.'

'Ah, *Blackworld*,' knikte de elfling. 'Beetje duistere wereld, niet? Al die lange nachten en die eeuwige regen- en onweersbuien. Deze omgeving is veel mooier.'

Kijk aan, hij was dus in elk geval een echte speler, een mens van vlees en bloed. Een spelsim zou immers niets afweten van andere virtuele omgevingen.

'Maar zwaardvechten kunnen we tenminste,' zei Tren, 'en dit pijl-schieten vind ik een ramp!'

'Jullie hebben een goede instructeur nodig.'

Tren knikte in de richting van een mannetje – een spelsim – dat zich een eindje verderop met een andere beginner bemoeide. 'Zo eentje kost ons nóg een TC, en we zitten een beetje krap, weet je.' Hij trok een gezicht naar de elfling alsof hij diens fantastische outfit beoordeelde en maar wilde zeggen: van een dergelijk gebrek aan tens heb jij, zo te zien, helemaal geen last.

De elfling glimlachte. 'Hoe oud zijn jullie eigenlijk?'

Tren zweeg beledigd. Zoiets vroeg je niet in een spelsituatie, dat was onbeleefd.

De elfling maakte een verontschuldigend gebaar. 'Scholieren nog, schat ik zo. Nooit genoeg TC's. Ik herinner me dat nog wel hoor, altijd alles moeten doen van het beetje zakgeld dat je wekelijks krijgt.' Hij grinnikte.

'En jij dan?' besloot Tren maar net zo brutaal te zijn. Hij gebaarde naar de onbetaalbaar ogende outfit van de man. 'Jij verdient zeker bergen geld?'

'O ja, dat kun je wel zeggen. Ik ben spelontwerper.'

Tren en Marni keken elkaar even met grote ogen aan. Wauw, spelontwerper! Wat een droombaan! Dat was wat bijna iedere jongere later het liefst wilde worden.

'Heb je toevallig ook aan dit spel meegewerkt?' vroeg Tren.

‘Nauwelijks. Het bestond al voor ze mij inhuurden om nog een stukje extra code te schrijven.’

‘En welk stukje was dat?’ wilde Marni weten.

‘De drakenvlucht.’

Daar werden Tren en Marni werkelijk een poosje stil van. De drakenvlucht... dat was waar iedereen het over had.

De elfling grijnsde en stak zijn hand uit. ‘Fabio Arcadi,’ stelde hij zichzelf voor. ‘Maar hier in *Dragon Flight* noem ik mezelf Elderon Skyrider.’

‘Swiftie,’ stelde Marni zichzelf voor, en Tren zei: ‘Storm.’ Ze hadden hun *Blackworld*-namen simpelweg aangehouden, wetende dat ze het hier toch niet tot superhelden zouden schoppen.

‘Best,’ knikte de man. ‘Jullie echte namen hoef ik ook helemaal niet te weten.’ Er lag nog steeds een grijnslachje om zijn mondhoeken. Hij tikte even met een uitgestoken vinger tegen Marni’s boog. ‘Ik kan het jullie wel leren.’

‘Het boogschieten, bedoel je?’ Marni keek de man verbaasd aan. ‘Wil je ons lesgeven?’

‘Wat kost dat?’ bromde Tren.

‘Ik doe het gratis.’ Arcadi – alias Skyrider – sloeg zijn armen over elkaar en knipoogde.

‘Waarom zou je?’ Tren leek het niet helemaal te vertrouwen.

‘Om meer spelinzicht te krijgen. Ik hou me graag met beginners bezig. In mijn vriendenkring vind ik die niet meer, wij zijn allemaal volwassen geworden en sommige mensen die ik ken, spelen niet eens meer. Als spelontwerper wil ik graag weten waar de foutjes zitten, de onvolkomenheden. Ik wil de redenen weten dat mensen afhaken, of juist enthousiast worden van een spel. Daarom ben ik hiernaartoe gekomen, om jonge spelers te zoeken die met mij in allerlei spellen op zoek willen gaan naar weeffoutjes, en die willen helpen eventuele verbeteringen aan te brengen.’

‘Maar wij hebben helemaal geen verstand van coderen,’ zei Marni.

‘Dat hoeft ook niet, daar ben ik voor. Ik ben degene die de verbeteringen aanbrengt, jullie zouden degenen zijn die de verbeteringen verzinnen. Als jullie dat zouden willen.’ Arcadi kuchte. ‘Zonder arrogant over te willen komen: eigenlijk hebben jullie verrekte mazzel dat jullie twee de eersten zijn die ik tegenkom vanavond.’ Hij blikte even omhoog naar de helderblauwe lucht. ‘Of vanochtend, zo je wilt.’ In de Koepel was het op dit moment waarschijnlijk een uur of acht in de avond, maar in de wereld van *Dragon Flight* was de dag zo te zien nog maar net begonnen.

Tren kneep zijn ogen tot bedachtzame streepjes. ‘Wacht even hoor, begrijp ik het nou goed als...’ Hij keek onzeker opzij naar Marni en zag dat zij een verlangend lachje op haar gezicht had gekregen. ‘Marn? Wil die vent dat wij met hem allerlei spellen doorwandelen en dat we dan, gratis en voor niks, alles uitproberen en zo?’

‘Jullie mogen de verschillende wapens proberen, of allerhande vaardigheden leren. Ik wil dan zien welke onderdelen te lang duren, saai zijn, of juist geweldig. Jullie moeten de spellen wel echt spelen,’ legde Arcadi uit. ‘En het kan zijn dat ik... nou ja, kleine experimentjes met jullie wil doen, zo af en toe.’

‘Giga!’ riep Marni verrukt.

‘Het is toch wel safe, hè?’ wilde Tren weten. ‘Er gebeurt niets raars met ons?’

‘Jongen toch, het zijn maar spellen, wat zou er met je kunnen gebeuren?’ Arcadi trok zijn wenkbrauwen op. ‘De dagen dat er kinderen ziek werden van het spelen van spellen liggen ver achter ons. Dat kwam meestal doordat ze vergaten te eten of, erger nog, te drinken of te slapen. Sinds er Registratie bestaat, gebeuren dergelijke dingen niet meer. Wie te lang niet drinkt of rust, krijgt een waarschuwing, en wie die negeert, wordt zonder pardon van het web afgeslingerd, dat weet je toch?’

Tren had echter nog steeds zijn bedenkingen. ‘Maar waarom doe je dit op deze manier? Waarom ga je hier stiekem een beetje rondlopen

in de hoop een paar beginners tegen te komen? Had het bedrijf waar je voor werkt niet beter een mega-advertentie kunnen zetten? Een beetje spelproefkonijn zijn, dat wil toch zeker iedereen wel?’

‘Juist daarom doe ik het op deze manier,’ antwoordde Arcadi. ‘Ik had geen zin in hele hordes spelfanaten voor mijn deur. Dit wordt mij niet vanuit *Terra Gamez* gevraagd, ik heb het zelf bedacht. Ik wil de beste codeur worden die er maar bestaat, ik wil een veelgevraagd ontwerper zijn, de beste in mijn vak, de top.’ Arcadi lachte nogmaals. ‘Het is puur eigenbelang.’

‘Man!’ zei Marni ademloos en ze gaf Tren een enorme stomp (die zijn sim immers toch niet als werkelijk pijnlijk ervaarde). ‘Is dat geluk hebben of niet?’

‘Ik weet het niet. Ik moet er nog even over nadenken.’

‘Sorry,’ zei Arcadi. ‘Het is nu of nooit. Je zegt ja en dan gaan we van start, of je zegt nee en dan ga ik nu onmiddellijk op zoek naar andere jonge spelers. Ik wil geen tijd verspillen.’

‘Ja!’ gilte Marni. ‘Ik zeg ja!’ Ze stompte Tren nog maar een paar keer. ‘Kom op, slome.’

Even aarzelde Tren nog, maar toen gaf hij, na nog een blik op Marni’s gretige sim, toch toe. ‘Oké dan. Wat moeten we allemaal doen?’

‘Volg mij maar,’ zei Arcadi.

Ze liepen achter Arcadi aan, ze verlieten de vertrouwde omgeving van het dorpje Alvion en begaven zich langs een veld vol bloemen een bos in. Nadat ze enige tijd achter Arcadi aan gewandeld hadden over een bospad, begon Tren toch weer bezorgd te kijken. Hij stootte Marni aan. ‘Hij zal toch wel oké zijn hè, die vent?’ fluisterde hij.

‘Wat kan er nou gebeuren?’ Marni schokschouderde nonchalant.

‘Ik heb al heel lang geen mens meer gezien.’ Tren grimaste. ‘Geen sim, bedoel ik.’

‘Nou en? Tren, je hangt veilig thuis in je elastipakje hoor, ook al heb je het idee dat je door een verlaten bos loopt te dwalen.’

‘Ja, dat weet ik ook wel. Hallo zeg, ik speel al meer dan tien jaar in de VR! Ik ben geen onnozele halfbit meer.’

‘We zijn er bijna,’ kwam de stem van Arcadi tussenbeide.

‘Wáár zijn we bijna?’ wilde Tren weten.

‘Bij mijn huis.’

Er verscheen een zijpaadje en Arcadi ging hun voor. Voorbij de bocht kwam er plotseling een fonkelend gebouwtje in zicht. Het was een erg wonderlijk bouwwerkje. Arcadi bleef staan en spreidde zijn armen in een weids gebaar naar zijn onderkomen.

‘Wauw!’ verzuchtte Marni. Het huisje deed haar denken aan schelpen, van die draaiende, spiralende schelpen die in *Sunday* – de virtuele omgeving waar ze als kleuter vaak in mocht spelen – op het strand lagen. Een brede toegangstrap waaierde uit van de voordeur tot aan het bospad, de trapleuningen eindigden in sierlijke krullen. Alles leek van hetzelfde zacht glimmende materiaal gemaakt, een soort parelmoeren pleisterwerk. De voordeur was zilverkleurig. Er was nergens een recht of hoekig uiteinde te vinden, alles aan het huisje eindigde in cirkelende krullen.

Arcadi lachte verontschuldigend. ‘Sorry, ik heb me een beetje laten gaan toen ik dit knutselde. Soms heb ik van die buien, dan weet ik van geen ophouden. Maar kom binnen.’ Hij opende de deur en bracht hen naar een gezellige huiskamer, waar een haardvuur brandde. Ook binnen glinsterden de muren en nergens was een recht vlak te bespeuren. Bij de haard stonden een paar bankjes en daarop liet Arcadi hen plaatsnemen.

Marni en Tren gingen zitten en thuis, in hun VR-kamers, zorgde hun elastipak voor eenzelfde rusthouding.

‘Ik zou willen beginnen met jullie een heleboel vragen stellen, als jullie dat goed vinden.’

Marni vond het best en ook Tren leek het beantwoorden van vragen tamelijk ongevaarlijk.

Arcadi wilde van hen weten welke spellen ze zoal gespeeld hadden,

wat ze van die spellen vonden, of ze er goed in waren, en wat ze er vervelend aan vonden.

‘Dat ze zo duur zijn!’ was Marni’s grootste bezwaar.

Ja, dat kon Fabio Arcadi best begrijpen. ‘Maar daar ga ik helaas niet over, het zijn de grote bazen die dat beslissen. Het is natuurlijk een listig trucje: je maakt de spellen zelf niet al te duur, het betreden van een nieuwe wereld kost maar een paar TC’s of soms zelfs helemaal niks, maar vervolgens moet voor alles wat er in die wereld te krijgen is dik betaald worden.’ Hij gebaarde in Trens richting. ‘En kijk naar jezelf. Je zou *Dragon Flight* ook best zonder puntoren kunnen spelen. Maar je wilde ze blijkbaar toch graag hebben, nietwaar?’

Tren trok een gezicht alsof hij zich ergens op betrappt voelde.

‘Ja,’ knikte Arcadi, ‘zo werkt dat. En niet alleen bij jongeren, ook bij volwassenen. Iedereen trapt erin. Maar goed, zoals ik al zei: daar ga ik niet over.’ Plotseling verspreidde zich een brede glimlach over zijn simgezicht. ‘Behalve in dit speciale gevalletje. In dit gevalletje kan ik het namelijk voor de verandering allemaal eens zeer goedkoop maken. Of liever gezegd: gratis.’ Hij leunde voorover. ‘Vertel eens, wat zouden jullie het liefste willen hebben?’

‘Elfenogen, net als hij,’ wees Marni naar Trens gezicht.

‘Is dat alles?’

Marni schoof een beetje ongemakkelijk op het bankje heen en weer. Ze wilde niet al te hebbertig klinken. ‘Nou ja, om te beginnen...’

‘Een zwaard,’ zei Tren prompt.

‘Dan zou ik, als ik jou was, die elflingtrekken maar weer wegdoen.’ Arcadi snoof. ‘Er bestaan inderdaad ook zwaardvechters in *Dragon Flight*, maar dat zijn geen elflings maar *travellers*, reizigers. Zo worden ze genoemd. Ik kan het jullie niet kwalijk nemen dat jullie de verhaallijnen nog niet helemaal kennen, jullie zijn hier pas een paar weken. En dan hadden jullie in die paar weken vast ook nog hele

dagen Scholing en Presentiedagen en huiswerk en noem maar op.’ Hij wuifde iets van zich af met zijn hand. ‘Geloof me, ik heb die tijd zelf ook nog niet zo heel lang achter me gelaten, ik weet hoe ergerlijk het is.’

‘Hoe ziet een *traveller* eruit?’ wilde Tren weten.

‘Groot en breed. Ze dragen meestal donkere kleding en bouwen geen huizen. Ze spelen vooral vechtmisaties.’ Hij hield zijn hoofd schuin en vroeg Tren: ‘Wil je een zwaard? Mij best, dan krijg jij een zwaard.’

‘Maar dan lijkt het zo op *Blackworld*,’ bemoeide Marni zich ermee. ‘Kom op Tren, doe een beetje moeite. Leer boogschieten!’

‘Dat zou jij ons toch leren?’ vroeg Tren aan Arcadi. ‘Geldt dat aanbod nog steeds?’

‘Uiteraard.’ Arcadi wees door een raam naar buiten. ‘Ik heb daar voldoende bomen om als doelen te dienen. Morgenavond om negentien uur dertig verwacht ik jullie op het dorpsplein, dan pik ik jullie daar op. Of weten jullie zelf de weg door het bos al?’

‘Nee, kom ons maar halen,’ zei Marni.

‘Ik heb hier nog geen portaal gemaakt, dus we zullen weer datzelfde eind moeten lopen. Maar als vergoeding,’ zei Arcadi, ‘zal ik een klein voorraadjie TC’s op jullie rekening laten zetten. Om te kunnen shoppen. Elfingogen, leren muiltjes, betere pijlen. Er is vast wel het een en ander dat jullie willen aanschaffen.’

Marni stond op en maakte van pure pret een sprongetje. ‘Dit was onze geluksdag, Tren, ik zweer het je!’

3.

Het kostte Tren de volgende dag erg veel moeite om bij de les te blijven, zijn gedachten dwaalden voortdurend af naar *Dragon Flight*, of liever gezegd naar Fabio Arcadi en naar de TC’s die de man op

Trens rekening had gemikt alsof het niets voorstelde. Vijftig TC's had Tren zien staan voordat hij gisteravond het net verliet!

De schooluren kropen vandaag uiterst traag voorbij: Wiskunde, Kunstmatige Intelligentie, Bewegingsleer. Het laatste uur had hij Geografie en de omringende muren van het gesimuleerde klaslokaal vielen weg, en in plaats daarvan werd de leerlingen een woest natuurspel voorgetoerd. Ze zagen 3D-beelden van grote ijsmassa's die in stukken braken en die ettelijke meters naar beneden stortten, de zee in. Orkanen raasden, regen viel met bakken uit de hemel. Grote golven spoelden met angstaanjagende schuimkoppen richting land en rivieren traden buiten hun oevers. Uitgestrekte landschappen kwamen grotendeels onder water te staan door de Grote Overstromingen. En zo moest het daarbuiten tegenwoordig zijn: de simulatie eindigde met een triest beeld van een moerassige vlakte vol donkere, modderige poelen waar enorme wolken muggen boven zweefden. Tren kreeg al jeuk door er alleen al naar te kijken, maar opnieuw dwaalden zijn gedachten af, naar vrolijker landschappen. Wat een geluk, dacht hij, dat de virtuele realiteit was uitgevonden. Buiten de Koepels, zo werd hun op school geleerd, was er niets anders meer dan koude vlaktes, natte moerassen, geen landschap waar een mens graag in zou vertoeven. Nee, dan waren de VR-simulaties van bossen en stranden en weilanden een stuk aangenamer! Tren was blij toen een zachte zoemtoon aangaf dat ook de laatste les eindelijk voorbij was. Hij keek Marni aan. 'Zie je in...' Vanuit zijn ooghoeken zag hij plotseling dat Dorkas naar hen gluurde. *Zie je in Dragon Flight*, had hij willen zeggen. Maar stel je voor dat die vervelende klier hen daarheen zou volgen! 'Zie je... op de brug?' stelde hij voor. 'Na het huiswerk,' knikte Marni. 'Zelfde plek als gisteren.'

'Maar wat doen we hier eigenlijk?' vroeg Marni een uurtje later. 'Arcadi had gezegd dat hij ons pas om negentien uur dertig op het dorpsplein zou oppikken. Zonder hem hebben we hier nog steeds niet veel te doen.'

'O nee? Heb jij niet ook maar liefst vijftig TC's op je rekening gevonden?'

Marni begon te grijnzen. 'Je hebt gelijk! We gaan naar een simwinkel.'

In het dorp Alvion liep het tegen de avond, maar de winkels waren open. Marni kocht een paar sierlijke elflingmuiltjes voor aan haar vooten en een brede riem met daaraan een dolk. Tren aarzelde nog een poosje bij de smidse, zou hij toch niet liever een zwaard hebben? Maar hij liet zich door Marni overhalen het bij pijl-en-boog te houden. Daarna begaven ze zich naar de schietbaan en huurden een van de virtuele mannetjes in om hun les te geven. Arcadi wilde hun weliswaar gratis lesgeven, maar ach, wat maakte één zo'n TC nu nog uit? En zo waren ze tenminste alvast een tijdje nuttig bezig.

'Zag jij Dorkas ook kijken, vanmiddag?' lachte Tren, terwijl hij een pijl oprapte die hij had laten vallen in een onhandige poging die netjes op zijn boog te zetten. 'Hij vraagt zich af waar wij de laatste tijd uit hangen.'

'Hij mist ons in *Blackworld*. Hij vond het ongetwijfeld erg grappig ons telkens te verslaan met zijn superwapens.'

'Laat hem alsjeblieft nooit horen waar we nu zitten, dan komt hij ook hierheen.'

'Ik moet er niet aan denken dat Arcadi hem ook in zou willen huren!' Tren dacht even na. 'Hé... zei Arcadi niet dat hij met ons door *allerlei* spellen wil wandelen? Wat denk je, zou hij ons een paar *swiftswords* voor in *Blackworld* cadeau willen doen?'

Marni spande haar boog. 'Misschien wel. Maar zou Dorkas zich dan niet gaan afvragen hoe we daaraan komen? Hij weet dat we zelden of nooit een TC te besteden hebben.'

'Verzinnen we toch gewoon een smoesje. Jij hebt een rijke oom op visite.'

Marni grinnikte, waardoor haar pijl van haar boog vloog en het doel ruimschoots miste.

Het kereltje dat hun les gaf, was een geprogrammeerde sim die bij het spel hoorde en na verloop van tijd begon hij zichzelf te herhalen, blijkbaar had hij niet al te veel tekst meegekregen. Toen Tren en Marni het zat werden, maakten ze hem duidelijk het verder wel zelf te kunnen. De sim begaf zich prompt vriendelijk knikkend naar een andere speler.

Tren begon eindelijk ook plezier te krijgen in het boogschieten en hij had er geen erg in dat de tijd snel verstreek; een gerommel in zijn maag maakte hem plotseling duidelijk dat hij een geweldige honger had. ‘Registratie,’ vroeg hij. ‘Tijd?’

‘Achttien uur dertig,’ antwoordde Registratie.

‘Achttien uur dertig!’ herhaalde Tren. ‘Geen wonder dat ik barst van de honger. Hé, zie je over een uurtje weer Marni.’

‘Oké, tot straks.’

Tren verdween van het web.

Marni schoot haar laatste pijl af en besloot toen zelf ook te gaan eten.

Tren verliet zijn VR-kamer en begaf zich, een opgewekt wijsje fluitend, naar de eetruimte.

‘Wat ben jij vrolijk,’ merkte zijn moeder op toen hij binnenkwam.

De tafel was al gedekt en Trens jongere broer Nando had een grote vetvlek op zijn trui die verried dat hij al van het eten had geproefd.

Tren tilde een deksel van een schaal. ‘Wat is het?’

‘Rijst met vis.’

Trens ouders bestelden vrijwel nooit een van de genummerde maaltijden die altijd half lauw uit het luik kwamen rollen. Hoe druk ze ook waren met hun veeleisende banen, ze kookten om de beurt iets heerlijk aan het ouderwetse fornuis. Tren had soms medelijden met Marni, hij wist dat zij elke dag een nummermaaltijd at.

Ze aten met zijn vieren aan de ronde tafel die midden in de grote keuken stond.

‘Wanden roder,’ verzocht zijn moeder Registratie en de heldergeel verlichte wanden van de kamer zwakten hun licht af tot een knus zalmroze.

Ze aten vaak vis, want Trens vader werkte bij de *Fishfood Company* en kon verse waren mee naar huis nemen zoveel hij wilde. Hij hield zich daar bezig met het kweken van steeds weer nieuwe soorten, nog lichter verteerbaar, nog beter van smaak en vooral steeds beter geschikt voor het enige doel dat ze dienden, de consumptie.

‘Hoe vinden jullie deze?’ wilde hij nu weten. ‘We hebben hem *Red Demon* genoemd, vanwege zijn kleur.’

‘Maar waarom *demon*?’ vroeg Tren.

‘Omdat die rotzakjes bijten.’ Trens vader haalde lachend zijn schouders op. ‘Het lukt ons wel om de diertjes steeds minder hersenen te geven, want je wilt tenslotte graag dat ze nauwelijks nog weten hebben van hun eigen troosteloze bestaan, maar dat maakt dat ze in ruil daarvoor tot vreemde, instinctieve levensvormen vervallen. En deze doet dus niets anders dan overal in bijten, in alles wat maar in zijn buurt komt.’

‘Laatst was er ook zoets in het nieuws,’ herinnerde Tren zich, ‘maar dat was gevogelte. Ze hebben de poten er al af gefokt en de kop ook grotendeels. Die dingen schijnen niets meer te weten van hun omgeving of wat dan ook, het zijn gewoon almaar groeiende vleesklompen, net als de vleessoorten die uit de varkens- en runderlabs komen.’

‘Ja, ze zijn bijna klaar met die vogelsoort,’ knikte zijn vader.

Tren nam een grote hap vis. ‘Behalve dat ze stinken.’

‘Dat schijn je aan het vlees niet te proeven,’ had zijn moeder ergens gelezen. ‘Die geur verdwijnt tijdens het bereiden.’

Tren schepte zichzelf tweemaal op. Hij moest flink eten, want boogschieten was vermoeiend en wie weet wat ze verder nog gingen doen. Maar na het eten wachtte hem een onaangename verrassing. Gewoontegetrouw trok de familie zich terug in de zitkamer met

Interscreen op kanaal 43, het kanaal dat om negentien uur vijftien steevast een interactief vragenprogramma uitzond waar de familie Kimura altijd graag aan meedeed. Tren verontschuldigde zich en wilde al op weg gaan naar zijn VR-kamer, toen zijn moeder hem tegenhield.

‘Hè nee Tren, we zien de laatste tijd zo weinig van je, blijf nou ook weer eens *IQ* meespelen. Kom, ik heb chocolademelk besteld, het staat al klaar.’

Tren protesteerde, maar zijn moeder wilde van geen wijken weten. En ook zijn vader riep vanuit de zitkamer: ‘Ja, kom Tren, wees eens gezellig.’

Met een gezicht als een zure appel volgde Tren zijn moeder naar de zitkamer. Zijn vader en Nando zaten al klaar, beiden tuurden afwachting naar de wand waar zich nu nog commercials op afspeelden, maar waar zo dadelijk hun favoriete quiz begon. Trens moeder liet de andere muren nog wat donkerder worden voor het contrast.

Tren ging braaf zitten en pakte de beker chocolademelk aan, maar na een paar minuten schoof hij voorzichtig een eindje achteruit. ‘Mogen de wanden nog wat donkerder?’ vroeg hij schijnheilig. Hij wachtte tot zijn familie overduidelijk helemaal in het spel opging en tippelde toen stiltejes de kamer uit. O, hij zou er later vanavond ongetwijfeld voor op zijn donder krijgen, maar dat nam hij op de koop toe.

Dragon Flight was op verschillende plaatsen te betreden en het dorpsplein van Alvion was een van die portalen. Tren hoefde dus niet te rennen om nog op tijd te komen, hij zag direct na het verschijnen Marni en Arcadi staan, ze leunden tegen de put die midden op het pleintje stond en keken een beetje ongeduldig om zich heen.

‘Sorry,’ zei Tren. ‘Familiedingen. Ik kon niet meteen weg.’

‘Kan gebeuren,’ zei Arcadi onbekommerd. ‘Kom maar snel mee.’

Tren en Marni volgden de elegante elfling het dorp uit. Het viel hun op dat hij veel bekijks had en het was meteen duidelijk wie hier ge-

programmeerde sims waren en achter welke sims een mens van vlees en bloed stak; de spelsims bekeken de elfling nauwelijks, het waren de echte spelers die bewondering toonden voor iemand met zulke dure kledingstukken.

Ze wandelden wederom langs het bospad.

‘En dan is hier dat zijpaadje,’ herkende Tren de omgeving. ‘We zijn er bijna.’

Aan het einde van het bospad stond echter, tot verbijstering van beiden, plotsklaps een heel ander huis dan de vorige avond.

‘Waar is dat gekke, glimmende ding gebleven?’ liet Marni zich ontvallen.

Arcadi grimaste. ‘Ik zag het gisteren door jullie ogen en schaamde me ineens dood. Daarom ben ik gisteravond laat nog even aan het werk gegaan om iets passenders neer te zetten. Jullie hadden helemaal gelijk, het was net een bonbondoos. Maar hoe vinden jullie dit stulpje?’

Het huis dat er nu stond, leek helemaal van grove planken getimmerd, met een kleine veranda en een laag, uithangend dak dat een sierrand had van mooi houtsnijwerk.

Arcadi strekte zijn handen ernaar uit. ‘Rustiek, niet?’

‘Ik vond het vorige sprookjesachtiger,’ zei Marni. ‘Dit is meer iets voor een... houthakker!’

Arcadi trok een lelijk gezicht, dat hij gelukkig niet echt meende, want snel daarna begon hij te schateren. ‘Nou vooruit, ik geef toe dat het misschien een beetje oubollig oogt. Maar laten we aan het werk gaan. We gaan boogschieten, zoals beloofd.’ Even later was hij aangenaam verrast toen hij zag wat hun de lessen van vanmiddag al aan bedrevenheid hadden opgeleverd. Hij deed hun nog wat tips en trucs aan de hand en bleef toen hun verrichtingen een tijdlang geïnteresseerd volgen. Ze waren zeker anderhalf uur bezig geweest, toen hij de oefeningen onverwacht onderbrak. ‘Het duurt te lang, hè?’

Tren liet zijn pijl-en-boog zakken. ‘Te lang?’

‘Om dat boogschieten te leren. Is het niet vervelend?’ Arcadi wreef peinzend langs zijn kin. ‘Zo lang moeten oefenen voor je het een beetje onder de knie begint te krijgen... Het houdt zo op, als je eigenlijk in DF bent om een avontuur te beleven, of niet soms?’

‘Maar het is wel leuk om iets nieuws te leren,’ was Marni van mening.

‘Hmm.’ Arcadi raapte een pijl op en staaarde er een poosje naar, diep in gedachten verzonken. ‘Ze zouden een... automatische richting moeten hebben. Ik zou het misschien zo kunnen programmeren dat pijlen doelzoekers hebben. Nee wacht, dat kan niet, want...’ Hij draaide de pijl rond tussen zijn vingers. ‘Nee, het moet andersom zijn, dat waar je naar kijkt, moet een doel worden, hm ja, via het VR-masker zou ik dat kunnen...’ Plotseling klaarde zijn gezicht op. ‘Ik denk dat ik het weet! Ik ga jullie nu even verlaten, ik zie jullie morgen wel weer. O, en bedankt!’ En met die woorden verdween hij van het web en zijn sim uit het spel.

‘Hé,’ riep Marni geschrokken, ‘en de weg terug dan?’ Ze smeed haar pijlen op de grond. ‘Wat een halfbit! Hij vergeet dat hij ons nog terug moet brengen!’

‘Ik heb op de heenweg heel goed opgelet,’ zei Tren. ‘En dit is gewoon hetzelfde maar dan in omgekeerde volgorde. Dus nu komen we van het zijpaadje en gaan dan naar rechts. Het enige vervelende is dat het snel donker begint te worden, dus laten we een beetje doorlopen.’

Marni wandelde achter hem aan. ‘Wat een ongelooflijke sukkel, die Arcadi. Gaat zomaar ineens weg. Laat ons daar staan. Kunnen we dat hele eind...’

‘Stil eens,’ zei Tren en hij fronste zijn wenkbrauwen. ‘Het leek net of ik iets hoorde.’

‘Wat voor iets?’

Tren trok een eng gezicht. ‘Een monster! Een spóóhook!’ Hij haalde

zijn schouders op. ‘Weet ik veel, ik hoorde gewoon een hoop geritsel en iets dat op... giehelen leek.’

‘Giehelen? Nou, eng hoor.’

Ze liepen verder. Op het bospad viel nog een laatste beetje daglicht. Ergens klonk het geluid van krakende takjes.

‘Ze hebben vast ook allerlei wilde diertjes in deze simulatie geprogrammeerd,’ veronderstelde Tren. ‘Denk je ook niet?’

‘Je bedoelt konijnen en zo? Vossen?’ Marni deed alsof ze rilde. ‘Wolven?’

‘We hebben onze pijl-en-boog,’ lachte Tren en hij rechtte zijn rug. ‘En daar kunnen we inmiddels best heel aardig mee schieten.’

‘Wat denk jij dat die Arcadi nou ging doen? Hij kreeg ineens een geweldige idee, geloof ik.’

‘Het leek hem te lang duren om dat boogschieten onder de knie te krijgen, hij ging iets uitvinden waarmee... nou, ik denk waarmee je eerder raak schiet.’

Er kroop iets weg in het struikgewas. Iets dat piepte.

‘Muizen,’ opperde Marni. ‘Zijn blijkbaar zo geprogrammeerd dat ze echt van voorbijgangers schrikken en weggrennen.’ Een eind verderop klonk iets dat als een schorre windvlaag door de takken blies. ‘Of misschien schrokken ze niet van ons, maar van wat zich daar schuilhoudt.’ ‘Ik geloof niet dat het zich bepaald *schuilhoudt*, Marn. Moet je horen, ik dacht eerst dat het de wind was, maar...’

‘Het is iets dat ademt,’ knikte Marni, ‘iets dat heel zwaar en hijgerig ademt.’

Een poosje liepen ze stilzwijgend naast elkaar verder. Vanuit het duister naast het pad hoorden ze de schorre geluiden dichterbij komen. Het klonk nu als iemand met een ernstige benauwdheid, een raspemde, zwoegende ademhaling.

‘We worden ingehaald,’ meende Tren en hij haalde zijn boog tevoorschijn om er vast een pijl op te leggen. ‘Ik weet niet wat het is, maar het klinkt hoe langer hoe onvriendelijker.’

‘Denk je dat we...’ Marni keek Tren met grote ogen aan. Aarzelend begon ook zij naar haar pijlen te reiken. ‘Bah, ik heb helemaal geen zin in een gevecht.’

‘Nee, maar iemand anders wel, zo te horen.’ Tren wees op het vrijwel ondoordringbare, zwartgroene duister. ‘Daar zit iets, ik zag iets bewegen.’

Plotseling schudde Marni haar hoofd. Ze duwde de pijl terug in de koker. ‘Ik ga dit niet doen ook, ik ga gewoon doorlopen.’ Ze voegde de daad bij het woord. ‘Als we een beetje harder lopen, dan houdt dat... ding, wat het dan ook is, ons hopelijk niet bij. Ik heb toch al geen zin in deze stomme wandeling. Die suffe Arcadi, zelf ineens verdwijnen en ons...’ Opeens bleef ze weer staan. Ze sloeg met haar hand tegen haar voorhoofd. ‘Ah nee!’

Tren keek haar geschrokken aan. ‘Wat is er?’

‘Wat zijn wij een zwaksims!’ Marni maakte een vertwijfeld gebaar, ditmaal met beide handen tegelijk. ‘Gaan we die hele weg naar het dorp afsjokken, we lijken wel niet goed wijs. Arcadi... die verdween gewoon ineens!’

Nu begreep Tren het ook. ‘Sterf, je hebt gelijk, wat een mega-idioten zijn wij. Er was daar een portaal! Hij heeft een portaal gemaakt, hij zei het gisteren nog.’

‘Anders had hij nooit ter plekke het web kunnen verlaten.’

‘Maar ik zag niks, jij wel? Helemaal geen markering of zo.’

‘Nee, maar Arcadi is programmeur, hij heeft die plek zelf gemaakt, hij zal wel weten waar hij precies moet gaan staan. En als wij goed hadden opgelet, dan hadden wij ook op die plek van het net kunnen gaan. Nu lopen we nu als een stelletje halfbits door een donker bos te rennen!’

‘We lijken wel onnozele peuters die net hun eerste lesjes VR erop hebben zitten. Wat een beginnersfout!’ Tren grimaste. ‘Laten we Registratie vragen ons te helpen.’ Hij liet zijn stem iets luider klinken: ‘Registratie. Dichtstbijzijnde portaal?’

‘Richting aanhouden,’ antwoordde Registratie terstond. ‘Aanwijzingen worden vanaf nu verstrekt.’

‘Mooi zo!’ riep Tren.

Op datzelfde moment knapte er achter hem luid een tak.

Marni keek langs hem heen, over zijn schouder, naar het nu bijna zwart geworden duister.

Prompt voelde Tren zich heel ongemakkelijk. ‘Eh... staat er iets achter me of zo?’ Hij wierp een snelle blik achterom.

‘Volgens mij...’ Marni’s hand ging opnieuw naar haar pijlen. ‘Het is heel erg donker, maar ik zie geloof ik een soort... schaduw.’

Daar begon het hijgerige geluid weer, het klonk nu plotsklaps erg dichtbij. Vanuit de struiken naderde hen iets, een wezen dat zwaar ademde, iets reusachtigs.

Tren draaide zich weifelend om. Hij sperde zijn ogen wijd open.

Tussen de boomstammen bewoog zich een enorme, zwarte gedaante. Het wezen was moeilijk te onderscheiden van zijn omgeving. Het enige dat Tren en Marni zagen, was een duister dat iets zwarter dan zwart leek. En toen ineens: twee bleekgele ogen. Het kwam nog dichterbij. Het verliet het struikgewas en stapte het donkere bospad op. Marni en Tren keken tegen een kolossale gestalte aan, het wezen torende hoog boven hen uit. Even leek het uit niets anders dan een ondoordringbaar zwart te bestaan, maar daar spreidde het de armen en nu waaierde er duidelijk iets als een grauwe mantel heen en weer en uit de plooiën van het duistere kledingstuk kwam een hand met een glimmende bijl tevoorschijn. De hand bestond slechts uit witte botten zonder vlees erop, maar dat scheen het wezen niet te belemmeren. Het monster snoof luid, een snurkend, rochelend geluid. De hand kwam omhoog. ‘O bah,’ hoorde Marni Tren nog net zeggen, voordat het wapen in een suizende zwaai naar beneden kwam. Het wapen boog af en zwiepte haar richting uit. ‘Nee!’ gilde ze, maar de bijl zeilde onverbiddelijk omlaag en een seconde later daalde het scherpgeslepen wapen op haar hoofd neer. En alles werd zwart.

Het zwarte niets duurde niet meer dan twee of drie tellen, maar leek eindeloos. Toen verscheen er, heel in de verte, een lichtje dat dichterbij kwam, steeds groter werd, het kreeg een vorm, het kreeg kleur.

Het waren letters, een logo.

Terra Gamez.

De logo's vermenigvuldigden zich en dansten voor haar ogen op en neer. Bedrieglijk vrolijk.

Gevolgd door een venijnige uitslag: 'F121162. *Game over.* Minus drie.'

4.

Een mooie, heldere ochtendlichtsimulatie scheen door de ramen. Marni zei haar vader gedag en wandelde door de gangen naar de voordeur. Ze geeuwde en rekte zich uit. Het was toch nog behoorlijk laat geworden gisteravond. Eigenlijk was de dodelijke dreun die de trol – of nee, het ding heette een *skeletor*, ze had het nog even opgezocht – haar had gegeven haar wel goed uitgekomen. Zoiets gooide je namelijk altijd automatisch van het net af, je moest na een verloren gevecht het spel opnieuw via een van de portalen betreden. Wel balen dat het haar drie punten had gekost. Ze was nog even teruggegaan naar de brug, om te kijken of Tren daar inmiddels misschien was. Toen ze hem daar niet trof, ging ze kijken op het dorpsplein. Maar Tren was nergens te bekennen. Uiteindelijk besloot ze maar te gaan slapen, ze zou hem de volgende dag immers in levenden lijve zien.

Vandaag ging Presentiegroep 23 – de uit leeftijdgenoten samengestelde groep waar Tren en Marni in zaten, maar ook Dorkas, Jamal en Vonya – eropuit, in plaats van VR-lessen kregen de leerlingen van deze groep lessen waarvoor ze hun huis moesten verlaten.

Marni ging recht tegenover het kleine scherm naast de voordeur staan

en sprak luid en duidelijk haar identificatie uit: 'F121162,' waarna haar gezicht gescand werd. Binnen enkele seconden schoof de voordeur open en daarachter de tweede deur, die van de glijder.

Marni stapte de glijder binnen en ging in een van de stoelen zitten. Ze gespte zich vast. Nadat de laatste sluiting in elkaar geklikt was, schoven beide deuren achter haar dicht en zette de glijder zich in beweging. Het deed haar maag even kriebelen, zoals altijd.

De glijder zakte langs het gebouw naar beneden. Op de begane grond aangekomen, kantelde de glijder, en tevens de stoel waarin Marni zat, zodat alles in horizontale positie kwam. De poten van de krab grepen zich om de rails en de rest van de reis kon beginnen.

Een beetje verveeld staaarde Marni naar het uitzicht, dat elke derde dag van de week hetzelfde was: drukke wegen vol glijders, hoge gebouwen, een spaarzame versiering van bloemperken, veel advertenties. Ze hoefde niets te doen, Registratie wist waar ze zijn moest vandaag en de glijder bracht haar daar automatisch heen. Het voertuig stopte aan de voet van Gebouw 59, waar Groep 23 zijn Presentie vandaag begon. De bolle, transparante overkapping van de glijder opende zich en Marni kon uitstappen. Nadat ze de glijder verlaten had, zette het voertuig zich weer in beweging om de stalling op te zoeken vanwaar, later die dag, de terugtocht startte. Marni haastte zich over het trottoir naar de voordeur van Gebouw 59. Ze moest op Niveau 4 zijn, en een lift bracht haar naar boven. De meesten van haar klasgenoten waren al aanwezig, Marni begroette een paar meiden met wie ze eigenlijk nauwelijks optrok, maar weleens een paar woorden wisselde. Het was een hecht kliekje, het soort meisjes dat in staat was een saai schooluniform er sexy uit te laten zien. Marni had te weinig verstand van zulk soort zaken om daar volop aan mee te doen en het interesseerde haar bovendien maar matig. In het voorbijgaan ving ze op dat de dames het met rode wangen van opwinding over de nieuwste *scarifics* hadden, een combinatie van een in de huid gekerfd litteken en een lichtgevende tatoeage, het was helemaal de nieuwe rage. Marni rilde bij het idee. Ze zag dat

Tren er nog niet was en wandelde naar het dakterras van het Niveau, vanwaar ze een mooi uitzicht had op het landschap van de Koepel en op de gesimuleerde hemel die, zoals iedere ochtend, helderblauw was. Langs het blauwe hemelgewelf, dat in feite het Koepelgewelf was, dreven kleurige reclameteksten en logo's. Ze leunde naar voren over het muurtje om te kijken of ze Tren beneden aan zag komen. Ze hoefde niet lang te wachten, al snel herkende ze de wit met rode glijder van Gebouw 29. De enige klasgenoot die in datzelfde gebouw woonde, was Stein Bayer en die was er al, dus dit moest Tren zijn.

Vonya kwam naast haar staan. 'Naar wie kijk je?'

'Tren. We zaten gisteravond zowat vast in een simulatie! Ik werd gemold door een ding dat een skeletor schijnt te heten, maar daarna heb ik Tren niet meer gezien.'

Vonya glimlachte. 'Jullie met je simulaties.'

Marni keek haar van opzij peinzend aan. 'Ik ben jou nog nooit in de VR-spellen tegengekomen, speel jij eigenlijk wel?'

'Zelden.' Vonya haalde haar schouders op. 'Ik vind er niet veel aan.'

'Dat meen je niet!' Marni schudde verbijsterd haar hoofd. Er bestond, wat haar betrof, niets leukers dan VR-spellen spelen. 'Maar wat ga je dan meestal doen, als de Scholing om is?'

'Rondhangen.' Vonya gebaarde naar het landschap dat zich aan hun voeten uitstreekte. Ze haalde een hand door haar korte, pluizige haren. Ze leek in het dagelijks leven weinig op het gekke kind dat tijdens Scholing verscheen met de meest vreemdsoortige, bonte kapsels op haar hoofd of andere rare verfraaiingen. Ze was vlassig blond en tener en haar gezichtje had iets rattigs, met de spitse neus en de kleine tandjes die aan zo'n knaagdiertje deden denken. Haar ogen waren grijs en stonden een tikje schuin, waardoor ze de indruk gaf permanent een vies gezicht te trekken. 'Er is daar zat te beleven, hoor.'

'Ja, shoppen tot je doodvalt,' zei Marni schamper. Iets dat je ook net zo gemakkelijk thuis vanuit je luie stoel kon doen. Maar ze wist dat er mensen waren die het leuk vonden om gezamenlijk urenlang door het

ComCent te slenteren. 'En in de ijsbar rondhangen of, als ze je toelaten, in een van de muziekhallen.'

'Of op onderzoek uit.' Een ondeugend lachje verspreidde zich over Vonya's gezicht. 'Het verbaast me telkens weer wat een makke schapen jullie allemaal zijn.'

'O, en wie bedoel je met *jullie*?' vroeg Marni gepikeerd.

'Iedereen. Jullie doen alles precies zoals het jullie voorgerekauwd wordt. Jij en Tren toch ook, of niet soms? Jullie hele leven is ontworpen door de Koepeloverheid en haar trawanten.' Vonya deed een reclamestem na. 'Speel de spellen van *Terra Gamez*! Breng je vrije zondag door in een ruimte van *Domin*! Doe wat Registratie je opdraagt. Blijf zo veel mogelijk in je veilige VR-kamer. Tenzij je gaat shoppen in het ComCent, shoppen in het ComCent is goed! Geef maar zo veel mogelijk tens uit! En stel geen vragen.'

'Nah...' deed Marni onthutst.

'Ben jij weleens aan de randen van je Koepel geweest?'

'Randen?'

'Ja, de buitenste randen. Heb je daar weleens rondgelopen?'

'Nee, waarom zou ik?'

'Ben je weleens in de treinsluizen geweest?'

'Nou... ja, ik ben één keer met de trein naar...'

Driftig schudde Vonya haar hoofd. 'Dat bedoel ik niet, ik bedoel zomaar, zonder reden, *in* de treinsluizen.'

'Dat is toch gevaarlijk!'

'Of in de catacomben?'

'Wat zijn dat?'

'Dat is alles wat er *onder* deze Koepel zit, een hele wereld op zich.'

Op dat moment wandelde Tren het terras op, en hij kwam direct op Marni af. 'Waar was je nou gisteravond? Ik ben nog naar het dorpsplein geweest, maar daar was je niet.'

'Jawel, daar was ik wel, maar eerst was ik op de brug. Maar daar was jij niet.'

‘Dan zijn we elkaar misgelopen.’ Tren keek opzij naar Vonya. ‘Hoi,’ begroette hij haar vriendelijk. Hij mocht Vonya wel, al was ze een beetje vreemd af en toe.

‘Vonya vertelt me net dat er daar... beneden... in de Koepel van alles te beleven valt,’ zei Marni met een ongelovig gezicht.

‘In *onze* Koepel?’

‘O ja, absoluut,’ lachte Vonya.

‘Weet jij hier de weg al zo goed dan?’ wilde Tren weten. ‘Je woont hier pas een paar maanden.’

‘Ik heb toch al eens gezegd dat alle Koepels op elkaar lijken, ze gebruiken gewoon telkens dezelfde blauwdruk wanneer ze er weer eentje bouwen. Ik kan maar minimale verschillen ontdekken tussen deze Koepel en de vorige waar ik woonde, Koepel 26, of die daarvoor.’

Tren en Marni keken haar verbaasd aan. ‘Heb je in *nóg* een andere Koepel gewoond?’ Dat was heel ongewoon, de meeste mensen verhuisden helemaal nooit, laat staan dat ze *twéé* keer van de ene Koepel naar de andere zouden migreren! Dat was echt vreemd.

‘Wilden ze jou en je ouders nergens hebben?’ klonk er een lijzige stem achter hen.

Ze draaiden zich om en zagen Dorkas naar Vonya grijnzen.

Vonya staarde met toegeknepen ogen terug. Ze zei niets.

Nu wendde Dorkas zich tot Tren en Marni. ‘Zeg, waar hangen jullie de laatste tijd uit? Hebben jullie *Blackworld* stiekem voor iets anders verruild?’

‘Zou kunnen,’ antwoordde Tren.

‘O ja? En waar zitten jullie dan nu?’

‘Gaat je niks aan.’

Het gezicht van Dorkas verstrakte. ‘Stelletje *losers*, jullie zijn bang dat ik jullie in een ander spel ook weer vind, hè? En dat ik jullie daar dan ook weer compleet afslacht.’

‘Kunst,’ snauwde Marni, ‘als je honderden TC’s uitgeeft om de

duurste wapens te kopen. Het enige dat jij en Jamal doen, is een beetje met een giga duur *swiftsword* om je heen lopen maaien om met zo veel mogelijk dooien zo veel mogelijk punten te scoren. Het spel is...’

Marni’s verwijt werd onderbroken door de leraar die gearriveerd was en die zijn zoemer af liet gaan. Het werd prompt stil.

‘Presentiegroep 23, we gaan vandaag naar de Tuinen,’ klonk de stem van de leraar. Viktor Ionescu was docent in het vak dat Koepelkunde genoemd werd, en tevens mentor van Groep 23. ‘Dat is niet ver hiervandaan, dus we gaan te voet. Als jullie mij willen volgen? We nemen hier links de trappen en dan de brug over de glijderbaan. Aan de overkant kunnen we het wandelpad nemen dat rechtstreeks naar de Tuinen voert.’ Hij glimlachte. ‘Dat zal jullie allemaal goed doen, een beetje beweging.’

‘Getver,’ foeterde Dorkas, ‘wandelen.’

De Tuinen waren vrij toegankelijk voor alle inwoners van Koepel 4. Ze lagen vrijwel in het midden van de Koepel, zodat iedereen die dat wilde er op zijn vrije momenten gemakkelijk naartoe kon gaan. Het was een verzameling van verschillende siertuinen, met vele plantensoorten. Meneer Ionescu nam zijn klas vandaag mee naar een meterslange, kaarsrechte waterpartij die door een park van donkere bomen was aangelegd.

‘En wat moeten we precies bij deze fantastische sloot?’ liet Dorkas zich zacht ontvallen. Hij had een enorme hekel aan Presentiedagen, die maar al te vaak bestonden uit lange wandelingen, verhandelingen over de aircosystemen en verhalen over diersoorten die van de Grote Overstromingen gered waren of recent gefokt uit oude rassen. Zoals hij al vreesde, begon meneer Ionescu inderdaad een lange uiteenzetting over de vissen die in deze stroom leefden en die in niets leken op de kweekproducten die men at. Dorkas zocht de zijde van zijn vriend Jamal op. ‘Enorm boeiend, vind je ook niet?’ snoof hij.