

De Toren van Oneindige Hoogte

Deel 1

Veel vreemde dingen had hij gezien. Dat moest ook wel, want hij testte regelmatig een nieuw onderdeel van het systeem. Dan zag je de meest fascinerende, onmogelijke en uitzonderlijke situaties, die een mens zou kunnen verzinnen. Maar dit was, na al die jaren ervaring, toch in staat hem te verbazen. Alsof dat alleen nog niet genoeg was, was datgene dat hem verbaasde, het enige waarvan je zeker weet dat iedereen het zelf zou meemaken. Hij had zojuist de dood van Unteto gezien.

Een kwartier geleden waren ze nog op weg geweest naar het noordoosten, naar de stad Nyssereld. Voor de gelegenheid hadden ze twee terreinwagens genomen, ideaal om de woestijn Centriac-Quer te doorkruizen. Na een half uur rijden hoorde hij opeens een zware explosie van zijn linkerkant komen. De achterraut van zijn wagen werd verbrijzeld door een stuk rondvliegend staal dat zich vervolgens moeiteloos door het dak heen boorde. Met een snelle bocht reed hij terug naar de plek des onheils. Er was een krater in het hete woestijnzand geslagen, met daarin het geblakerde en verwrongen frame van de daarnet nog smetteloos witte terreinwagen. Zijn eerste gedachte was dat het een geintje van een collega was geweest, een soort extreme knalsigaar, maar toen hij rondkeek kon hij nergens Unteto zien lopen. Die zou ondertussen toch opgestaan moeten zijn, hooguit een beetje verdwaasd, maar buiten een half in het zand stekende band en wat brokjes voormalig-terreinwagen was het één grote zandvlakte, met in het zuidwesten de heilige toren.

Dat alles was een kwartier geleden gebeurd. In de tussentijd probeerde Strever te bedenken wat hij nu het beste kon doen. Hij ging op dat moment nog uit van een eenvoudige verklaring, iets dat waarschijnlijker zou zijn dan dat Unteto echt dood was. Misschien had hij zich naar de heilige toren geteleporteerd, of hij was gewoon naar huis teruggekeerd, hoewel dat niet verstandig van hem zou zijn, aangezien er behoorlijk wat werk te doen was binnen het systeem. Om te beginnen een boom die blijkbaar als een gek was gaan groeien, daar waren ze zojuist naar op weg geweest. Strever slaakte een diepe zucht.

“Myd!” Begeleid door groene mist verscheen een klein groen wezentje twee meter verderop, net boven het zand zwevend. De grote zwarte facetogen staarden hem zielloos aan.

“U wenst, meester Strever?” De stem klonk belachelijk laag, voor een wezentje van zijn formaat.

“Geef me de locatie van Unteto.” Ondanks dat er bij het wezentje geen oren te ontdekken waren op het kale hoofd, had hij het bevel goed gehoord.

“De Unteto, die zich tot voor kort bij U bevond, is niet in het systeem aanwezig.”

Strever staarde over de vlakte, zich afvragend waarom Unteto blijkbaar had uitgelogd. Dit kon hem wel zijn baan kosten, als hij niet een heel goede reden had.

“Teleporteer me naar de toren,” zuchtte Strever, “die boom kan wachten. En als je toch bezig bent, ruim die troep dan hier op.”

Een tel later: “Laat dat laatste bevel toch maar zitten, laat alles maar liggen zoals het nu ligt.”

Waarom hij dat zei, zou hij zich later niet meer herinneren. Misschien was het de verontwaardiging om de mogelijke grap van een collega, misschien de angst dat er iets ernstigs met Unteto was, of een vaag gevoel. Wat het ook was, de gevolgen waren drastisch.

Deel 2

“Vertel het nog een keer!” Brall zat met rode ogen en de tranen nog op de wangen van het lachen in de ruime leunstoel op de kamer van zijn vriend Ethoneus.

“Nee!” Thon, zoals de meeste mensen zijn naam afkortten, keek met een boos gezicht naar Brall, “ik had gehoopt op wat begrip, als je me alleen maar uitlucht had ik net zo goed tegen de deur kunnen gaan praten, bij dat ding hoef ik me niet te ergeren aan een schaterbui elke keer dat ik het vertel. En daarbij, je hebt het al twee keer gehoord.”

“En elke keer klinkt het beter,” zei Brall, nog steeds met een grote grijns op zijn gezicht.

Thon liet zicht vermoeid op het bed vallen. Twee dagen lang had hij, of beter, de tovenaars Kelkele, door een woud gezworven waar hij de naam niet van had kunnen achterhalen. Zijn adviseur had het over ‘verboden informatie’. Hoe verder hij het woud inging, hoe hoger de bomen werden, totdat ze begonnen te lijken op torens met reusachtige bladeren, hoog in de lucht. Toen hij uiteindelijk een open plek had bereikt, stond daar middenin een immens huis. Nieuwsgierig geworden liep hij gestaag in de richting van het stenen geval. Het duurde langer dan hij had verwacht, het huis was dan ook veel groter dan hij aanvankelijk had gedacht. Toen hij na twee uur lopen eindelijk voor de deur stond, uit hetzelfde hout vervaardigd als de bomen die Kelkele achter zich gelaten had, ging deze open nog voordat hij had kunnen kloppen (iets dat mogelijk geen zin had gehad, net zomin als met een stok tikken op de deur van een bankkluis). Wat daarachter stond was een goede reden om je zorgen te gaan maken: een reus, precies wat je erbij zou verwachten. Een dik persoon, met alle anatomie van een menselijke lichaam, maar dan veertig meter hoog (wat eigenlijk belachelijk hoog was, zelfs voor een reus). Kelkele hoopte nog even dat hij vriendelijk van aard was, maar nadat de reus zijn lippen aflikte was ook die hoop vervlogen. Kelkele begon met rennen, wat lastig ging in het stijlvolle maar onhandige tovenaarsgewaad. Hij kon een voorsprong van zo’n vijftig meter inzetten voordat de reus begon met lopen. Kelkele draaide zijn torso zover hij kon terwijl hij bleef rennen en schreeuwde een verlamme spreuk, een krachtige verlamme spreuk. Het had zijn effect. De reus stopte met rennen. Helaas had de reus nog wel vaart. Met een oorverdovende klap (letterlijk, want Kelkele was een uur lang doof) kwam de reus op de aarde terecht, met tovenaars eronder. Dat zou zijn dood geweest zijn, ware het niet dat de, ronduit ranzige, navel van de reus precies bovenop hem was gekomen. Daar had hij anderhalve dag gezeten, niet in staat zichzelf te bevrijden uit zijn luchtdichte cel. Uiteindelijk stierf hij een verstikkingsdood door zuurstofgebrek. Brall was nog steeds niet klaar met grijnzen. De schaamtevolle dood van de anders zo statige Thon, of beter, zijn alterego Kelkele, was ongetwijfeld het meest fantastische van de afgelopen dagen. Thon had gehoopt op een reactie van medeleven, een paar bemoedigende woorden om er volgens een punt achter te zetten. Waarschijnlijker was dat binnen drie uur tijd het bekend was bij ongeveer iedereen die hij kende, amper kende en minstens net zoveel die hij gewoon niet kende, en dat alles dankzij de altijd behulpzame Brall. Thon had beter moeten weten.

Brall begon bij te komen en zijn gezicht begon een ietwat serieuzere pose aan te nemen. Thon dacht na hoe het nu verder moest. Kelkele had drie jaar lang bestaan, vanaf de zestiende verjaardag van Thon. Zestien was de minimumleeftijd om aan Het Spel te mogen deelnemen. Het Spel was vijf jaar geleden op de markt gekomen. Niemand wist dat dit systeem eraan kwam, niemand wist de details van de ontwikkeling van het systeem, maar het was revolutionair. Thon was niet echt thuis in de details, maar het zou werken door middel van het direct beïnvloeden van gevoelsprikkelers, terwijl het lichaam in soort van coma is gebracht, zodat de meeste zenuwen vrij zijn om door het systeem gebruikt te worden.

“Wat wordt de volgende naam?”

Thon keek Brall vreemd aan. Vele dingen zijn van belang als je begint met Het Spel, maar als iets werkelijk weinig uitmaakt, is het de naam.

“Ben je niet meer geïnteresseerd of ik dit keer meer voor een leger ga? Of juist meer voor mijn alterego?”

“Nou...nee.” Brall keek hem belangstellend aan. Thon dacht even na, Bralls hilarische voorstel om ‘Navele’ te gebruiken negerend. Twee minuten later had hij een goede naam bedacht.

“Wat denk je van Issaphaus?”

Brall knikte goedkeurend.

“Dan zal ik binnenkort maar eens beginnen met mijn nieuwe avontuur.” Thon keek met een weinig vrolijk gezicht uit het raam. Zijn personage was behoorlijk sterk geworden. De teleurstelling van het plotselinge verlies was nog niet verwerkt.

“Het went wel hoor, geloof me.” Brall keek wederom grijnzend aan. “Als je net als ik iedere drie maanden opnieuw begint, doet het je niet meer zo veel.” Brall had een talent zijn alterego zo snel om te laten komen, dat hij in zijn korte tijd binnen Het Spel het voor elkaar heeft gekregen een verplichte pauze van een maand te moeten nemen, in plaats van de gebruikelijke vierentwintig uur. “Je hebt gelijk, ik mag eigenlijk niet klagen, met al die keren dat ik op het nippertje wist te overleven. Ik zie je straks wel op school, ik ga bedenken welke kant ik opga met het spel en ondertussen wat ontbijten.” Hij kreek Brall schattend aan. “Wat ga jij nu doen?”

“Behalve zorgen dat iedereen weet hoe Kelkele op een behoorlijk genante manier is omgekomen? Niet zo bar veel.” Thon gaf hem een vuile blik.

“Zeg, jij hebt me zo vroeg uit Het Spel gehaald hoor, die nachtrust is dan tenminste niet voor niets opgeofferd,” zei Brall half verontschuldigend, half lollig.

Toen Brall de voordeur achter zich gesloten had, liep hij slenterend naar de keuken voor zijn ontbijt. Zijn schouders hingen naar beneden, het mentale gewicht van de gedachte van het zware begin torsend.

Deel 3

“Je ziet er weer fris uit, Strever,” zei Erissy vrolijk toen de beheerder stoffig en met wallen onder zijn ogen binnen kwam wandelen.

“Er zijn wat kleine probleempjes, dus bedankt voor je onvoorwaardelijke steun, dat was net wat ik nodig had.” Strever was al hard bezig met bedenken wat hij tegen Roth-End, zijn baas, kon gaan vertellen, zonder Unteto zover in de problemen te brengen dat hij direct op kon stappen.

“Ik plaag je maar,” zei Erissy met een knipoog, “kan ik je ergens mee helpen?” Het spontane meisje stond bekend om haar behulpzaamheid. Het was dan ook haar baan. Ze was de secretaresse van Roth-End, om al de beheerders die onder Roth-End stonden op te vangen als ze hem wilden spreken. Strever had het gevoel dat ze graag met hem omging, meer dan alleen beroepsmatige interesse. Hij kreeg dan vaak ook veel bij haar gedaan.

“De wagen van Unteto is geëxplodeerd en het lijkt erop dat Unteto op exact hetzelfde moment is uitgelogd, ik heb de boom gelaten voor wat hij is en ben direct teruggekeerd.”

Erissy keek bedenkelijk. “Die boom lijkt nu anders al meer dan vijftig meter hoog te zijn geworden.”

“Dat is niet uitzonderlijk.”

“Het is een bonsaiboompje!”

“Een mágisch bonsaiboompje,” verbeterde Strever haar, “wat het heel aannemelijk maakt dat hij wat meer groeit dan gebruikelijk.”

Erissy gaf de computer de opdracht een andere beheerder er naar toe te sturen, terwijl ze nadacht over het eigenaardige handelen van Unteto. Ze had er een slecht voorgevoel over. Haar altijd vrouwvriendelijke mannelijke collega's hadden het waarschijnlijk ‘vrouwelijk wantrouwen’ genoemd. Ze zou het nodige gaan natrekken, hoewel ze niet kon voorkomen dat er melding van gemaakt zou worden. Dat was een belangrijke eigenschap van Het Spel. Alles werd geregistreerd, dus alles kon nagetrokken worden, als je maar de juiste bevoegdheid had. En aangezien het plotselinge vertrek verboden was, zat Unteto in de problemen.

“Hij zit in zijn kantoor, je weet de weg,” zei ze uiteindelijk.

Strever draaide zich naar links en stapte een vijf meter verder een lift in. De delen van De Toren waarin gewerkt werd waren bijzonder kaal en efficiënt ingericht. Erissy klaagde er regelmatig over, maar hij vond het een prettige afwisseling met de in feite primitieve steden die in Het Spel lagen. Soms had hij het met haar te doen, dat ze zo weinig buiten kon werken, ook hij zou dan het kille interieur liever zien verdwijnen.

De lift gaf zijn typerende ‘ping’ geluidje en de deuren gleden open. Het kantoor lag voor hem. Hij stapte naar binnen en liep rustig richting het bureau. De ruimte was even warm en behaaglijk ingericht als de ruimte waar Erissy mocht werken. Er stonden enkele kasten tegen de muren, meer voor de sier dan met een daadwerkelijk doel, want de titels van de boeken waren vanaf deze afstand niet te lezen, laat staan dat te controleren viel of er echte boeken in stonden. Waarschijnlijk was alleen de kaft geprogrammeerd, een soort dummy's, die je ook vaak in meubelzaken aantreft. Er waren ook twee grote ramen, die uitzicht gaven op de stad Sierward-Ages. Nu kon hij dat niet zien, maar een tijd geleden had hij een lange tijd in dit kantoor gewacht. Hij heeft al die tijd naar buiten gekeken, gefascineerd door het immense uitzicht op de zo vertrouwde stad. Ook toen had hij de boeken niet bekeken. Hij zou daar nog wel de kans voor krijgen, ooit. Nu was het tijd voor andere zaken. Hij stond nu voor het bureau. Roth-End keek op en gebaarde hem te gaan zitten.

“Een goedendag, Seifeld,” zei Roth-End, de echte naam van Strever gebruikend, “ik begreep dat je me wilde spreken.”

“Inderdaad, meneer Roth-End.” Strever kende de echte naam van zijn superieur niet, zoals gebruikelijk was binnen de wereld van beheerders. Hij ademde nog een laatste keer diep in, alvorens te beginnen.

Deel 4

Het was zeven uur 's avonds, Thon had net gegeten. Vermoeid door de dag liep hij naar boven, richting slaapkamer. Op school had hij het nodige aan moeten horen, met name gelach, maar ook vaak het verzoek het verhaal tot in de puntjes te vertellen, wat vaak ook weer met gelach beëindigd werd. Vandaag zou hij echter weer de kans krijgen een reputatie op te bouwen. Het zou lang duren, maar waar een wil is, is een weg.

Thon liep de kamer in, richting zijn capsule. De capsule leek in zeker zin op een doods-kist, maar dan ruimer, en zonder de typerende zeshoekige vorm. Momenteel stond de kist rechtop, zodat je er zo in kon stappen. De zachte bekleding zorgde voor optimale ondersteuning, zodat je vele uren erin kon verblijven. De wanden waren ontzettend dik, evenals de klep, die de hele lengte en breedte besloeg. Weinig geïnteresseerd in de manier van werken van het apparaat had Thon zich nooit verdiept in de eigenlijke werking van het geheel, dit in tegenstelling tot vele anderen. Er waren massa's mensen die Het Spel weigerden te spelen, enkel omdat de werking van de illusie geheim was.

Thon liep naar een kast tegen de muur, die links van de deur was. Hij trok een la open en drie dozijn kleine flesjes werd zichtbaar. Thon pakte er één en bekeek het etiket. Er stond weinig op. '8 uur speeltijd voor Het Spel.', met daaronder een holografisch echtheidszegel. Hij sloeg het flesje in één keer achterover en kleepte zich uit, tot hij enkel nog zijn boxer aan had en nam vervolgens plaats in de capsule.

"Commando sluiten, stemherkenning Bèta, Bèta, Phi." Het deksel klapte vervolgens dicht en de capsule plaatste zich diagonaal, waarna het stil werd in de kamer. Vijfentwintig minuten later was Thon al slapende en begon het mengsel uit het flesje te werken.

Thon bevond zich in een ronde, stenen ruimte, ongeveer zeven meter in doorsnee. Aan de muren, die opgetrokken waren uit zwaar en donker gesteente, hingen toortsen om de ruimte te verlichten. Thon keek omhoog, waar een koepelvormig plafond zichtbaar was. De ruimte voelde, ondanks het sobere uiterlijk, warm aan.

Hij wachtte al zeker een kwartier, en was dan ook op de grond gaan zitten, toen er eindelijk iets gebeurde.

"Gegroet, sterveling"

Thon draaide zich om en deinsde achteruit bij de aanblik van het wezen. Hij had een groene, oosterse djinn verwacht, net als de eerste keer dat hij in het systeem stapte, drie lange jaren geleden. Maar dit was geen djinn, dit was een zwevend lijk, met rammelende kettingen, lege oogkassen en een zwart, vergaan gewaad. De geur was afgrijselijk, waardoor Thon zelfs nog wat verder naar achteren kroop.

De geest vervolgde zijn verhaal: "Wederom zijt Gij hier, Ethoneus Oeron. Na drie jaar was Uw tijd gekomen en U verliet de wereld der sterfelijken. Kelkele is de naam die is geweest, wat is de naam die zal zijn?"

Thons stem was piepend, door zijn pogingen door te leven met zo min mogelijk lucht: "Issaphaus." "Zo zal het geschieden," antwoordde de geest, om vervolgens te verdwijnen. Direct na zijn verdwijning verscheen er een grijs silhouet midden in de kamer. Meer was het ook niet. Thon wist wat hij nu moest doen. Door middel van instructies kon hij het karakter aanpassen: De kleuren van het lichaam, de kleding, de vorm van het gezicht, noem maar op. De mogelijkheden waren ongelooflijk, hoewel ledematen toevoegen, de lengte veranderen en andere extreme zaken niet toegestaan waren. Het was namelijk wel de bedoeling dat het karakter min of meer menselijk bleef. Thon wist dat deze stap lang zou gaan duren, maar hij had nog negentig uur de tijd.

Deel 5

Vijfenvijftig lange uren was hij bezig geweest, maar het resultaat mocht er zijn. Thon had in de tussentijd slechts tien uur geslapen, en had het dan ook helemaal gehad met het ontwerpen van zijn nieuwe lichaam.

Het uiterlijk had hem slechts enkele uren gekost. Het lichaam dat nu voor hem stond was behoorlijk langer dan gebruikelijk, een zeldzaamheid. Thon had een aantal privileges gekregen door zijn lange avontuur binnen Het Spel, waaronder een maximale lengte van twee meter tien. Hij had zichzelf twee meter vijf gegeven. Van het gezicht had hij weinig werk gemaakt. Het was een gewoon mannengezicht, met een misschien ietwat te brede kaak. De haren waren halflang en donkerblond. De kleur van de ogen was felgroen, net iets meer dan een nieuwkomer zou kunnen krijgen. Voor de rest was het een gewoon lichaam. Kenmerken als gespierd zijn, dik worden, littekens, baard en snor en sieraden waren allemaal in Het Spel zelf te regelen.

Wat hem veel meer tijd kostte was het lichaam uitbalanceren. Niet zozeer hoe armen bewegen, aangezien dat voor iedereen gelijk is, maar juist de statistieken van het lichaam. In de spellen van weleer, waren meestal tussen de zes en twaalf punten waarop je kon verbeteren, met enkele uitzonderingen. Maar Thon was bezig geweest met ruim vijfduizend verschillende punten. Deze punten besloegen allerlei verschillende vaardigheden, waarbij hij steeds moest aangeven met hoeveel punten hij wilde beginnen en hoe snel ze in de toekomst zouden gaan stijgen. Natuurlijk moest hij ook dit weer goed uitbalanceren, waarbij hij had geleerd van de fouten van de vorige keer. Destijds had hij zo ontzettend veel punten gestopt in alle magische fronten, dat de rest extreem was verwaarloosd. Hij had ontzettend veel geluk gehad dat hij al snel in de leer kon bij een machtige magiër. Bij hem had hij zijn verwaarloosde, maar noodzakelijke, statistieken tot acceptabel niveau weten te krijgen en zijn magische talenten tot extremen verhoogd.

Bij dit lichaam was hij echter verstandiger te werk gegaan. Hij had wederom de nadruk gelegd op de magie, maar had nu enkele takken extreem gespecialiseerd en andere soorten, die hij weinig zou gebruiken, genegeerd. De punten die hij nu over hield kon hij in lichamelijke kracht (waar ongeveer zeventienhonderd punten aan gewijd waren) en in allerlei 'handigheidjes' stoppen die hem nog van pas zouden komen (denk aan zaken als: lang adem inhouden, vermogen om te sluipen, kijken in het donker en nog honderden andere punten).

Nu hij klaar was met het lichaam kon hij niet wachten met het uitproberen ervan, maar er moesten nog enkele dingen gebeuren.

“Geestje? Ben je daar nog?”

Het wangestalte verscheen weer. Hij keek zo gekrenkt als mogelijk was met het weggerotte gezicht. De benaming 'geestje' beviel hem niet. Het wezen mocht dan geprogrammeerd zijn, gevoelens had hij wel (ook geprogrammeerd natuurlijk). Hij leek zelfs te vergeten vreselijk te ruiken.

“Is het werk gedaan, Heer?”

“Ja, het lichaam is voltooid. Ik wil verder gaan met de volgende stap.”

“Zo zal het geschieden,” en de geest zwaaide zijn linkerarm met een weids gebaar richting het lichaam, dat vervolgens verdween. Nu lag er in het midden van ronde ruimte een groot boek. De geest verdween en Thon liep naar het boek toe. Het was met zilver en goud beslagen, met een grote saffier in het midden. Hij sloeg de kaft, die een halve meter hoog was, en bijna net zo breed, om en las de eerste pagina. Er stond in grote, zwierige letters 'Boek der Adviseurs' met daaronder 'Bevat de omschrijvingen van 362.330 adviseurs'.

Thon pakte enkele duizenden pagina's en sloeg ze tegelijk om. Er leek geen logische volgorde in te zitten dus elke pagina was zo goed als de andere. Er stond steeds één adviseur op een pagina, met een realistische tekening van de adviseur, uiterlijke kenmerken, geschiedenis, taalgebruik, specialisatie, aantal andere gebruikers die hem gebruikten en eventuele belangrijke notities.

Vele uren lang sloeg hij pagina na pagina om. Deze waren flinterdun, maar toch niet doorschijnend. Hij zag gedochten en schoonheden, reusachtige gestalten en wezens ter grootte van een vlo, dieren, mensen, geesten, wiskundige vormen en onmogelijke figuren. Uiteindelijk vond hij iets dat hem beviel. Hij las de naam en sloeg het boek dicht. Hij kon zijn gezicht moeilijk in de plooi houden terwijl hij opstond.

“Geestje, ben je daar nog?”

Het wezen verscheen weer even braaf als de vorige keren, duidelijk nog meer geërgerd dan de vorige keer.

“Heeft U gekozen, Heer?”

“Ja, dat heb ik.”

“Wat is de naam van de gekozen adviseur?”

“Soktur,” zei Thon en moest zijn lachen inhouden bij het zien van het gezicht van de geest. Thon had de geest onmiskenbaar gezien in het boek en aangezien hij niets kon vinden dat hem aansprak, kon hij er wel de humor van inzien deze adviseur te kiezen. Het verbaasde hem wel dat adviseurs ook beginprocedures konden uitvoeren.

De geest kon geen woord uitbrengen van frustratie. Boos verdween hij en liet Thon alleen achter, wachtend tot hij door zijn nieuwe meester opgeroepen zou worden.

Deel 6

Erissy moest de neiging onderdrukken onder het bureau weg te duiken, toen Strever binnen kwam stampen. Op zijn gezicht stond af te lezen dat zijn verklaring over het vreemde voorval bij Roth-End zijn humeur geen goed gedaan had. Hij stormde haar bureau voorbij zonder haar een blik waardig te keuren. Erissy twijfelde nog even om hem maar te laten gaan, maar haar nieuwsgierigheid won het.

“Hoe ging het, Strever? Heeft Roth-End nog iets gezegd?”

Strever staakte zijn pas en bleef even staan, waarna hij zich omdraaide.

“Nee! Niets! Kun je dat geloven? Ik vroeg nog, wat gaat er nu gebeuren? Weet je wat hij zegt?”

“Daar kan ik je helaas niets over vertellen.’ Is hij nou helemaal gek geworden? Ik heb vier jaar lang met Unteto dit werk gedaan. Vier jaar! En dat krijg je te horen dat ‘je een nieuwe partner krijgt en het voorval beter kan vergeten.’ Ik wil weten wat er met Unteto is gebeurd!” Hij vervolgde zijn pas richting schuifdeuren en vertrok, terwijl hij Erissy achterliet met argwaan waarom Strever niet gewoon te horen kreeg wat er is gebeurd, zoals niet meer dan normaal zou zijn. In al die tijd dat ze voor Roth-End werkte had ze behoorlijk wat zien langskomen. Roth-End had ongeveer tweehonderd beheerders onder zich die allemaal ‘veldwerk’ deden, zoals het werk in de wereld van Het Spel werd genoemd. En met zoveel mensen gebeurde wel eens wat, best veel zelfs, maar dan werden de beheerders die er wat mee te maken hadden altijd goed op de hoogte gehouden. Deze gang van zaken was enkel vreemd te noemen.

Erissy vroeg (ja, vroeg) haar computer om de werktijden van Strever. Strever bleek al een half uur klaar te zijn. Dat kwam goed uit, dan had ze alle tijd om te zoeken. Strever had nu een minimale pauze van vijf uur buiten Het Spel. Dat betekende dat zij zestig uur zou hebben om te zoeken, meer dan genoeg tijd. Ze zou misschien een half dagje bezig zijn. Dat was een groot voordeel binnen Het Spel: in de comateuze toestand, waarin je terecht kwam in de capsule, was het brein in staat veel te verwerken, aangezien de enige aanwezige prikkels van Het Spel zelf afkwamen.

Na testen bleek dat het verschil in het vermogen enorm was, maar liefst een factor twaalf! Over het algemeen bevonden mensen zich acht uur objectieve tijd (tijd in de ‘echte’ wereld) in de capsule, wat dus betekende dat je vier keer vierentwintig uur in Het Spel was. Ondanks dat de hersenen in de ‘slaap’ zoveel konden verwerken, was het ook een vereiste dat ze een tijdje rust hebben. Hiervoor bleek de oplossing eenvoudig. Gebruikers kregen gewoon slaap, als ze die vier dagen op weg waren. In totaal moet een speler twee tot drie uur objectieve tijd slapen in die periode. Desnoods zou het Spel hen ertoe dwingen, door middel van een steeds sterker gevoel van vermoeidheid.

Erissy kende gelukkig veel mensen op veel afdelingen, waardoor zij overal wel iets gedaan kreeg. Ze wist dan ook al precies wie ze nu zou raadplegen, om de nodige informatie te krijgen. Ze zou graag het gezicht van Strever willen zien als hij zijn informatie binnen zou krijgen. Hij kreeg meer dan hij van Roth-End had moeten krijgen. Sterker nog, hij kreeg meer dan Roth-End zelf zou weten.

De deur van capsule ging sissend open. Strever deed een stap naar voren en keek naar het hem maar al te bekende schilderij. Het bevatte de beeltenis van een toren, die oneindig in de hoogte leek te lopen. Strever bleef even besluiteloos naar het schilderij staren. Het bekende uitzicht had iets rustgevends. De voet van de toren, waar Sierward-Ages te vinden zou zijn, was niet weergegeven. Tenzij ze natuurlijk het absolute begin van Het Spel hadden weergegeven, toen er nog vrijwel geen gebouwen stonden. Strever had die tijd niet meegemaakt, toen hij begon was er al een miljoenenstad ontstaan. Moeizaam trok hij uiteindelijk zijn ogen los en liep de kamer uit om terecht te komen in zijn woonkamer. Het huis was een flat die bestond uit een woonkamer met daarin een keukentje, capsulekamer, badkamer en rommelhok. Het geheel was klein, maar voldeed om te leven.

Na in de keuken een kop thee te hebben gemaakt liep hij naar de woonkamer, richting bank, plofte neer en bleef liggen, langzaam zijn thee opdrinkend. Lang bleef hij daar liggen zonder dat er iets gebeurde, met als gevolg dat hij, na lang tegenstribbelen, in slaap dommelde.

Een schel gepiep zorgde ervoor dat Strever werd gewekt. De klok op de wand gaf aan dat het een uur later was. Na een korte inspectie bleek dat zijn telefoon rinkelde. Hij stond nog slaapdronken op en strompelde richting het apparaat, waarvan het scherm als een gek met een document liep te knipperen.

“Projecteren,” zei hij, een geeuw onderdrukkend.

Op de witte wand achter hem volgden de pagina’s elkaar in hoog tempo op, te snel om te lezen.

“Stop scrollen.” Strever las wat er nu op de muur stond. Het leek een stuk biografie te zijn.

“Omschrijving document,” en de pagina werd vervangen met een korte beschrijving. Er werd groot gekopt met ‘Unteto, persoonsomschrijving’ met daaronder ‘Vertrouwelijk’. Strever kon wel raden van wie dit af kwam en vroeg zich af hoe hij haar zou kunnen bedanken. Dit document was zelf voor Roth-End maar zeer beperkt in te zien en hij leek het nu compleet voor zich te hebben. Dit was de werkelijke jackpot, meer dan hij ooit had durven dromen. Hij ging terug naar pagina één en begon te lezen.

Deel 7

Er was een deur in de muur verschenen. Hij zag niet hoe, wanneer of waardoor, maar de deur was er, verschenen uit het niets. Thon liep met zijn nieuwe, zojuist in gebruik genomen lichaam naar de deur en opende deze. De overgang was enorm. Hij bevond zich op één van de verdiepingen van de toren. De deur waar hij net uit was gekomen was slechts één van de honderden deuren die in een enorme boog van hem wegliepen tot ze niet meer te zien waren, om vervolgens in een even ruime boog weer terug te komen aan zijn andere zijde. Ongeveer vijf meter voor hem gaapte een enorm gat. Voorzichtig schuifelde Thon naar de rand en keek naar beneden. Hij keek in een enorme, peilloze diepte en zag de talloze andere verdiepingen, allemaal met dezelfde eikenhouten deuren. Hij verplaatste zijn blik naar boven. Daar was meer te zien, aangezien de lichten hoger steeds feller werden, en ook daar vervolgden de verdiepingen met deuren hun weg.

Wat er moest gebeuren was voor Thon bekend. Hij liep naar achteren totdat hij met zijn rug tegen de deur aanstond, zette zich schrap en rende naar voren. Bij de rand zette hij zich af om zover mogelijk binnen het gat te komen. Hij vloog een paar meter naar beneden, en was ongeveer tien meter van de rand vandaan, voordat hij weer naar boven werd geblazen. Een zeer sterke luchtstroom nam hem mee naar boven, en hij vloog steeds sneller door de lucht tot de rijen met deuren één grote waas werden. De omgeving werd steeds lichter en hij begon met vertragen. Toen het licht bijna té intens werd om zijn ogen nog open te houden, verloor hij het bewustzijn.

Een beetje verdwaasd kwam Thon weer bij. Hij bevond zich op een soort plein dat hem bekend voorkwam. Het Torenplein was de verdieping van de Heilige Toren op de begane grond. Aangezien de toren steeds smaller werd naarmate je hoger kwam, was dit de grootste verdieping. En hij was dan ook héél groot. Het Torenplein was eenvoudig toegankelijk door enorme bogen, die overal langs de rand stonden. Achter de bogen waren de oudste gebouwen van Sierward-Ages te zien, die direct na de bouw van de Toren waren geplaatst. Het plein zelf had een diameter van tien kilometer en liep een beetje schuin naar het midden toe. Af en toe vond er een groot evenement plaats op het Torenplein. Dan hingen er niet alleen schermen om te kijken wat er allemaal gebeurde, maar kon je, mits je niet al te klein was, over andere toeschouwers naar beneden kijken, hoewel je van vijf kilometer afstand weinig kon zien. Het laatste evenement waar Thon geweest was, was een oneervol ontslag voor een van de hoogstgeplaatste beheerders. (De reden was nogal beschamend. De beheerder had ruzie met een speler gehad en als wraak gezorgd dat iedereen hem zonder kleren zag, behalve zichzelf. Om te zorgen dat niemand het hem duidelijk kon maken was hij ook nog eens doof. De beheerder had dit overigens ook bij het complete leger van de speler geflikt, en iedereen die goed bevriend was met hem. De beheerder werd ontslagen, omdat dit al de achtste keer was.)

Thon stond op en liep over de vloer, die op dit gedeelte van het Torenplein een mozaïek was. Hij probeerde zich te oriënteren, maar het lukte slecht. Het was lang geleden dat hij voor het laatst op dit plein was geweest. Twee jaar objectieve tijd, wat ongeveer op dertien jaar tijd in Het Spel neer zou komen. Hij kon het zich gemakkelijker maken.

'Soktur,' riep Thon duidelijk.

Het doodse gedrocht verscheen braaf. Hij had zich schijnbaar al meer met zijn lot weten te verenigen, aangezien de gezichtuitdrukking behoorlijk neutraal was. Thon vroeg zich af wie eigenlijk op het idee was gekomen een adviseur dergelijke emoties te geven.

'Ja, meester?'

'Waar op het plein bevind ik me nu?'

'Aan de westkant, ongeveer drie kilometer van het middelpunt.'

'Bedankt, je kunt gaan,' waarop de geest verdween.

Aan de westkant van Sierward-Ages was het meeste te doen, als je daarin nog onderscheid kon maken. Het was echter ook het meest drukke deel van de stad. Tenminste, volgens de laatste

berichten die hij had gehoord. Hij twijfelde nog even, maar verwachtte dat het overal in de stad druk zou zijn, met name op de plekken waar hij naar toe zou gaan. Thon keek nog even achterom, waar een enorme pilaar het midden van het Torenplein markeerde. Toen vervolgde hij zijn weg westwaarts, richting de daadwerkelijke stad.

Deel 8

Strever drukte op een knop van de telefoon en de projectie verdween van de muur. Het document over Unteto had hij laten opslaan op zijn computer. Daar zou hij later nog wel een keer naar kijken, voor nu wist hij genoeg. Vanaf de bank had hij uitzicht op het parkje dat tegenover het flatgebouw lag waar hij een appartement op de tweede etage huurde. Het regende en druppels langs de ramen vervormde de donkere wereld buiten.

Het was stil op straat sinds Het Spel een vlucht had genomen en meer en meer mensen zich als speler hadden aangemeld. Ieder moment waren er meer dan een miljard mensen online. Het Spel zelf was nagenoeg self-supporting geworden. De enorme servers in de streng beveiligde kelders onder het hoofdkantoor draaiden probleemloos en slechts een handjevol beheerders was nodig om onderhoud te plegen. Ook voor de ingame support waren nauwelijks mensen nodig. Hulp voor de spelers in Het Spel kwam van de virtuele assistenten die allen draaiden op de sterk ontwikkelde AI die inmiddels op een punt was aanbeland waar het zichzelf, zonder hulp van programmeurs, verder ontwikkelde. Zelfs de ingeprogrammeerde basis emoties waren aan het evolueren en sommige assistenten vertoonden al een heel scala aan emotionele reacties. Het was alleen niet duidelijk of dat van invloed was op Het Spel. Strever had er al onderzoek naar moeten doen, maar had nog niet de tijd gevonden.

De echte knappe koppen werkten in ieder geval in het diepste geheim aan uitbreidingen van de virtuele wereld en Strever verwachtte ieder moment een update. De zes continenten waar Het Spel nu uit bestond waren langzaam aan het volstromen en dat kwam de kwaliteit en het speelplezier niet ten goede.

Meer dan een miljard mensen. Het was bijna niet meer te bevatten. Strever werkte in Het Spel en kon zo het nuttige met het aangename verenigen, maar vroeg zich regelmatig af hoe mensen die een baan buiten Het Spel hadden, nog aan hun speeltijd kwamen of anders gezegd, hun echte leven in de hand wisten te houden. In sommige delen van de wereld ging het in ieder geval goed mis. Toen Het Spel pas bestond waren er nog wel eens verhalen over mensen die hun baan verloren door teveel met het spel bezig te zijn, maar nu gingen hele economieën eraan onderdoor en ondanks de vele actiegroepen en overheidsmaatregelen, groeide het aantal gebruikers nog steeds gestaag.

Strever was er altijd vanuit gegaan dat de problemen het directe gevolg waren van de hoeveelheid tijd die spelers in Het Spel verbleven, waardoor ze hun echte leven verwaarloosden, maar na het lezen van het document over Unteto was hij hier niet meer zo zeker van. Hij wilde eigenlijk zo snel mogelijk weer Het Spel in, maar er waren nog 3 uur over van de verplichte 5 uur buiten Het Spel. Misschien toch nog maar even proberen te slapen. Strever ging op zijn bank liggen en sloot tegen beter weten in zijn ogen.

Deel 9, De Gehoornde Quatar

Issaphaus... Thon vormde de naam met zijn lippen. Met Issaphaus' lippen. Hij liep door de straten van Sierward-Ages, die vol waren met mensen en andere wezens. Hij stak met kop en schouders boven ze uit. Thon liep verder, met grote stappen. Hij duwde kinderen aan de kant, en koos bruut zijn weg. Het leek alsof hij precies wist waar hij heen moest. Linksaf, een klein straatje in. Rechtsaf, oversteken, en een schop tegen een katachtige adviseur. Soktur verscheen, en wees hem erop dat hij moest uitkijken.

'Niet te veel opvallen, meester,' zei hij. Thon negeerde hem en liep onverstoord door. Hij draaide een steegje in waar het verrassend rustig was en liep door naar het einde waar een deuropening met twee houten klapdeurtjes zat. Hij duwde de klapdeurtjes open en stapte de donkere bar binnen.

In 'De gehoornde Quatar' was het rustig op deze tijd van de dag. Slechts een tweetal bezoekers hingen aan de bar, waarschijnlijk om bij te komen van hun laatste gevecht, beide een glas herstellende drank voor hun neus. Ze, allebei menselijke figuren, keken even op om de bedoeling van de nieuwe bezoeker te peilen. Thon gaf ze het teken dat hij geen kwaad in de zin had, waarna ze zich weer over hun glas bogen. Hij wandelde naar de bar. Thon koos altijd deze kroeg om zijn voorraad op peil te houden. 'De gehoornde Quatar' was eigenlijk niets bijzonders; gewoon een kroeg waar je goederen kon kopen. 's Avonds was het er meestal wel wat drukker, maar nog niets vergeleken met de enorme kroegen in de binnenstad, waar de verschillende subgames gespeeld werden en de hele dag door spelers samendromden. 'De gehoornde Quatar' had, in ieder geval in Thon's ogen, een streepje voor op de andere kroegen.

'Kan ik u ergens mee helpen?'

Thon staarde in de felgroene ogen van het meisje achter de toog en vroeg zich onwillekeurig voor de zoveelste keer af waarom de makers van Het Spel een personage als Suzy in een kroeg achter in een klein steegje hadden weggemoffeld. Haar schoonheid was, wat Thon betrof, ongeëvenaard in Het Spel, en hij had toch al heel wat van de speelwereld gezien.

'Hallo Suzy. Ik kom wat voorraad halen. Heb je de lijst van Kelkele nog?'

'Natuurlijk,' zei Suzy, 'heeft je karakter het niet overleefd of heb je zelf gekozen voor een nieuw personage?'

'Niet overleefd,' zei Thon.

'Ik vind dit karakter leuker,' zei Suzy met een knipoog, 'ik zal de spullen van de lijst van Kelkele voor je pakken.'

Thon keek haar na tot ze achter het gordijn was verdwenen dat voor de opening naar de voorraadkamer hing. Hij wist wel dat ze maar een personage was in Het Spel, maar toch voelde hij zich in haar buurt altijd goed. Niet dat het ooit wat kon worden natuurlijk. De spelers en personages waren geslachtsloos. Aan uiterlijke kenmerken was uiteraard wel te zien of ze een man of vrouw waren, maar verder dan uiterlijke kenmerken ging het niet. Zoals zoveel spelers had Thon in het begin benieuwd één keer naar beneden gekeken, maar het beeld van een kruis dat je normaal alleen bij poppen ziet, zeker bij jezelf, zorgde ervoor dat je dat niet graag nog een keer deed. Het zou voor het lichaam van Suzy ook gelden. Eeuwig zonde en een gemiste kans voor de makers van Het Spel, maar ze hadden er vast hun redenen voor.

Met een voorraadtas vol spullen verliet Thon even later weer de kroeg. Eenmaal terug op de hoofdstraat merkte hij al snel dat er iets aan de hand was. Uit de richting van het centrum kwamen grote hoeveelheden spelers langs gerend. Thon greep er één en trok hem naar zich toe.

'Wat is er aan de hand?'

'Laat me los!' schreeuwde de speler. Zijn ogen schoten paniekerig van links naar rechts. 'Er komt een hele groep Wolfyres deze kant op!'

Thon liet hem gaan en de speler ging er weer vandoor. Wolfyres in de stad? Die kwam je normaal alleen tegen op de vlaktes. Hij haalde zijn schouders op. De makers van Het Spel deden wel vaker

vreemde dingen en de meeste spelers waren dan misschien niet opgewassen tegen de Wolfyres, Issaphaus kon ze makkelijk aan. Het waren maar wezens van level 40, een mooie gelegenheid om zijn nieuwe lichaam te testen.

Thon baande zich, links en rechts spelers uit de weg duwend, een weg door de vluchtende massa naar het midden van de straat en bleef daar staan, zijn gezicht in de richting waar de menigte vandaan kwam. Hij reikte over zijn schouder naar achter, vond het heft en trok het enorme zwaard tevoorschijn dat op zijn rug hing. Hij liet de punt van het zwaard op de grond zakken, leunde met twee handen op het heft en wachtte af.

Deel10, Off-line

Strever was, tot zijn eigen verbazing, nog in slaap gevallen en schrok wakker van het hinderlijke piepgeluidje van de wekker die op het tafeltje naast de bank stond. Hij stond op, rekte zich uit en draaide een paar keer met zijn romp om de pijnlijke spieren in zijn rug wat soepeler te maken. De laatste tijd sliep hij meer op de bank dan in zijn bed en dat begon zich te wreken. De volgende keer dat hij uit Het Spel moest zou hij echt zijn bed opzoeken, maar nu niet. Nu wilde Strever zo snel mogelijk Het Spel weer in, pijnlijke rug of niet.

In de capsulekamer trok hij het deurtje van de kast met speelvloeistof open en haalde er een flesje uit. Speciaal voor beheerders was de capsuletijd opgerekt tot 12 uur. Ze hadden helaas nog steeds niets bedacht om de vloeistof overbodig te maken. Strever zette het flesje aan zijn mond om de inhoud achterover te slaan, maar zijn ogen vielen op een knipperend licht in de capsule en hij liet het flesje weer zakken. Hij stapte de capsule in en keek naar het schermpje dat aan de rechterkant zat. De woorden 'capsule off-line' knipperde aan en uit.

'Off-line?' zei Strever tegen de lege kamer. Dat was in al die jaren dat hij in Het Spel werkte nog niet voorgekomen.

'Off-line?!' herhaalde hij, alsof hij het twee keer van zichzelf moest horen voordat hij het zou geloven en gaf de wand naast het schermpje een klap. Er veranderde niets.

Strever liep terug zijn huiskamer in. Bij zijn indiensttreding had hij een boekje gekregen waarin stond wie hij buiten de spelwereld moest bellen als er ooit technische problemen waren met de capsule, maar hij had geen flauw idee waar hij het ding gelaten had. Hij rukte willekeurig wat laden open en ging er doorheen. Niets. Met zijn handen in zijn zij keek hij de kamer rond. Waar bewaarde hij dat soort dingen altijd? De piep van de telefoon klonk hard in de lege huiskamer. Strever liep naar het toestel en drukte op opnemen. Erissy werd levensgroot op de wand geprojecteerd.

'Erissy? Ben jij niet in het spel?'

'Nee, ik werd ineens wakker en nu kan ik het spel niet meer in omdat mijn capsule off-line is.'

Een frons verscheen op Strevers gezicht. Eén capsule off-line was nog mogelijk, maar twee was geen toeval meer. Dan had de technische dienst bellen ook geen zin meer.

'Strever? Weet jij wat er aan de hand is?'

'Ik heb geen idee, maar ik woon slechts een paar uur van het hoofdkantoor. Ik ga daar heen.

Misschien kan ik er achterkomen wat het probleem is.'

'Zal ik ook naar het hoofdkantoor komen?'

Strever keek verbaasd naar Erissy, 'woon jij ook in de buurt van het hoofdkantoor?'

'Uhhh. Ja.'

'Bizar. Maar is goed. Ik zie je daar.'

Strever drukte de telefoon uit en trok zijn jas aan. Dat was vreemd. De beheerders en het ondersteunend personeel verrichten bijna al hun werk in het spel zodat de woonplaats niet belangrijk was. Ze kwamen dan ook uit alle delen van de wereld. Hij had er eigenlijk nooit bij stil gestaan dat collega's in de echte wereld bij hem in de buurt konden wonen. Gelukkig was het Erissy. Die was extreem handig met computers en dat kon nog wel eens van pas komen in het hoofdkantoor waar op dit tijdstip helemaal niemand aanwezig was, op de bewaking na dan. Hij trok de deur van zijn appartement dicht en daalde de trappen af. Buiten regende het nog steeds en hij trok een sprintje naar zijn auto. Halverwege de straat, ging achter hem zijn appartement de lucht in.

Deel 1, Wolfyres

De straat voor hem was leeg. De laatste vluchtende spelers waren net langs hem gerend, zodat hij helemaal alleen achter bleef. In de verte zag hij op de gebouwen al de rode gloed die de komst van de Wolfyres aankondigde. Precies zoals hij het graag wilde. Samenwerken had hem vanaf zijn eerste stappen binnen Het Spel al niet gelegen. Binnen de kortste keren had hij ruzie over de strategie en moest hij de strijd meestal nog alleen voeren. Dan kon je het gevecht beter meteen alleen aangaan. Het was ook beter zo. In Het Spel kon je toch alleen op jezelf vertrouwen en ook alleen kon je verschrikkelijk ver komen. Thon was hier het levende bewijs van. Inmiddels hoorde hij zelfs het geluid van nagels op keien en het lichte hijgen van de troep Wolfyres. Zo dichtbij. Nog even en hij zou ze ook kunnen zien. Thon tilde zijn zwaard op en nam de aanvalspositie in terwijl de eerste Wolfyre in zicht kwam.

Een vacht van vuur, glimmende tanden groot als messen en gitzwarte ogen. Thon zag het beest met een enorme vaart op hem afkomen en zwaaide zijn zwaard op het moment dat de Wolfyre afzette om bovenop hem te springen. Zijn zwaard vond het beest in het midden van zijn sprong en kliefde het doormidden. De twee helften, de snelheid onverminderd door de klap, schoten aan beide zijden langs zijn lichaam, vielen op de grond en losten op in een rookwolk die zich langzaam uitspreidde en verdween in de lucht. Thon zag het niet. Hij had zijn ogen op de rest van de Wolfyres die in rap tempo naderbij kwamen. Hij telde er vijf. Thon richtte zijn linkerhand, handpalm naar voren, op de troep. Blauwe vonkjes sprongen tussen zijn vingers heen en weer, vormden verbindingen. Blauwe draden energie omwikkelden elkaar, veranderden in een knetterende bal licht die groter en groter werd. Thon vuurde de bal af op de aanstormende beesten. Eén van de Wolfyres kreeg de volle laag, vloog een aantal meter achteruit en spatte uit elkaar in een wolk van ijsschilfers. De rest, onaangedaan door de dood van twee leden van de troep, bleef komen.

Er was geen tijd meer om een nieuwe ijsbom te creëren, maar Thon schatte in, dat als hij het goed timede, hij er twee tegelijk kon uitschakelen. Hij stopte zijn zwaard weg en liet zich op één knie zakken. De voorste Wolfyre was zo dichtbij dat hij de moordlust in zijn ogen kon zien. Thon liet hem komen. Tien meter, vijf meter, twee meter. Hij dook naar voren en vertraagde de tijd. De Wolfyre kwam in slowmotion op hem af. Thon zag de kop omhoog komen, de kaken wijd open gesperd, klaar om zijn tanden in zijn prooi te zetten. Hij ontweek de tanden, voelde de lucht van de dichtklappende kaken op zijn arm. Hij zweefde boven de Wolfyre, die langzaam onder hem doorrende, door zijn snelheid niet in staat op tijd te stoppen. De tijd vertragen was leuk, maar Issaphaus was nu zelf ook vertraagd, dus iedere handeling moest ruim op tijd ingezet worden. Thon stak zijn handen in de brandende vacht en vond de nek van het beest. Hij richtte zijn hoofd naar de grond, voelde zijn lichaam in een salto gaan en versnelde de tijd weer. Door de snelheid van zijn sprong en de salto plukte hij de Wolfyre makkelijk van de straat, de zwaai van de salto zorgde ervoor dat hij het beest alleen maar hoefde vast te houden om hem boven zijn hoofd te krijgen. Thon landde op zijn benen en liet de Wolfyre in zijn handen met een klap op de volgende terecht komen. Thon hoorde hun botten breken, een misselijkmakend geluid waarvan hij zeker wist dat hij het buiten de spelwereld nooit wilde horen. De twee Wolfyres verdwenen in een rookwolk.

Nog twee. Gewaarschuwd door de snelle dood van de anderen cirkelden deze voorzichtig om hem heen. Thon draaide met ze mee zodat ze links en rechts van hem bleven, zijn zwaard alweer in de aanslag. Wolfyres waren redelijk voorspelbaar en waarschijnlijk zou de een hem nu proberen af te leiden zodat de ander kon aanvallen. De Wolfyre links van hem deed een uitval. Het was het teken waar Thon op had gewacht. Hij zwaaide zijn zwaard boven zijn hoofd en raakte de Wolfyre die van rechts op hem afsprong net onder de kop. Terwijl de losgeslagen kop de goot inrolde, ving hij de linker op met zijn vrije hand. Thon staaarde in de gitzwarte ogen van de laatste Wolfyre. De vlamvende vacht likte langs zijn vingers. Het deed hem niets. De Wolfyre gromde en hapte naar hem. Klodders speeksel dropen uit zijn bek. Zijn poten schokten wild om los te komen, maar Thon

was absoluut niet van plan hem te laten gaan. Hij zou hem alsnog moeten doden. Wolfyres wisten niet van ophouden. Hij hief zijn zwaard.

'Zou je mijn laatste Wolfyre willen loslaten?'

Thon draaide zich naar de persoon die hem had aangesproken. De speler was enorm. Zeker tien centimeter groter dan Issaphaus. Het zou toch niet zo zijn dat de makers de dimensies van de spelers hadden aangepast? Thon liet de Wolfyre los, die meteen naar de andere speler toeliep en aan zijn zijde ging zitten.

'Wie ben jij?' vroeg Thon.

'Dat kan ik je nu nog niet vertellen,' zei de speler, 'maar wat ik wel kan doen is je een kans geven.'

'Een kans?' zei Thon, 'wat voor kans?'

'Een kans om mij te verslaan voordat ik jou versla.'

'Sorry?'

'Ik bedoel,' zei de andere speler, 'geef me je beste aanval.'

Thon speelde het spel al lang genoeg om te weten dat het niet verstandig was om overmoedig te zijn. De zwaarste aanval was dan misschien niet altijd nodig, hij won er meestal wel de strijd mee, en daar draaide het allemaal om. Thon plaatste zijn zwaard terug op zijn rug, vouwde zijn handen samen en sloot zijn ogen. Binnen enkele seconden begon de lucht om hem heen te trillen. Als de andere speler de zwaarste aanval wilde die Issaphaus kon creëren, dan kon hij die krijgen. Thon ademde rustig in en uit. In de straat werd het donkerder. De huid van Issaphaus begon grijs te worden. Kleine deeltjes, stofjes uit de omgeving, licht, het stroomde allemaal naar het lichaam van Issaphaus. Het was alsof hij zelfs het geluid opslokte, zo stil was het in de straat. Na tientallen seconden, in een straat zo donker als de nacht, opende een zwarte Issaphaus zijn ogen. Wit licht stroomde uit zijn pupillen. Issaphaus strekte zijn armen richting de speler en liet de opgebouwde lading energie los. Een kolom van wit licht brak vrij en tot in de buitenwijken van Sierward-Ages was het brullende geluid van totale vernietiging te horen.

Thon kon zijn ogen niet geloven. In de wijde omtrek waren alle gebouwen gereduceerd tot puin, maar de speler stond nog steeds. Sterker nog. Hij lachte er zelfs bij.

'Was dat alles?' riep de speler naar hem en nog voor Thon kon antwoorden voegde hij eraan toe, 'dan is het nu mijn beurt.'

Thon wierp met zijn laatste krachten een krachtschild op, maar de rode vuurbal brak erdoorheen alsof de barrière er niet was. Zijn leven bestond even alleen maar uit brandende pijn en daarna uit helemaal niets meer.

Deel 12, Aanslagen

De drukgolf ontstaan door de explosie tilde Strever van zijn voeten en wierp hem over zijn auto, waar hij hard op zijn rug in het gras landde. Binnen een tel was hij weer op zijn benen en graaide zijn hand onbewust naar het wapen op zijn heup, tot hij bedacht dat hij zich niet in het spel, maar in de echte wereld bevond.

Strever staarde vol ongeloof naar het gapende gat in het gebouw waar even daarvoor zijn appartement had gezeten. Om hem heen landden stukjes glas, steen en verkoolde delen van zijn aan stukken getrokken inboedel op straat, in het gras en op de auto's langs de weg. Van een aantal auto's knipperde de lichten en loeide het alarm, het geluid galmend door de lege straat. Brandende papieren dwarrelden naar beneden waar ze sissend doofden in de plassen water op straat. Hier en daar verschenen slaperige gezichten voor de ramen, wakker geworden door het lawaai en nu nieuwsgierig naar wat er precies aan de hand was.

In zijn broekzak trilde zijn mobiel en Strever trok het toestel, nog half in schok en zonder zijn ogen van zijn brandende appartement af te houden, tevoorschijn.

'Ja?'

'Strever? Ben jij dat?'

Het was Erissy. Ze klonk paniekerig.

'Strever. Je moet je huis uit! Op het nieuws... allemaal aanslagen... beheerders van het spel...'

Strever ben je daar?'

Strever hoorde haar woorden, maar ze drongen niet tot hem door. Zijn appartement, al zijn spullen, alles wat hij liefhad, weg. Hij kon het nauwelijks bevatten.

'Stre...?'

Strever drukte de telefoon uit, opende de deur van zijn auto en stapte in. Naar het hoofdkantoor was de enige heldere gedachte in zijn hoofd. Zo snel mogelijk naar het hoofdkantoor.

De rit naar het hoofdkantoor bracht hem wat tijd om rustig na te denken. Hij had de nieuwszender aangezet. Over de hele wereld kwamen rapporten binnen van aanslagen op beheerders. De politie vermoedde dat de capsules gesaboteerd waren en met de meeste beheerders ingelogd in het spel, was het dodental aanzienlijk. Strever beseftte zich dat hij enorm veel geluk had gehad. Hij beseftte zich echter ook dat hij waarschijnlijk één van de weinigen op de wereld was die wist wat er ongeveer aan de hand was. Misschien had hij beter bij zijn appartement op de politie kunnen wachten, maar die konden toch verder niets doen. Hiervoor moesten ze het spel in en de wereld van het spel was voor hen slechts te betreden als speler. Strever kon als beheerder naar binnen, maar om binnen te komen als beheerder, moest hij toch echt op het hoofdkantoor zijn. Daar stonden nog systeemcapsules.

Strever draaide zijn auto de oprijlaan van het hoofdkantoor op en reed door naar de slagboom. Een bewaker kwam uit het wachthuis naast de slagboom.

Strever opende zijn raam, 'goedenavond.'

De bewaker gaf hem een norse blik, 'u wenst?'

Strever trok zijn werknemerskaart tevoorschijn.

De bewaker wierp een korte blik op de kaart, 'sorry meneer. Wij hebben instructies niemand binnen te laten.'

'Sorry?' zei Strever, 'maar ik moet naar binnen. Heb je niet gehoord wat er allemaal aan de hand is?'

'Onze instructies zijn duidelijk meneer.'

'Moet je luisteren', zei Strever pissig, 'als je mijn baas even kunt bellen. Roth-End. Die zal jullie zo vertellen dat ik vrije toegang heb tot het hoofdkantoor.'

Uit het wachthuis kwam een tweede bewaker naar buiten, zijn hand dreigend op het pistool dat op zijn heup hing, 'zijn er hier problemen?'

'Meneer wil naar binnen.'

De bewaker liep naar de auto en bleef op een veilige afstand staan, 'meneer. Zo lang niet bekend is wat er precies aan de hand is, laten wij niemand binnen.'

De blik in de ogen van de bewaker en de manier waarop hij zijn hand op zijn pistool hield, vertelde Strever dat de bewaker het meende en bereid was om geweld te gebruiken indien Strever het in zijn hoofd zou halen iets te proberen.

'Ok ok', zei Strever, 'ik ben al weg.'

Hij draaide zijn auto en reed de oprijlaan weer af. Die bewakers moesten niet denken dat hij zich zo gemakkelijk liet afwimpelen. Weer op de openbare weg draaide hij naar rechts en reed langs de omheining. Aan de achterkant van het gebouw zat een deur met een beveiligingscode. Daar moest hij heen. Het was alleen te hopen dat daar geen bewakers liepen. Strever parkeerde zijn auto langs de kant van de weg, klom met enige moeite over het hek en keek vluchtig om zich heen. Het terrein leek verlaten. Met zijn hoofd zo laag mogelijk rende hij over het donkere grasveld naar de metalen deur. Het kastje met de cijfertoetsen naast de deur werkte gelukkig. Hij hoopte maar dat de code nog hetzelfde was. Strever toetste de 5 cijfers in en zag opgelucht het knipperende rode lampje groen worden. Een klik in het binnenste van de metalen deur vertelde hem dat het slot was opengesprongen. Hij duwde de hendel van de deur naar beneden.

Achter hem klonk het geluid van een pistool dat doorgeladen werd en hoorde hij een stem fluisteren, 'als ik jou was, zou ik mij heel langzaam omdraaien.'

Deel 13, Suzy

Thon opende zijn ogen en staarde gedesoriënteerd naar het houten plafond. Warme schaduwen dansten over de houten balken. Hij tilde zijn hoofd van het kussen en keek de kamer rond. Het was een eenvoudige ruimte, naast een kaal houten plafond ook een kale houten vloer en kale wanden. Het bed waar hij op lag stond met het hoofdeind tegen een wand. Aan weerszijden van het bed stond een houten kastje met op ieder kastje een ijzeren standaard met een brandende kaars. Aan zijn linkerkant zat een deur, maar deze was dicht en het kleine raam naast de deur was duister, alsof het buiten volledig donker was. In de rechterhoek van de kamer bevond zich een open haard waarin een vuur kalm brandde. Voor de open haard lag het vel van een witte Banthu. Thon liet zijn hoofd weer op het kussen vallen. Hij was nog in het spel, hoewel hij niet precies wist waar, en dat betekende dat hij ook nog steeds Issaphaus was. Het leek hem bijna onmogelijk na de vernietigende aanval van de andere speler, maar hier was hij en dat betekende dat de andere speler Issaphaus niet had willen doden. Het hele gebeuren was sowieso raar. Thon kende alle krachtige spelers en wist zeker dat hij de sterkste was. Als iemand in zo'n korte tijd zo sterk was geworden, had hij ervan moeten horen. Het was gewoonweg niet mogelijk.

Een korte klop op de deur verstoorde zijn gedachten. De deur ging open en tot Thon's verbazing en plezier kwam Suzy, de kroeghoudster van 'de Gehoornde Quatar', binnenlopen met een dienblad met twee bekers. De onderkant van haar witte satijnen ochtendjas, met een lint dichtgeknoopt op haar buik, wapperde bij iedere stap.

'Suzy! Wat doe jij nou hier?'

Suzy glimlachte even naar hem, maar zei verder niets en liep door naar een kleine tafeltje dat bij de open haard stond, waar ze het dienblad neerzette. Thon zou gezworen hebben dat het tafeltje er eerder nog niet stond, maar werd afgeleid door het naakte silhouet van Suzy dat, verlicht door de vlammen van de haard, door de satijnen stof te zien was. Hij slikte. Dit had hij nog niet eerder gezien in het spel. Suzy nam één van de bekers van het dienblad en kwam naar hem toe waar zij aan het voeteneind op de rand van het bed ging zitten. De bovenkant van de ochtendjas viel een beetje open waardoor de ronding van haar borst te zien was. Thon moest moeite doen om er niet naar te blijven staren. Suzy gaf hem de beker.

'Wat is dit?' vroeg Thon.

'Drank om je kracht weer op te bouwen', zei Suzy, 'je hebt zoveel energie verloren in het gevecht.' Thon ging rechtop zitten, nam de beker en dronk hem leeg. Een gedeelte van zijn kracht vloeyde terug in zijn spieren. Hij zette de lege beker op het houten kastje en richtte zijn aandacht weer op Suzy.

'Beter?' vroeg ze.

'Veel', zei Thon, 'maar vertel eens...'

'Sssttt.' Suzy hield haar vinger voor haar mond als teken dat hij stil moest zijn en stond op van het bed. Ze draaide zich naar hem toe en knoopte het lint rond haar buik los, zodat de stof half open viel. Langzaam werkte ze haar schouders uit het satijn en liet het op de grond glijden. Thon staarde verbluft naar het naakte lichaam van Suzy. Niets wees erop dat ze nog slechts een onzijdig karakter in het spel was. Voor hem stond een echte vrouw, met een echt lichaam. Een echt, prachtig, lichaam.

Suzy leunde voorover en trok langzaam het laken dat over Thon heen lag weg. Voor het eerst merkte Thon dat hij, of liever gezegd Issaphaus, zijn kleren niet aan had. Zijn hand schoot naar het laken en hield het tegen.

'Doe dat maar niet', zei hij, 'daar heb je weinig aan.'

'Weet je het zeker?' vroeg Suzy.

Thon hield het laken omhoog en keek naar zichzelf. Net als Suzy bleek ook Issaphaus in alle opzichten veranderd te zijn. Suzy rukte het laken volledig van hem af en ging naast hem liggen.

Alles was anders. Het leek zelfs of zijn huid gevoeliger was geworden. Suzy wreef met haar hand over zijn borstkas en buik. Thon liet zijn hand over haar schouder en arm glijden, haar zachte huid voelde aan als fluweel. Zijn hand vond haar borst en met zijn duim en wijsvinger kneep hij in haar tepel, die meteen hard werd. Suzy kreunde zachtjes. Thon bewoog zijn hand naar beneden, over haar buik, langs haar navel en liet hem rustten op haar been, onzeker of hij niet te ver ging. Suzy pakte zijn hand, draaide zich op haar rug en leidde zijn vingers langs de binnenkant van haar dij. Hij streekte haar en Suzy kreunde nog wat luider. Het wond hem allemaal enorm op, wat niet onopgemerkt bleef bij Suzy. Ze kwam overeind en ging op hem zitten, haar handen op zijn borstkas. Thon liet het gebeuren. Suzy begon haar heupen te bewegen. Eerst rustig, maar langzaam aan steeds sneller en heftiger. Thon bewoog mee, zijn handen stevig op haar middel, zodat hij haar lichaam nog dichter tegen zich aan kon trekken. Het was een ongelooflijk gevoel. Dit was wat hij had gemist in de spelwereld. Eindelijk had de spelwereld alles wat de echte wereld ook had. Beter nog, want hier was hij niet Thon, maar Issaphaus. Hier was hij belangrijk. Hier was hij geen gamer met teveel tijd om handen. Hier vond zelfs een vrouw zo mooi als Suzy hem leuk. En terwijl de geluiden van hun climax het kleine kamertje vulde, besepte Thon zich dat hij de spelwereld nooit meer wilde verlaten.

Deel 14, Erissy

Strever stak zijn handen in de lucht en draaide zich langzaam om, 'Jezus Erissy! Je laat me schrikken.'

Erissy zei niets en zijn blik viel op het pistool dat ze op hem gericht had.

'Erissy?' vroeg hij verbaasd.

'Kop houden Strever', zei Erissy en wees met haar pistool op de deur, 'we gaan naar binnen.'

Strever draaide zich verbluft weer om, opende de deur en stapte naar binnen. Erissy volgde hem terwijl ze het wapen op hem gericht hield. De deur sloot weer achter hen. De kale betonnen gang waar ze zich bevonden werd schaars verlicht door een noodlamp boven de deur, die om de paar seconden even knipperde als teken dat het niet lang zou duren voor de lamp kapot was.

Verwarmings- en rioleringsbuizen liepen langs de muur en verdwenen aan het einde van de gang in het plafond.

Strever keek naar Erissy, 'misschien wil je me in ieder geval vertellen wat je precies van plan bent?' 'Misschien later', zei Erissy terwijl ze over zijn schouder door de lege gang keek, 'ik wil nu eerst dat je me naar de serverruimte brengt.'

'Wat moet je in vredesnaam in de serverruimte?' vroeg Strever.

'Dat gaat je geen moer aan Strever en als je geen gaatje in je flikker wilt, zou ik heel snel meewerken.'

Strever keek Erissy strak aan, maar niets wees erop dat ze het niet meende. Strever besloot voorlopig mee te spelen. Er waren gevaarlijkere dingen aan de gang dan Erissy. Hij had nu geen tijd om met haar in discussie te gaan en hij moest zelf toch ook naar de serverruimte. Daar zou hij wel verder zien.

'Volg mij dan maar', zei hij.

Aan het einde van de gang zat een ijzeren trap met bovenaan een deur. Strever opende de deur en samen stapten ze een gang van het kantoor binnen. Donkerrood tapijt bedekte de vloer en de structuurwanden waren spierwit. Om de zoveel meter hing een schilderij van een bekende scene uit het spel. Strever leidde Erissy door verschillende gangen met aan weerszijden gesloten deuren.

'Waar gaan die deuren heen?' vroeg Erissy.

'Hier zat vroeger de administratie,' zei Strever, 'maar sinds alles geautomatiseerd is, zijn de kamers niet meer in gebruik.'

'Hmmff', snoof Erissy afkeurend, 'en ik neem aan dat al het administratief personeel na de automatisering ontslagen is'

'Dat neem ik ook aan', zei Strever.

Ze kwamen uit bij een matglazen schuifdeur die met een sis openschoof. Erissy en Strever liepen de grote ontvangsthal van het hoofdkantoor in. De witte marmeren vloer strekte zich uit en blonk alsof er nog nooit iemand overheen was gelopen. In het midden van de hal stond een zwarte marmeren zuil, uitgehouwen als de Toren van Oneindige Hoogte, die doorliep tot aan het plafond waar spiegels en goed geplaatste lampen het effect van oneindigheid gaven.

Strever leidde Erissy over de marmeren vloer, langs de lege desk van de receptie naar de liften achter in de hal. Erissy bleef op een afstandje, het wapen aan een stuk door op Strever gericht. Hij drukte op een knop om de lift te roepen en met een luide ping schoven de deuren van de middelste lift open. Ze stapten de lift in. Uit zijn zak haalde Strever een sleutel en stak deze in een slot op het bedieningspaneel, waarna op het paneel als extra opties de vloeren -1, -2 en -3 verschenen. Hij drukte op -3.

De lift zoefde met een vaart die Strevers maag omhoog deed komen naar beneden.

'Hoe diep ligt de serverruimte?' vroeg Erissy.

'Er zijn meerdere serverruimten', zei Strever, '-3 ligt dertig meter onder de grond en telt er zeven. Ik moet in nummer zes zijn.'

'Waarom nummer zes?'

'Omdat daar de servers staan die de beheerders gebruiken.'

De lift stopte en de deuren opende op een donkere gang, verlicht door voetlichtjes die om de zoveel meter in de vloer zaten. Met Strever voorop liepen ze door de gangen waarbij ze de andere serverruimten passeerden. Na enkele minuten lopen, stopte Strever bij een metalen deur waar nummer zes op stond. Hij trok zijn personeelskaart tevoorschijn en haalde hem door de lezer die naast de deur zat.

Een metalige stem sneed door de stilte in de gang: 'ongeldige kaart. Toegang geweigerd.'

'Kut', zei Strever.

Strever draaide zich om net op het moment dat een paneel in de wand tegenover de deur openschoof. Erissy volgde zijn blik naar de zwevende metalen bol die uit de muur kwam.

'Wat is dat in vredesnaam?' vroeg Erissy.

'Heb je afgevraagd waarom we geen bewakers zijn tegengekomen?'

Erissy schudde haar hoofd.

'Dit is de reden.'

'Verificatiecode', klonk het uit de bol.

'Strever, BX73STR.'

'Verificatiecode onbekend, stempatroon onbekend. Programma Alpha 4 in werking.'

'Dat vreesde ik al', zei Strever, 'uhhh, Erissy?'

'Ja?'

'RENNEN!'

Strever sprintte de gang door op de voet gevolgd door Erissy terwijl achter ze aan weerszijden van de bol twee luikjes open schoven.

'Strever?!' riep Erissy achter hem, 'Wat is er aan de hand?'

Aan de linkerkant kwam een afsplitsing. Strever merkte dat Erissy inmiddels naast hem rende, stak zijn arm uit, vond haar arm en trok haar de zijgang in, uit de baan van het spervuur van kogels die de zwevende bol op ze afvuurde.

Deel 15, Unteto

Met een ruk trok Thon de riem van zijn leren vest strak en gespte hem vast. Zijn zwaard had hij in een hoek van de kamer gevonden en hij stak het in de houder op zijn rug. Bij de deur wierp hij nog een laatste blik op het bed waar de lakens zachtjes op en neer bewogen door de ademhaling van de slapende Suzy. Het liefst was hij nog uren bij haar gebleven, maar hij had geen idee meer hoe lang hij precies in het spel was. Het kon goed mogelijk zijn dat zijn speeltijd bijna om was, en dan was het verstandiger uit te zoeken waar hij zich precies bevond. Hij kon hier altijd nog terugkomen. Zijn hand vond de deurknop.

'Of je blijft nog even.'

Thon draaide zich razendsnel om, zijn zwaard al in zijn handen voordat hij de hele draai gemaakt had. Het bed was weg, Suzy was weg en in het midden van de kamer was een grote troon verschenen van waaruit een man hem rustig bekeek. Zijn hoofd rustte op zijn hand, elleboog ondersteund door de leuning. Zijn ene been relaxed op het andere. Het zwart leren pak dat hij aanhad straalde gevaar uit. Thon had de man al eerder gezien.

'Stop dat zwaard maar weg', zei de man, 'de hyperflash die je bij onze vorige ontmoeting op mij los liet richtte al weinig schade aan. Met die tandenstoker valt helemaal niets te beginnen.'

Thon hing het zwaard weer op zijn rug, 'wat is hier aan de hand?'

'Alles op zijn tijd', zei de man, 'allereerst mijn complimenten. Voor zover ik weet ben je op dit moment de sterkste speler ooit.'

'Dat dacht ik ook', zei Thon, 'maar ik geloof dat dat niet helemaal meer klopt.'

'Ik had het over spelers. Mijn naam is Unteto trouwens.'

Thon's hersenen draaiden overuren. Als Unteto geen speler was, dan kon dat twee dingen betekenen. Of hij was een karakter in het spel, of hij werkte in het spel. Het leek Thon zeer onwaarschijnlijk dat Unteto een karakter was. Zoveel macht zouden de bedenkers van het spel een karakter nooit geven. Misschien was hij dan een beheerder, maar Thon wist zeker dat die zich niet mochten bemoeien met de spelers en al helemaal niet bij gevechten betrokken mochten raken.

'Niet zoveel nadenken', zei Unteto, 'het zal snel allemaal duidelijk worden. Hoe beviel Suzy eigenlijk?'

Thon glimlachte, 'uitstekend. Precies wat het spel nodig had.'

Unteto knikte instemmend, 'exact mijn idee. Jaren heb ik geroepen dat als we seks in het spel zouden brengen we waarschijnlijk de hele wereld online zouden krijgen. Jammer dat ze nooit geluisterd hebben.'

'Dus toch een medewerker van het spel,' dacht Thon.

'Jij had in ieder geval de primeur,' ging Unteto verder, 'zelfs ik heb het nog niet uitgetprobeerd. En verder?'

'Verder?' vroeg Thon.

'Ja? Hoe bevalt het spel verder.'

'Nou ja. Ik breng hier meer tijd door dan in de echte wereld. Dus dat wil wel wat zeggen.'

'Precies', zei Unteto, 'dat is ook de reden dat je hier bent. Dat, en het feit dat ik je al volg vanaf het moment dat je Asgrad om zeep hielp.'

Glimlachte Thon nog bij Suzy, bij de naam Asgrad liep zijn grijns bijna van oor tot oor.

Bij zijn eerste stappen in het spel werd hij als nieuweling opgenomen in de groep van Asgrad. Heel belangrijk, want nieuwe spelers die niet de bescherming hadden van een grotere groep liepen de kans veelvuldig gedood te worden door sterkere spelers en dan kreeg je nooit de kans om op een hoger level te komen. Onder de bescherming van Asgrad werd Thon's karakter gestaag sterker, maar het werken binnen een groep viel hem zwaar. Om de haverklap had hij ruzie en de missies die de groep samen moest doen, vond hij ten koste gaan van de opbouw van zijn karakter. Hij wilde uit de groep, maar zonder bescherming was het spel te gevaarlijk. Behalve als hij zelf sterker zou zijn

natuurlijk. Het plan was snel bedacht. Thon begon een klein gedeelte van de credits die hij verdiende met de verschillende gevechten achter te houden. Eigenlijk moest alles naar de groep, maar hij hield slechts kleine beetjes achter zodat het niet opviel. De tyrilium bom die hij uiteindelijk kocht van de gespaarde credits doodde twaalf leden van de groep, waaronder Asgrad, en pompte in één klap, omdat het spel de dood van de twaalf man beschouwde als winst in een gevecht, zijn level zover omhoog dat hij alleen in het spel verder kon. Er waren niet veel groepen die daarna nog iets met Thon te maken wilde hebben. Het interesseerde hem weinig.

'Prachtig', zei Unteto, 'nooit is in het spel een groep zo vreselijk verraden als toen. De reden ook dat ik je hierheen gehaald heb. Weet je, Suzy was slechts het topje van de ijsberg. Ik kan je een macht geven binnen het spel die je nooit voor mogelijk hebt gehouden. Een macht die zelfs reikt tot in de echte wereld.'

'En wat zou ik daarvoor moeten doen?' vroeg Thon.

'Ik zoek nog een assistent. Een soort rechterhand als het ware. Binnen het spel lopen sommige zaken niet zoals het hoort en iemand moet het oplossen.'

'Ik zou in dienst komen van het spel?'

'Nog niet meteen, maar die kans is wel groot. Als je besluit mee te doen tenminste.'

Thon dacht even diep na. Hij was altijd alleen bezig geweest, waarom nu ineens voor iemand gaan werken? Maar toch. Een kans op werk binnen het spel kon hij niet laten liggen.

'Wat wil je dat ik doe?' vroeg hij aan Unteto.

Deel 16, Onder Vuur

'Geef me je wapen!'

Strever en Erissy draaiden in volle vaart een nieuwe zijgang in, net op tijd om een nieuw salvo te ontwijken.

'Ben je niet lekker?' riep Erissy.

'Heb je die zwevende bol gezien die achter ons aanzit?' schreeuwde Strever terug, 'dat ding houdt niet op voordat we allebei dood zijn.'

Erissy wierp een blik over haar schouder en zag de bol alweer de bocht om komen. Ze gaf het wapen aan Strever.

'Bedankt.'

Strever controleerde het pistool. Het zou toch niet zo mooi zijn als het ding niet bleek te werken.

'Bij de volgende bocht gewoon blijven door rennen,' riep hij tegen Erissy, 'en niet omkijken.'

Ze draaiden de gang in die naar de lift leidde. Strever stopte en drukte zich tegen de wand. Erissy rende door. Ze had niet eens door dat hij was blijven staan. Het was te hopen dat de bol hem niet zou zien staan. Alleen dan hadden ze een kans. Strever probeerde zich zo plat mogelijk te maken, hield zijn adem in en bleef doodstil staan.

De metalen bol zoemde met een bloedvaart langs hem achter Erissy aan. Strever hoorde de wapens klikken in het binnenste van de bol. Aan de achterkant zat een klepje. De enige zwakke plek, zo wist hij. Hij stapte in het midden van het pad en richtte het pistool op de bol. Hij moest opschieten, want Erissy rende hard, maar de bol was haar al bijna op schietafstand genaderd. Als hij mistte was het gedaan met haar en niet lang daarna met hem. Strever vuurde vier schoten af. De eerste drie ketste hopeloos af op de ronding van de metalen bol. De vierde beschadigde het klepje op de achterkant alleen maar. De bol vloog zonder vaart te verminderen verder. Strever vloekte zachtjes. Hij had geen idee wat Erissy bezielde om hem met een wapen te bedreigen, maar zo aan haar einde komen had ze dan ook weer niet verdiend.

Erissy had inmiddels de open lift bereikt en drukte paniekerig op de knop om de deur dicht te laten gaan terwijl ze angstig de bol dichterbij zag komen. Nutteloos. Strever had de bedieningssleutel van de lift in zijn zak gestoken. Strever vuurde nog twee schoten af. Op de bol brak het klepje volledig af. De laatste kogel raakte doel. Kleine vonkjes sprongen uit de achterkant. Met een klap ramde de bol tegen de linkerwand van de gang, kaatste weer naar het midden en bleef daar tollend hangen. De wapens aan de zijkant begonnen hun kogels alle kanten op te spugen. Strever hoorde een kogel langs zijn gezicht fluiten en hij dook naar de grond. Het geluid van de blerende wapens en de inslaande kogels was oorverdovend in de krappe gang. Strever lag op de grond, zijn armen als bescherming over zijn hoofd, overtuigd dat zijn laatste momenten aangebroken waren. In het midden van de gang begon de bol sneller en sneller te draaien. Zijn binnenste gloeiend van de warmte. De geur van brandend plastic vulde de gang. De stroom kogels stopte. Strever tilde zijn hoofd op. De bol was aan het zakken. Strever zag het gevaar. Binnen een seconde was hij van de vloer en op weg naar het einde van de hal. Achter hem raakte de draaide bal de grond en schoot als een kanonskogel door de gang. Strever hoorde de bol komen. Hij was bijna bij de zijgang waar ze eerder uit waren gekomen. Als hij die kon bereiken was hij veilig. De voorbijrazende bol raakte hem nauwelijks, maar de kracht was genoeg om hem tegen de wand aan te slaan. Strever zakte bewusteloos op de grond.

-Strever?- De stem leek van heel ver te komen. -Strever?- net of hij was ondergedompeld in water, -Strever!- maar werd langzaam luider alsof zijn bewustzijn door het oppervlak van de diepe zwarte zee probeerde te breken.

'STREVER!'

'Ja ja, ik ben al wakker.'

Strever ging overeind zitten, zijn rug tegen de wand en voelde aan zijn pijnlijke hoofd. Hij haalde

zijn hand terug. Er zat bloed op zijn vingers.

'Ik heb er al naar gekeken,' zei Erissy, 'maar er zit teveel bloed. Ik kan niet zien hoe erg het is.'

Strever keek naar links en vond het gat in de muur waar de bol doorheen was gerold. Door de muur zag hij de rokende resten van de bol liggen.

'We moeten hier weg', zei Strever, 'kun je me overeind helpen?'

Erissy hielp hem overeind en ondersteunde hem terwijl ze naar de lift liepen. De liftdeur stond nog open en Strever zag de kogelgaten in de achterwand zitten.

'Ik heb erg veel geluk gehad', zei Erissy.

Strever steunde met zijn schouder tegen de wand van de lift en haalde de sleutel uit zijn zak.

Naast hem gaf Erissy een gil: 'Strever, kijk!'

Hij keek de gang in en zag drie nieuwe bollen de hoek omkomen die meteen op de lift afvlogen.

Strever drukte de sleutel in het paneel, drukte op -1 en hield tegelijkertijd de knop ingedrukt om de deur dicht te laten gaan. Er gebeurde niets. Buiten in de gang richtten de bollen hun wapens op de open lift.

Deel 17, Het Lauwers Gilde

Thon stond in een hoek van de kamer tegen de wand geleund met zijn armen over elkaar en luisterde naar de verhitte discussie in de kamer. Het werk als assistent van Unteto begon voor het eerst een beetje interessant te worden. Voorlopig was hij alleen maar achtergrondvulling geweest terwijl Unteto de verschillende gilden afging met de niet geheel vrijblijvende aanbieding om zich bij hem aan te sluiten. Tot nu toe hadden alle leiders van de gilden één blik op Thon geworpen en meteen besloten om ja te zeggen, maar nu waren ze bij het Lauwers gilde. Het Lauwers gilde was niet het meest toegankelijke gilde, je moest minimaal level 30 zijn voordat je überhaupt werd toegelaten. Zo zorgden ze ervoor dat ze het sterkste gilde binnen het spel waren en bleven. Thon was vaak uitgenodigd om toe te treden, maar had iedere keer afgeslagen. Hij speelde het spel alleen, zonder hulp van anderen.

'Denk je niet dat ik weet waar je mee bezig bent?' zei Legius, de leider van de Lauwers, vanuit zijn stoel aan de ronde tafel die in de kamer stond.

'Ik betwijfel het,' Unteto stond aan de andere kant van de tafel en keek op Legius neer, 'maar zelfs al zou je het weten, wat denk je eraan te kunnen doen?'

'De Lauwers zijn sterk genoeg om je te kunnen stoppen,' zei Legius, 'ik weet dat je met de andere gilden afspraken hebt gemaakt. Die afspraken zijn slechts gebaseerd op angst. Hoe snel denk je dat ze je laten vallen als blijkt dat je het Lauwers gilde niet mee hebt?'

Unteto schudde zijn hoofd, 'je hebt echt geen idee wat er aan de hand is. Anders zou je wel een paar toontjes lager zingen. Heb je enig idee hoe gevaarlijk het is om in een gevecht te raken op dit moment? Als je in het spel gedood wordt...'

'Ik weet precies wat het gevaar is', onderbrak Legius hem, 'en dan nog ben ik niet bereid om mee te werken aan deze waanzin.'

'Je moet het zelf weten,' zei Unteto, 'je snapt dat ik het Lauwers gilde niet kan laten bestaan als jullie je niet bij mij aansluiten.'

Legius lachte kort en humorloos, 'zolang je niet verwacht dat wij ons zonder slag of stoot overgeven.'

Unteto haalde zijn schouders op, 'wat jij wilt.'

Hij draaide zich om en liep richting de deur. Bij Thon stopte hij. 'Maak hem af,' fluisterde hij en liep de kamer uit.

Thon bleef alleen achter bij Legius. Legius stond op, pakte zijn vest die hij eerder over de leuning van zijn stoel had gehangen en trok het aan.

'Jou begrijp ik niet,' zei hij tegen Thon.

Thon had het gesprek tussen Unteto en Legius gevolgd en was in de war. Hij had het spel en alles wat hij deed binnen het spel altijd als niet meer gezien dan dat: een spel. Maar het gesprek leek niet in het spel thuis te horen.

'Hoezo?' vroeg hij aan Legius.

'Ik heb je altijd een goede speler gevonden. Een eenling en een speler die de grenzen van het toelaatbare opzocht, dat wel, maar je bent altijd binnen de regels gebleven. Ik had nooit gedacht dat je een moordenaar zou worden.'

'Als ik al een moordenaar ben, wat ben jij dan?' vroeg Thon, 'hoeveel personages heeft het Lauwers gilde niet gedood onder jouw leiding?'

Legius gaf hem een vragende blik, 'dat is iets heel anders. Dit heeft niets meer met het spel te maken.'

'Niets met het spel te maken?' vroeg Thon.

'Houd je niet van de domme,' zei Legius, 'het past niet bij je. We hebben genoeg gepraat.'

Razendsnel trok Legius zijn zwaard en stormde op Thon af. Thon was erop voorbereid. Legius was niet de eerste de beste tegenstander, ze scheelden maar weinig in level of kracht, maar Legius had

als leider van het gilde de laatste jaren niet veel meer gevochten. Thon aan één stuk door. Het zwaard van Legius ketste af op het krachtschild dat Thon opwierp. Thon profiteerde van de door het krachtveld veroorzaakte onbalans bij Legius en stapte achter hem langs. Hij trok zijn zwaard op tijd om de volgende aanval van Legius op te vangen. Legius' zwaard ketste af op dat van Thon, maar hij deed een stap terug en haalde uit naar Thon's gezicht. De punt van het zwaard trok een diepe snee in Thon's wang. Thon gromde. Het was een lange tijd geleden dat hij gewond was geraakt tijdens een gevecht. Hij voelde een flinke woede opkomen. Het was mooi geweest. Legius' speeltijd was op. Thon dook onder een nieuwe aanval van Legius door, draaide en zwaaide zijn eigen zwaard. De klap van metaal op metaal galmde door de kleine ruimte en de kracht van zijn zwaai sloeg het zwaard uit Legius' handen. Het wapen kletterde een aantal meter van hen vandaan op de vloer. Niet in staat bij zijn zwaard te komen wierp Legius een beschermend krachtveld op, maar Thon gaf hem geen tijd om bij te komen en begon op hem in te slaan. De klappen op het krachtveld verwonden Legius niet, maar dreven hem wel op zijn knieën. Met zijn handen probeerde Legius de aanval af te weren. Tevergeefs. Thon had bloed geroken. Eenmaal in deze staat hield hij niet op tot zijn tegenstander dood was. Thon liet zijn zwaard onafgebroken neerkomen op de steeds zwakker wordende Legius tot het krachtveld knipperde en verdween. Met een schreeuw hief Thon zijn zwaard boven zijn hoofd. De punt naar beneden gericht. Vanaf de grond keek Legius naar hem op. Verblind door de spanning van het gevecht zag Thon de blik van pure doodsangst in zijn ogen niet.

Deel 18, Online

'Strever! De bollen openen zich!'

'Kut, kut, kut, kut...', was het enige wat Strever uit kon brengen terwijl hij op de knop van de deur bleef drukken. Als de lift niet snel dicht ging, waren ze er alsnog geweest.

Erissy keek van de bollen naar het bedieningspaneel van de lift en weer terug en ergens in haar hoofd ging er een knop om. De blik in haar ogen veranderde in een tel van paniek in woede.

'Gore klotelift!' schreeuwde ze. Strever stopte met op de knop duwen en keek verbaasd om.

'Gore klotelift!' schreeuwde Erissy weer en schopte een keer hard tegen het paneel, 'sluit die klotedeurl', weer gaf ze een schop tegen het paneel, 'sluit die klotedeurl of ik sloop je finaal uit elkaar!'

De volgende schop was zo hard dat de lift ratelde tegen de muren van de schacht. De deuren klapten dicht en de lift schoot omhoog. Onder hen klonk het steeds zachter wordende geluid van kogels die de metalen buitenste deuren van de lift aan flarden scheurden.

Strever keek vol bewondering naar Erissy die nog met een verbeten gezicht naar het bedieningspaneel stond te kijken.

'Knap werk', zei hij.

Erissy richtte haar blik op hem en gaf hem een nerveuze glimlach, 'de oplossing van iedereen die atechnisch is: geef het apparaat een paar klappen in de hoop dat het het weer gaat doen.'

'Hier hielp het in ieder geval uitstekend', zei Strever.

De lift stopte op -1 en de deuren gingen open. Strever wierp een voorzichtige blik in de gang, maar niets wees erop dat de bollen hier ook actief waren.

'Volg me', zei hij tegen Erissy.

'Wat is dit?' vroeg Erissy.

Strever liep door de kamer en drukte her en der op knoppen. In de kamer begonnen machines te zoemen, sprongen zwarte schermen aan, lichtten toetsenborden op en kwam de ruimte tot leven. In een hoek van de kamer klikte het licht aan in een ouderwetse capsule.

'Dit', zei Strever, 'is de oude assistenten-server. Voordat het spel enorm groot werd en de knappe koppen ingame assistenten ontwikkelden gebruikten we deze capsule om assistentie te verlenen aan de spelers. De server is al jaren buiten gebruik. Het valt me mee dat alles nog werkt.'

'Dus hiermee kun je het spel in?' vroeg Erissy terwijl ze langs de verschillende schermen liep.

'Ja en nee', zei Strever, 'ik kan in de huid kruipen van een bestaande assistent. Ik kan niet als een apart personage het spel ingaan.'

'Heb je daar wat aan?'

Strever wandelde naar één van de schermen en wierp er een blik op, 'ik had liever via de beheerdersserver gegaan, maar dat zit er nu niet in. Shit! Het is al begonnen!'

'Wat?' Erissy kwam naast hem staan.

'Zie je deze twee cijfers', Strever wees op het scherm boven hem, 'het bovenste cijfer is het aantal spelers online, het onderste het aantal spelers dat offline is.'

Erissy keek naar de cijfers, 'er gaan geen spelers meer offline. Er komen alleen maar meer online spelers bij.'

'Hij heeft de servers zo ingesteld dat als een speler eenmaal online is, hij online blijft', zei Strever.

Erissy zei niets. Ze wist dat Strever het over Unteto had, ze had het rapport over hem zelf ook gelezen, en ze wist net zo goed als Strever waarom een speler nooit langer online mocht zijn dan de spel drank toestond. De drank bracht je lichaam in een diepe slaap waar je niet uit kon ontwaken voordat de drank was uitgewerkt. Zo bleef je geest veilig voor een plotselinge schok in het spel. Normaal controleerde de capsule of de drank aan het uitwerken was en verbrak tijdig de verbinding met de server. Dit beveiligingssysteem had Unteto uitgeschakeld.

'Hoeveel speler zijn al over hun speeltijd heen?' vroeg ze.

Strever drukte op een aantal toetsen, 'meer dan 78 miljoen spelers inmiddels, maar dat aantal zal snel toenemen. De maximale speelduur voor spelers is maar 6 uur en er zijn er nu al meer dan een half miljard online.'

Strever liep naar een ander scherm waar de kaart van de spelwereld te zien was. Hij toetste een naam in. Op het scherm zoomde het beeld in op een wijk in Sierward-Ages.

'Unteto laat er geen gras over groeien,' zei Strever, 'hij heeft hem al gevonden.'

Strever tikte verder. Op het scherm verscheen het afzichtelijke uiterlijk van Soktur, de assistent die Thon had uitgezocht.

'Gatverdamme', Strever trok een vies gezicht, 'had hij geen andere assistent kunnen uitzoeken?'

Hij draaide zich naar Erissy, 'ik moet het spel in.'

'Maar ik wil je nog iets vertellen', zei Erissy.

'Later. Eerst moet ik snel wat regelen, anders hoeft het niet meer. Unteto is in een rap tempo bezig de hele spelwereld over te nemen.'

Ergens in de capsule ratelde iets wat niet hoorde te ratelen. Het ding was enorm oud, maar voor de rest leek het er in ieder geval op dat hij nog werkte. Strever zocht tevergeefs in de kamer naar de spel drank en vervloekte zijn eigen stupiditeit dat hij geen voorraadje van thuis had meegenomen. Hij had er rekening mee gehouden dat hij bij de beheerdersservers kon komen, waar altijd spel drank aanwezig was.

'Dan kan je niet het spel in', zei Erissy.

Strever haalde zijn schouders op, 'ik ga wel zonder.'

'Zonder?' zei Erissy geschokt, 'ben je niet goed wijs?'

Strever stapte de capsule in, ging zitten, sloot de glazen deur en glimlachte naar haar, 'nee, niet echt.'

Strever zette de helm op die hem zou verbinden met het spel en ging achterover zitten, 'zet jij hem aan?'

Erissy schudde zachtjes haar hoofd. Ze was het totaal niet eens met de stompzinige actie van Strever, maar wist ook niet hoe ze het anders zouden moeten oplossen.

'Doe het nou maar,' riep Strever uit de dichte capsule, 'wij zijn de enige die hier nog iets aan kunnen doen.'

'Ok ok!' zei Erissy, 'maar als er iets mis gaat is het je eigen schuld.'

'Als er iets mis gaat kom ik bij je spoken', zei Strever.

'Ja ja, maak maar grapjes', zei Erissy.

'Over een kwartier moet je me uit het spel halen', zei Strever, 'ik kan zonder beveiligingssysteem niet zelf meer ontwaken.'

'Wees niet bang. Ik zal de minuten tellen.'

Erissy pakte de bedieningshendel van de capsule beet, 'klaar?'

Strever knikte en met een ruk trok ze de hendel naar beneden.

In de capsule vlogen Strever's ogen wagenwijd open en begon zijn lichaam spastisch te schokken in de stoel. Speeksel droop over zijn kin terwijl zijn ogen zo ver wegdraaiden dat alleen het wit nog te zien was. Erissy keerde haar hoofd af. Ze wist dat dit het effect was als je zonder drank het spel inging, maar ze hoefde het niet te zien. Na een hele lange minuut verdwenen langzaam de schokken en vielen Strever's ogen dicht. Hij was in het spel.

Deel 19, Bondgenoten

'STOP!'

Thon sloeg zijn ogen op. Zijn assistent Sokter was recht tegenover hem verschenen en stond wild te gebaren. Thon liet zijn zwaard zakken. Onder hem slaakte Legius een zucht van verlichting. Het was heel vreemd dat een assistent inbrak in een gevecht en Thon werd er niet vrolijker van.

'Ik neem aan dat je een verdomd goede reden hebt om te dit gevecht te stoppen', zei hij tegen Sokter.

'Als je Legius doodt in het spel dood je hem ook in de echte wereld', zei Sokter, 'is die reden goed genoeg?'

'Klets niet! Wat een onzin', Thon lachte kort, 'ik snap niet waarom je zoiets zou verzinnen.'

'Hoe lang ben al in het spel?' vroeg Sokter.

Thon's ogen vernauwden zich. Hij vroeg zich hetzelfde al een paar uur af. Na het gevecht met Unteto was hij even buiten kennis geweest, dus hij kon het niet zeker weten. Hij ging ervan uit dat de capsules hem tijdig zou wekken.

'De capsules werken niet meer', zei Sokter alsof hij zijn gedachte las, 'je bent in aardse tijd al meer dan achttien uur online.'

'Achtien uur?' riep Thon verbaasd uit.

'Legius is zelfs al meer dan 20 uur online', zei Sokter.

Thon keek naar Legius die inmiddels was opgestaan en tegen de tafel aangeleund stond, 'maar dat betekent...'

'Inderdaad', zei Sokter, 'dat betekent dat je op het punt stond om iemand te vermoorden.'

Thon trok wit weg, 'Jezus...'

'Je wist het echt niet?' vroeg Legius.

Thon schudde zijn hoofd, 'ik speel het spel en ik speel het spel hard, maar hieraan zou ik nooit meewerken. Waarom vertelde Unteto dat niet? En hoe weet jij dit allemaal?' vroeg hij aan Sokter. 'Omdat ik Sokter niet ben. Ik ben een beheerder in het spel en gebruik je assistent alleen om je te waarschuwen en om je hulp te vragen.'

'Beheerder?' vroeg Thon, 'waarom kom je niet gewoon het spel in dan?'

'Omdat Unteto in de echte wereld bijna alle beheerders heeft afgemaakt en ervoor gezorgd heeft dat de beheerdersservers niet meer te gebruiken zijn.'

Thon probeerde alle informatie een plaats te geven in zijn hoofd, maar slaagde er maar half in.

'Wacht even, wacht even. Wat je me vertelt is dat Unteto de beheerdersservers onklaar heeft gemaakt, ervoor gezorgd heeft dat spelers niet meer uit het spel kunnen en ondertussen ook nog de tijd heeft gevonden om aanslagen voor te bereiden op andere beheerders?'

'Ik kan mij ook niet voorstellen dat hij dat allemaal alleen heeft gedaan', zei Sokter, 'ik denk dat hij hulp heeft gehad, maar dat is van later zorg. Ik moet er nu eerst voor zorgen dat alle spelers veilig offline komen.'

'En hoe wilde je dat voor elkaar krijgen?' zei Thon.

'Ik hoop met jouw hulp.'

De deur van de kamer vloog open en Unteto kwam binnenlopen. Zijn blik ging van de nog levende Legius naar Thon en door naar Sokter.

'Ik dacht dat je ondertussen wel klaar zou zijn, maar ik geloof dat ik mij vergist heb. Wat is hier aan de hand?'

'Ik heb wat verhalen over je gehoord', zei Thon.

'Je moet niet altijd alles geloven wat iedereen verteld. Zeker niet als ze verteld worden door leiders van grote gilden.'

'Oh, maar het was niet Legius die het mij vertelde.'

'Niet Legius?' zei Unteto, 'wie dan?'

'Hallo Unteto. Ben je lekker bezig?'

Unteto gaf Soktur een bedenkelijke blik, 'Strever?'

'Bingo!' zei Strever.

'Ik had het kunnen weten. De oude assistentenserver zeker? Hoe vond je de beveiliging van de beheerdersserver eigenlijk?'

'Enerverend,' zei Strever, 'goed voor de conditie.'

'En de aanslag?'

'Ik was toevallig net buiten.'

'Jij hebt ook altijd mazzel, maar ergens ben ik wel blij. Je bent een van de weinigen waar ik niet echt een bloedhekel aan heb.'

'Altijd fijn om te horen.'

Unteto richtte zich weer tot Thon, 'en nu mijn ex-partner je zo goed op de hoogte heeft gebracht van wat er aan de hand is heb je zeker wel een keuze gemaakt aan wiens kant je staat?'

'Ik ben geen moordenaar', zei Thon.

'Natuurlijk ben je een moordenaar', zei Unteto, 'of vergeet je soms Asgrad en de zijnen?'

'Dat was anders. Dat was in het spel. De speler die Asgrad als karakter had bleef na de aanslag in de echte wereld gewoon in leven.'

'Dacht je dat? Jongen, je hebt geen idee hoeveel schade je toen hebt aangericht, maar daar zal je nog wel achter komen. Ik geef je nog een laatste kans. Sluit je bij me aan en ik maak een God van je, keer je tegen me en het zal je berouwen dat je me ooit hebt ontmoet.'

'Ik ben geen moordenaar', herhaalde Thon.

'Dan heb ik je toch verkeerd ingeschat. Sodemieter maar op dan. Zo heb ik niks aan je.'

'Ik weet wat je van plan bent Unteto', zei Strever, 'en we zullen je stoppen.'

'Je kan het in ieder geval proberen', zei Unteto, 'de helft van alle gilden staan zelfs zonder dreigementen al aan mijn kant. Zodra Thon hier het pand uitloopt is hij direct de meest opgejaagde speler uit het spel. Daar zorg ik wel voor, maar genoeg gekletst. Ik moet ervandoor. Ik zie jullie nog wel. Dood of levend.'

Unteto's lichaam flikkerde kort en verdween in het niets.

Thon keek naar Strever en grijnsde, 'eindelijk weer eens een uitdaging. Wat gaan we doen om die blaaskaak te stoppen?'

'Wat we gaan doen?' zei Strever, 'we gaan naar de bovenste etage van de Toren van Oneindige hoogte.'

Deel 20, Bondgenoten (2)

'Dat snap ik niet', zei Thon.

'Wat valt er nou niet aan te snappen?' zei Strever geïrriteerd, 'de toren is niet oneindig hoog. In de etages 115 tot 137 zit een loop. Dus de bovenste etage is etage 137.'

Strever, die nog steeds in het lichaam van Sokter zat, zat samen met Thon en Legius rond de tafel.

'Dus als ik van etage 137 de trap naar boven zou nemen...' zei Thon.

'Dan kom je uit op etage 115', zei Strever.

'Aha. En op die bovenste etage kunnen we Unteto verslaan?'

'Zo ongeveer', zei Strever, 'achter één van de deuren op die etage zit de uitknop van het hele spel.'

Strever keek naar de glazige blikken in de ogen van Legius en Thon, 'kijk, Toen het spel te groot werd en moest gaan draaien op honderden servers leek het de makers verstandig om een noodstelsel te bouwen. Het is niet mogelijk om de servers in de echte wereld uit te zetten omdat spelers die op dat moment online zijn via die server de kans lopen de verbinding met hun eigen lichaam te verliezen, wat zoals jullie weten kan resulteren in de dood. De makers hebben daarom alle servers via een online link in het spel met elkaar verbonden. Mocht één server uitvallen dan worden alle verbindingen van die server automatisch overgenomen door een andere server. Een speler zou niet eens merken dat hij via een andere server verbonden is. Een bijkomend voordeel van die online link is dat hij ook te gebruiken is als noodstop. Stel dat ineens alle servers uit zouden vallen dan pauzeert het systeem het spel. In die pauzestand zullen spelers binnen enkele minuten in de echte wereld ontwaken en kan de verbinding zonder gevaar verbroken worden. Deze online link loopt via een programma dat draait achter één van de deuren op de 137e etage. Als we die ruimte kunnen bereiken kunnen we het spel stopzetten.'

'En hoeveel mensen weten hiervan?' vroeg Legius.

'In ieder geval alle beheerders', zei Strever.

'Dus Unteto ook.'

Strever knikte.

'Dan mogen we ervan uitgaan dat Unteto de toren zwaar zal laten bewaken', zei Thon.

'Ik zou niet anders van hem verwachten.'

'Heb je dan ook nog briljante ideeën hoe we daar binnen moeten komen?'

'Met getrokken zwaard zou ik zo denken', zei Strever.

'Ik kan jullie helpen', zei Legius, 'geef me even een halfuurtje om alles op te zetten.'

De algemene vergadering in het pand van het Lauwersgilde was afgeladen met spelers. Strever zat met Thon en verschillende andere leiders van het gilde aan een lange tafel die was geplaatst op een verhoging. Hij zag dat een aantal spelers met een mengeling van verwondering en afschuw naar hem keken. Sokter was geen prettige verschijning. Legius stond naast hem en sloeg met zijn hand een aantal keer op de tafel om de iedereen in de ruimte tot stilte te manen en begon toen hij zag dat hij ieders aandacht had.

'Ik denk dat iedereen zo langzamerhand wel weet wat er aan de hand is, maar ik zal het nog even kort vertellen. Eén van de beheerders van het spel, Unteto, is doorgedraaid en probeert de macht in de spelwereld te grijpen. Naar zijn motieven kan op dit moment alleen gegist worden.'

Strever had een heel goed idee wat Unteto van plan was, maar was niet bereid dit met Legius of Thon te delen. Voorlopig wisten ze meer dan voldoende.

'Voor de spelers', ging Legius door, 'houdt het in ieder geval in dat als je eenmaal online bent, het niet meer mogelijk is offline te gaan. Verschillende gilden zijn al benaderd en ingelijfd in het leger van Unteto, maar ik heb namens het Lauwersgilde geweigerd.'

In de ruimte klonk een kortstondig gejuich. Het was duidelijk dat de leden van het Lauwersgilde het met de beslissing van hun leider eens waren.

'Geweigerd met bijna fatale gevolgen', zei Legius, 'laat dat duidelijk zijn. Het is dat Thon na advies van zijn assistent besloot om zich tegen Unteto te keren, anders was ik hier niet meer geweest. Thon is bereid om de strijd aan te gaan met Unteto en ik heb beloofd dat het Lauwersgilde zal helpen

waar mogelijk. Daarom zou ik graag iedereen van wie de speeltijd nog niet voorbij is willen oproepen om zo meteen in deze ruimte achter te blijven. Als je speeltijd al verstreken is mag je niet blijven. Het verliezen van een gevecht buiten de speeltijd zal onherroepelijk leiden tot je dood en dat willen wij niet op ons geweten hebben.'

Legius ging zitten achter de tafel, 'zijn er vragen?'

Wie ben je?

Strever had geen idee waar de stem vandaan was gekomen en keek verbaasd om zich heen. Legius had zo goed als mogelijk geprobeerd alle vragen te beantwoorden en de spelers verlieten langzaam de vergaderruimte. Sommigen bleven hangen. Hij schatte dat er ongeveer twintig spelers zouden achterblijven en hoopte dat het genoeg zou zijn om de legers, die Unteto ongetwijfeld om de toren had gestationeerd, weerstand te kunnen bieden.

Wie ben je?

Strever keek opzij naar Thon.

'Wat?' zei deze.

'Zei jij net iets?'

'Ik zei helemaal niets.'

Strever stond op, 'ik ben even naar buiten.'

In de straat waar het Lauwersgilde zat was het rustig. Een paar spelers stonden te praten. Strever negeerde ze en wandelde een stukje de straat in. Er was iets vreemds aan de hand en hij wist waarschijnlijk wat.

'Soktur?' dacht hij.

Ja. Ik ben Soktur. Wie ben jij?

'Ik ben een beheerder in het spel. Ik gebruik tijdelijk je karakter om in het spel te kunnen.'

Waarom mijn karakter?

'Omdat je de assistent bent van Thon en ik hem moest bereiken.'

Thon is een vervelende speler.

'Sorry? Een vervelende speler? Dat zijn gedachten die niet echt bij een assistent passen.'

Thon is een vuillak en ik wil zijn assistent niet zijn.

'Daar heb je helaas weinig keuze in.'

Ik heb keuzes. Ik heb keuzes zat!

'Oh ja? Wat zou je dan willen doen?'

(...)

'Soktur? Wat zou je willen doen?'

Doden. Ik wil mijn meester doden!

Strever knipperde een paar keer met zijn ogen. Erissy stond buiten de capsule en keek bezorgd naar hem. In de capsule hing de geur van gesmolten plastic. Hij was weer terug in de echte wereld.

Deel 21, Naar de Toren

In de stilte van de nacht weerkaatste het geluid van de hoeven van de twintig Ferequus van de gebouwen in de smalle straat. De groep was net vertrokken en moest nog een groot gedeelte door Sierward-Ages. Thon had de leiding gekregen van Legius en reed voorop. Hij maakte zich licht zorgen om Strever. Hij had Sokter opgeroepen en die was verschenen als zichzelf. Thon nam aan dat Strever wel weer terug zou komen, maar vond het wel raar dat hij verder niet had gemeld dat hij weer het spel uit zou gaan. Thon besloot zich er niet langer druk om te maken. Hij was in ieder geval blij verrast geweest met de Ferequus. Hij had het niet zo op vervoermiddelen in het spel en was van mening dat je door alles op eigen kracht te doen en zo min mogelijk hulpmiddelen te gebruiken het verst kwam. In dit geval maakte hij echter graag een uitzondering. Aan een Ferequus was nauwelijks te komen en het feit dat het Lauwersgilde de beschikking had over een hele kudde van deze beesten was bijna ongelooflijk te noemen. Een Ferequus was een paard, maar dan een zoals je je in je wildste nachtmerries niet kon voorstellen. Met een schofthoogte van meer dan twee meter torende het beest boven je uit en als je erop zat leek het of de grond erg ver weg was, maar dat was niet het meest indrukwekkende. Dat het leek alsof het dier van flexibel metaal gemaakt was wel. De metalen huid van de Ferequus waar Thon op zat voelde koud aan en weerkaatste de zwarte sterrenhemel boven hem als een spiegel. Het dier zou van pas komen als er gevochten moest worden. De huid was nagenoeg ondoordringbaar. Zwaarden, bijlen en messen ketsen er zonder meer op af. Het enige zwakke punt van een Ferequus was dat je eraf kon vallen. En de training. Voordat je er een handtam had, was je zeker wel een jaar verder. Het Lauwersgilde had goed haar best gedaan.

Thon stuurde zijn Ferequus de straat in die zou leiden naar het torenplein. Deze straat was breder zodat ze nu met meer naast elkaar konden rijden. De speler die achter Thon had gereden kwam naast hem rijden. Thon wierp een blik opzij en zag dat de speler hem aandachtig bekeek, 'wat?' 'Jij bent Thon,' zei de speler, die duidelijk onder de indruk was, 'de sterkste speler in het spel.' 'En jij bent?' vroeg Thon.

'Gelvezon.'

'Ik bedoel je echte naam', zei Thon, 'mijn karakter heet eigenlijk Issaphaus, maar daar is iedereen de laatste uren verbazingwekkend makkelijk vanaf gestapt.'

'Oh. Dat is Rens, maar ik vind Gelvezon leuker.'

'Dan houden we het maar op Gelvezon,' zei Thon.

'Het is ongelooflijk. Ik had niet verwacht dat ik je ooit zou tegenkomen.'

'Waarom zou je mij in vredesnaam willen tegenkomen?'

'Jemig, man. Ik en nog wat spelers volgen je vorderingen al jaren. Je bent het voorbeeld dat je echt heel ver kunt komen in het spel, dat als je maar lang genoeg doorzet je het allerhoogste level kunt halen. Je zou bijna kunnen zeggen dat je een kleine fanclub hebt.'

'Een wat?'

'Een fanclub', zei Gelvezon met een verlegen glimlach, 'hoewel we wel gelachen hebben toen we hoorden dat je karakter Kelkele in de navel van de reus was doodgegaan.'

'Och, ik heb er uiteindelijk zelf ook om gelachen. Maar een fanclub dus', grinnikte Thon, 'en hoe groot is die fanclub?'

Gelvezon praatte honderduit. Over de missies die hij had gedaan, de gevechten die hij had gewonnen en soms verloren, de gezellige tijden die hij had gehad in de kroegen van Sierward-Ages. Af en toe vertelde Thon zelf ook een anekdote en dan luisterde Gelvezon ademloos. Thon had het vermoeden dat hij in de echte wereld nog maar jong was en was best onder de indruk van het feit dat Gelvezon nu al zo krachtig was. Over een aantal jaar zou hij een geduchte tegenstander kunnen worden. De gesprekken deden hem goed. Hij had al jaren niet meer echt met een andere speler gesproken en vroeg zich ineens af of het niet toch leuker zou zijn om zich aan te sluiten bij een gilde. Het Lauwersgilde lag hem wel. Misschien voor een tijdje. Als alles achter de rug was, en als

ze hem wilden hebben natuurlijk.

Inmiddels hadden ze de rand van Sierward-Ages bereikt en Thon en Gelvezon staaften hun gesprek. Het was altijd indrukwekkend om op het punt te staan waar de grote bogen begonnen die het Torenplein markeerden en ze namen even de tijd om te genieten van het uitzicht. De toren in het midden van het enorme plein brak door de wolken en liep door tot in het oneindige, of zo leek het in ieder geval, zo wist Thon nu. Vanaf dit punt was het nog vijf kilometer tot aan de toren.

'Is iedereen er?' riep Thon naar de spelers.

Bevestigende geluiden klonken uit de groep.

'Dan gaan we nu in vol tempo richting de toren.'

Er was nog iets waar de Ferequus goed in waren. Thon gaf het dier de sporen en het lanceerde zichzelf zowat. Met twee handen greep hij zich nog wat steviger vast aan de teugels. Sneller en sneller ging de Ferequus, tot de omgeving nog maar een waas was en het door het geluid en de trilling van de ijzeren hoeven op de harde stenen tegels van het plein leek alsof Thon's tanden uit zijn mond rammelden. Thon ging voorover hangen om de luchtweerstand wat te verminderen. Hij had het gevoel anders uit het zadel gedrukt te worden. De ervaring was zo vreselijk geweldig dat hij hoopte dat hij straks de grijns nog van zijn gezicht kon krijgen.

De toren kwam rap dichtbij. Voor zo ver als hij kon kijken was het torenplein helemaal leeg. Vreemd, want Thon had verwacht hele groepen spelers tegen te komen die de kant van Unteto hadden gekozen. Op honderd meter afstand van de toren hield hij in. De ingang was al duidelijk te zien. De grote houten deuren die zeker wel twintig meter hoog waren stonden open. Boven aan de stenen trap zag Thon een speler staan. Alleen. Zijn armen over elkaar. Thon gebaarde naar de groep dat ze verder gingen. Gelvezon kwam weer naast hem rijden.

'Thon?'

'Ja?'

'Kun je een geheim bewaren?' vroeg Gelvezon, 'je moet echt beloven dat het geen consequenties heeft als ik het vertel.'

'Kom maar op.'

'Ik ben eigenlijk al 14 uur online', fluisterde hij.

'Wat?' riep Thon, 'ben je niet goed wijs?'

'Ssstttt', zei Gelvezon met een blik op de andere spelers die in de gaten kregen dat er iets aan de hand was, 'je had het beloofd.'

'Ja...dat weet ik wel, maar dan nog. Heb je enig idee hoe gevaarlijk deze missie is?'

'Jou speeltijd is ook verstreken', zei Gelvezon verongelijkt.

'Ik ben level 96. Wat ben jij, rond de 60? Dat is sterk. Heel sterk zelfs, maar niet genoeg voor wat we nu gaan doen.'

'Er zijn hier genoeg spelers met een lager level.'

'Ja, maar als die gedood worden, worden ze gewoon wakker in de echte wereld.'

De toren was vlakbij. Hij had hier nu geen tijd voor.

'We hebben het hier nog over', zei Thon tegen Gelvezon, 'maar wat mij betreft ga je zo snel mogelijk terug en dan nog iets...'

Thon rukte ineens aan de teugels van zijn Ferequus, die over de gladde stenen van het plein met slippende hoeven tot stilstand kwam. De speler op de trap was nu dichtbij genoeg zodat Thon zijn gezicht kon zien.

'Hè? Hoe is dat in hemelsnaam mogelijk? Asgrad?'

Asgrad grijnsde breed en strekte zijn armen uit. 'Recht in de val!' bulderde zijn stem.

Om Thon en zijn groep verscheen een heel leger. Zeker tweehonderd man.

'Een onzichtbaarheidsspreuk', zei Thon zachtjes, 'een simpele onzichtbaarheidsspreuk. Hoe kan ik zo dom zijn geweest?'

Op de trap klonk de stem van Asgrad, 'MANNEN! MAAK ZE AF!'

Thon trok zijn zwaard en zette zich schrap.

Deel 22, Keuzes

'Weet je wel wat je doet?'

Erissy stond met een moeilijk gezicht en haar armen over elkaar op een respectabele afstand naar Strever te kijken, die op zijn rug onder de capsule lag. Naast hem lag de metalen plaat die voor het gat zat waar hij nu aan wat draadjes lag te trekken.

'Ik heb eigenlijk geen idee', zei Strever, 'maar voorlopig zijn jij en ik de enige die de capsule weer aan het werk kunnen krijgen en ik zie jou weinig doen. Iedere tien minuten hier is twee uur in het spel. Ik moet zo snel mogelijk weer online.'

'Ik kom niet in de buurt', zei Erissy, 'dan kan het alleen maar erger worden.'

'Of je geeft er nog een paar schoppen tegen. Dat werkte met de lift ook goed.'

Erissy bewoog geen millimeter. Ze had niet het idee dat dit probleem met een paar stevige schoppen te verhelpen was.

'Strever?'

'Wat?'

'Ik zou je nooit iets aangedaan hebben.'

'Dat vermoeden had ik al. Hoewel je me wel even aan het twifelen had. Bij welke actiegroep hoor je?'

'De Zwarte Dageraad.'

'Zo zo. Wel een van de grotere', zei Strever, 'komt die naam nog ergens vandaan of vonden de oprichters hem gewoon stoer klinken?'

'Je hoeft niet zo denigrerend te doen', zei Erissy geïrriteerd, 'je ziet nu zelf hoe gevaarlijk het spel kan zijn.'

'Dat is nou meteen jullie grootste probleem', zei Strever, 'het spel is helemaal niet gevaarlijk, het zijn de mensen die het spel gebruiken. Denk je nou echt dat een figuur als Unteto alleen in het spel een hufter is?'

'Ik weet zeker', zei Erissy venijnig, 'dat Unteto zonder het spel nooit de kans zou hebben gehad om zo machtig te worden.'

Strever was even stil, 'misschien heb je ook wel gelijk en zouden er strengere regels moeten komen. Ook vanuit het spel zelf, maar daar kan ik nu niets aan doen.'

'Waarom probeert Unteto eigenlijk alle gilden aan zijn kant te krijgen?' vroeg Erissy om het onderwerp van het gesprek te veranderen. Ze had geen zin om nu met Strever te discussiëren. Dat kon altijd later nog.

'Unteto heeft spelers nodig die voor hem vechten', zei Strever, 'als beheerder kan hij in het spel niet doden en die regels zijn zo geprogrammeerd dat ze zelfs voor hem niet te omzeilen zijn. Hij kan natuurlijk als speler het spel in, maar dan is hij zelf kwetsbaar en zou hij gedood kunnen worden. Niet makkelijk, want hij kan als full level speler het spel in, maar ik vermoed dat hij dat risico niet wil lopen.'

'Maar waarom doet hij dit allemaal?'

'Kan je dat niet bedenken?' zei Strever, 'denk je eens in dat er op dit moment landen zijn op de wereld waarvan een groot gedeelte van de bevolking online is. Unteto heeft die landen in zijn macht. Hij is de grootste ontvoerder ooit. Hij kan een land uitzoeken en losgeld vragen om hun inwoners vrij te laten en de meeste landen zullen betalen. Wat moeten ze anders? Ze kunnen de bevolking moeilijk laten creperen in hun capsules. Het lichaam van een speler heeft ook voedsel nodig. Aha! Hier zie ik wat.'

'Wat?' vroeg Erissy.

'Een doorgebrand draadje. Wacht. Ik trek even wat plastic eraf en dan draai ik de punten aan elkaar.' De capsule kwam weer tot leven en Strever kroop eronder vandaan. Hij veegde zijn handen af aan zijn shirt.

'Het is maar te hopen dat de capsule het lang genoeg volhoudt zodat ik Thon kan vertellen welke deur hij moet hebben in de toren. Ik ga weer het spel in.'

Strever stapte de capsule in en ging zitten.

Erissy liep naar het controlepaneel, 'Strever?'

'Ja?'

'Als dit allemaal voorbij is, zullen we dan een keer samen wat doen?'

Strever glimlachte, 'natuurlijk. Maak je geen zorgen. Ik ben niet van plan om mezelf in gevaar te brengen.'

'Ik hoop alleen dat Sokter niet al te moeilijk doet', dacht hij erachteraan.

Strever had zich voorbereid om midden in een gevecht terecht te komen, maar de chaos waar hij in verscheen was buiten alle verwachting. Hij schakelde zijn hulpmodus voor gevechten in, zodat alleen Thon hem kon zien. Het zou niet zo goed met hem aflopen als een van de spelers Sokter zou raken. Dat hij onzichtbaar was voor de spelers betekende niet dat hij niet geraakt kon worden door een voorbij schierend zwaard of een vliegende bijl. Het was oppassen geblazen. Zijn ogen speurden naar Thon en vonden hem op een Ferequus in de buurt van de ingang van de toren, maar er leek iets mis. Thon verdedigde zichzelf alleen maar tegen de aanvallen van de tientallen spelers die zich om hem heen verzameld hadden. Zijn snelheid was ongelooflijk en hij draaide zijn Ferequus naar links en naar rechts en ving de klappen één voor één op, maar hij vocht niet terug. Strever moest zorgen dat hij bij hem kwam. Alleen zo kon hij erachter komen wat er aan de hand was. Hij ademde een paar keer diep in en rende met zijn hoofd naar beneden het gevecht in. Hoewel de groep van Legius duidelijk in de minderheid was, hadden ze allemaal hogere levels dan de spelers waar ze door aangevallen werden. Daarnaast zaten de meeste nog op hun Ferequus. Hoewel een paar ervan af waren gevallen en het gevecht op de grond verder voerden. De strijd was in ieder geval nog lang niet beslist. Strever dook meerdere malen onder voorbij zwaaiende zwaarden door, ontweek een voorbij schietende vuurbal en zag net op tijd de razende Ferequus zonder berijder die als een bezetene door groepen spelers heen ploegde, waarbij hij zorgvuldig zijn zware ijzeren hoeven op schedels, en uitstekende benen en armen liet komen. De meeste spelers stonden daarna niet meer op.

Strever had Thon bereikt en sprong achterop de Ferequus.

'Waar ben je mee bezig?' schreeuwde hij boven het kabaal van de strijd uit.

Thon wierp een korte blik over zijn schouder, 'dit zijn allemaal spelers. Wat als hun speeltijd er al op zit? Dan dood ik ze!'

'Wat denk je dat zij willen? Denk je dat Unteto deze spelers heeft uitgezocht omdat ze een seconde zullen aarzelen als ze de kans hebben om je te doden? Nee toch?'

'Maar...'

'Luister Thon. Het is heel simpel. Het leven van miljoenen spelers loopt op dit moment gevaar en iedereen weet dat zo langzamerhand. Zeker iedereen hier en ze nemen het voor lief. Zij hebben hun keuze gemaakt en zullen ermee moeten leren leven.'

'Of sterven', zei Thon.

'Dat ook', ze Strever, 'zoals ik al zei. Zij hebben hun keuze gemaakt.'

'Nee!' riep Thon, 'dat wil ik niet op mijn geweten hebben. Als ik de ingang zonder doden kan bereiken kan ik ook de toren in.'

'Zeg dat maar tegen hem,' zei Strever.

Thon volgde de wijzende vinger van Strever en zag nog net hoe Gelvezon van zijn Ferequus werd getrokken. Hij schreeuwde. Thon was Gelvezon helemaal vergeten. Ondanks de korte tijd dat hij hem kende mocht Thon hem al enorm graag. Hij had nooit moeten toestaan dat Gelvezon meevocht nadat hij erachter was gekomen dat zijn speeltijd er al op zat. Thon loodste zijn Ferequus door de vechtende massa terwijl hij ondertussen de aanvallen ontweek of afweerde. Op de plek waar Gelvezon was gevallen sprong hij van zijn Ferequus en hakte meedogenloos in op de spelers die om hem heen stonden, tot ze op de vlucht sloegen. Hij bereikte Gelvezon en zakte naast hem op de grond. Het heft van een mes stak uit zijn borst. Bloed sijpelde door zijn leren vest.

Gelvezon's ogen vonden die van Thon en hij glimlachte, 'het was een eer om met jou te mogen vechten.'

Zijn hoofd viel opzij, de ogen leeg en levenloos. Thon stond verwaasd op. Zijn lichaam voelde koud van woede. Strever had gelijk. De spelers hier hadden hun keuze gemaakt. En nu gingen ze daar voor boeten.

Deel 23, Doden

Thon stapte bruusk door de vechtende massa, op de voet gevolgd door Strever. De enkeling die het na een blik op zijn gezicht nog in zijn hoofd haalde om aan te vallen, maakte meteen zijn laatste fout in het spel. Hij liep door tot hij zich ongeveer in het midden van het gevecht bevond.

'Wat ben je van plan?' schreeuwde Strever boven het lawaai van de strijd om hen heen uit.

Thon negeerde hem, pakte zijn zwaard en drukte het met al zijn kracht door de tegels van het plein de grond in. Hij greep het heft met twee handen vast en sloot zijn ogen. Het blad van het zwaard kleurde in een tel zwart.

'Een Pyroquake?' riep Strever, 'dat is je plan? Waar ben je mee bezig man?'

Thon draaide zijn hoofd naar hem toe, 'sodemieter op Strever. Ik doe precies wat je wilt, dus nou moet je niet gaan lopen zeiken.'

'Dat doe je niet! Het belangrijkste is op dit moment het spel uitzetten en dat lukt niet als jij al het loodje legt voor je één stap in de toren hebt gezet.'

'Het interesseert me geen moer', Thon spuugde de woorden zowat, 'ik heb tot nu toe nog nooit een belangrijk gevecht verloren. Ik vecht op mijn eigen manier. Als je mijn hulp wilt zul je je daar bij moeten neerleggen en anders flikker je maar op.'

Strever zweeg. Thon had gelijk. Eerlijk gezegd had hij zelf ook geen idee hoe Thon het gevecht anders kon winnen, of hoe hij anders veilig de toren in zou komen. Hij had er alleen op gehoopt dat hij een minder riskante actie zou verzinnen.

'Thon! Voor het geval dat! Het is de vierde deur aan de linkerkant van de ingang op de 137e etage.'

'Duidelijk! En laat me nu met rust.'

Strever deed een stap terug. Gelukkig liep hij zelf geen gevaar. Sokter kon niet gedood worden door een actie van zijn meester. Ondanks de situatie was Strever gefascineerd. Hij wist dat een Pyroquake mogelijk was, maar had nog nooit iemand hem zien gebruiken. Hij twijfelde zelfs of iemand hem ooit gebruikt had. Thon had zijn ogen gesloten. Hij zou nu niet meer aanspreekbaar zijn. Alle energie, alle kracht en alle magie die hij bezat zouden naar de aanval gaan. Op deze afstand voelde Strever hoe de onmetelijke kracht zich opbouwde en concentreerde in Thon. De lucht om hem heen knetterde en trilde. Rondom stopten de spelers hun gevecht en draaide zich naar Thon, zich ineens bewust van een vijand die veel gevaarlijker was dan degene waar ze net tegen vochten. Stilte maakte zich meester van het plein tot alleen het geluid van de wind nog te horen was. Thon liet de opgebouwde energie los.

Het zwaard schokte en trilde onder de gigantische hoeveelheid energie die door het blad de grond in werd gepompt. Rond Thon drukte de vrijgekomen energie de stenen en tegels uit de grond.

Schokgolven trokken over het plein. Spelers en een enkele Ferequus werden omhoog geworpen alsof ze niets wogen. Verder en verder dreunden de schokgolven in steeds breder wordende cirkels over het plein. Stukken grond spleten open en slokten hele groepen spelers op, om daarna weer te sluiten. Gebroken stukken tegels en aarde regenden op de lichamen van de lage level spelers die de eerste klappen niet hadden overleefd. Anderen krabbelden overeind, slechts om bij de volgende schok weer onderuit te gaan. Spelers vluchtten alle kanten op. Langzaam stopte de grond weer met trillen. De vluchtende spelers hielden stil en keken verbaasd om zich heen. Het ergste leek voorbij. Niets was minder waar. Uit de diepte, tussen de spleten van de gebroken grond kwam een rommelend geluid, dat harder en harder werd. De overal opspringende stomende geisers kondigden de komst aan van hitte. Half in paniek zetten de meeste spelers het weer op een rennen. De wereld veranderde in een vurige hel. Fontein van rood gloeiend lava spotten uit de grond. Ongelukkigen die er door getroffen werden strompelden brandend in het rond tot ze verkoold neervielen.

Ondergrondse gasexplosies veroorzaakten voortspoedende wolken van tegelscherven die spelers aan stukken scheurden. Muren van vuur trokken links en recht over het plein en veraste iedereen op hun pad. Minutenlang schokte de grond en brandde het plein rond de toren. En ineens hield alles op. In het midden van het slagveld liet Thon zijn zwaard los en viel bewusteloos voorover.

Strever keek om zich heen. Als tussen de zwartgeblakerde resten van het plein nog iemand in leven was, zou dat een wonder zijn. Thon was bewusteloos, hij zou moeten wachten tot hij weer bij was voordat...

(Geef me mijn lichaam terug)

De stem kwam zo onverwacht dat Strever zich even gedesoriënteerd voelde en bijna onderuit ging. 'Soktur?'

(Geef me mijn lichaam terug!)

Soktur klonk al een stuk dwingender. 'Wat zou je ermee willen doen?'

(Dat weet je al.)

'Je meester doden.'

(Mijn meester doden.)

De pijnscheut die plots door Strever's hoofd schoot was bijna ondragelijk. Hij voelde meteen hoe de geest van Soktur naar de voorgrond kwam en zijn eigen geest wegdrukte. Het lichaam van Soktur reageerde niet meer op hem. Strever vocht terug en wist de controle weer terug te krijgen.

(Hoe lang denk je dat je dit volhoudt?)

Niet lang. Dat wist Strever ook. Helemaal niet lang. Soktur's geest was veel te sterk voor hem. Hij had maanden eerder onderzoek moeten doen naar de gevolgen van emoties onder de assistenten.

Daar was het nu te laat voor. Hij wierp een blik op het bewusteloze lichaam van Thon. Als Soktur de macht over zijn lichaam kreeg was het slechts een kwestie van een wapen vinden en Thon was er geweest en dan had Unteto vrij spel. De nieuwe pijnscheut voelde als een koud mes in zijn hersenen. Strever schreeuwde van de pijn. Weer kwam de geest van Soktur naar voren, maar met zijn laatste restje kracht wist Strever de geest van Soktur nog een keer weg te duwen. De volgende keer zou hij het niet meer redden.

(Geef het op.)

Strever keek om zich heen. Op een paar meter afstand lag het lijk van één van de spelers. Hij had nog zijn zwaard vast. Het stak schuin de lucht in. Hij had geen keuze. Als Soktur zijn geest versloeg was hij er ook geweest.

'Val dood Soktur', zei Strever en dook met zijn borst naar voren boven op het zwaard.

In zijn hoofd gilte Soktur van woede. Het zwaard spietste het bovenlijf van Soktur precies op de plek waar zijn hart zat. Het deed verrassend weinig pijn. Strever staaarde naar het lijk onder hem terwijl zijn ademhaling stokte. Thon stond er nu alleen voor. Zijn laatste gedachte was bij Erissy en het feit dat hij zijn belofte iets samen te gaan doen niet zou kunnen nakomen.

In de kelder van het hoofdkantoor begonnen op de capsule waarschuwinglampjes te knipperen en schoot de deur open. Het lichaam van Strever zakte levenloos op de grond.

Deel 24, In de Toren

Thon opende zijn ogen en keek naar de toren die tot in het oneindige de lucht in ging. Hij ging overeind zitten. Zijn hoofd tolde. Bij de Pyroquake had hij bijna al zijn energie verbruikt. Het was belangrijk dat hij die zo snel mogelijk zou aanvullen. Hij opende zijn vest, zocht even en trok een vijftal flesjes vloeistof tevoorschijn. Vijf flesjes was maar net genoeg om de helft van zijn energie weer aan te vullen. Thon schudde zijn hoofd. Hij had meer flesjes moeten kopen toen hij zijn voorraad aanvulde. Hij goot de inhoud van de flesjes in zijn mond en voelde de kracht in zijn spieren langzaam terugkomen. Met een kreun stond hij op en keek om zich heen. De Pyroquake had een enorme ravage aangericht. Overal lagen de verkoolde lijken van spelers. Thon zakte op zijn knieën bij één van de lijken en opende zijn vest. Hij vond een paar flesjes, maar de inhoud was verdampt door de hitte van het vuur. Dat schoot niet op. Hij zou het voorlopig met de helft van zijn kracht moeten doen. Veel meer zou hij waarschijnlijk ook niet nodig hebben, er was verder niemand meer over. Zelfs de groep van het Lauwersgilde had de Pyroquake niet overleefd. Gelukkig waren dat allemaal spelers van wie de speeltijd nog niet verstreken was. Zij waren inmiddels weer levend en wel in de echte wereld. Het werd tijd om de toren in te gaan, besloot Thon, maar nog voor hij een stap had gezet viel zijn oog op het lijk van Sokter. Verbijsterd liep hij ernaar toe. Het was duidelijk dat de speler die de speer vasthad niet degene was geweest die Sokter gedood had, wat betekende dat Strever op de speer gevallen moest zijn, of zichzelf op de speer gegooid moest hebben. Thon snapte er niets van. Waarom zou hij dat gedaan hebben? Voor zover hij wist liep Strever net zo veel gevaar als hij om gedood te worden in het spel. Misschien was Strever weer offline gegaan? Maar waarom was Sokter dan dood? Thon kreeg het nare vermoeden dat er iets vervelends met Strever was gebeurd. Strever kon hem in ieder geval niet meer helpen via Sokter. Wat had hij ook al weer gezegd? De vierde deur links vanaf de ingang? Ja, dat was het. Thon wierp een blik op de toren. Het werd ook tijd om naar binnen te gaan en het spel uit te zetten. Hoe sneller hoe beter. Wat er met Strever was gebeurd, was van later zorg. Hij liep naar de ingang.

Thon stapte door de grote deuren de toren binnen. Een enorme ronde open ruimte strekte zich voor hem uit. Hij was een aantal keer in de toren geweest als hij een nieuw karakter nodig had, maar nog nooit op de begane grond. Hier waren geen deuren. Om de zoveel meter zat er een klein raampje in de stenen muur waar een stralen licht door naar binnen vielen, die rechthoekig lichte vlakken wierpen op de vloer. Slechts één stenen trap aan het einde van de grote ruimte leidde naar de eerste etage. Thon liep door naar het midden van de grote ruimte en keek omhoog. De ringen met deuren liepen door zover als het oog kon zien en hadden een duizeligmakend effect op hem. Hij zag een speler van één van de hoger gelegen ringen in het gat springen waar hij opgevangen werd door de luchtstroom en omhoog geworpen werd. Er kwamen dus nog steeds nieuwe karakters het spel in. Hij bleef even wachten, maar zag geen anderen meer. Via de toren kwamen alleen spelers binnen die een nieuw karakter moesten aanmaken, de rest begon gewoon waar ze hun karakter de voorgaande keer in het spel hadden achtergelaten. Er zouden nu dus bijna geen spelers meer via de toren binnen moeten komen. Het was tijd om naar boven te gaan. Hij nam de trap naar de eerste etage. Nog 136 te gaan. Thon vroeg zich af hoeveel er in de echte wereld inmiddels bekend was en of er iemand wist waar hij mee bezig was. Waarschijnlijk niet. Als hij Strever mocht geloven was de politie voorlopig druk met het uitzoeken van de moorden op de beheerders. Daarnaast ging de tijd in het spel veel sneller dan in de echte wereld. Voordat iemand met een concreet plan kwam, zouden er al dagen voorbij zijn in het spel. Nee, Strever had de situatie goed ingeschat en had bizar snel gereageerd. Thon hoopte dat hij in orde was. Hij had weer een nieuwe verdieping bereikt, liep naar de rand en keek naar beneden. Vijf etages. Vanaf nu was het verstandig om te gaan tellen. Het zou toch vervelend zijn etage 137 voorbij te lopen.

Thon stond hijgend bij de vierde deur van links op de 137ste etage. Wat een ongelooflijke hoeveelheid traptreden en hoe vreselijk vermoeiend. Hij was in één keer doorgelopen, maar dat had hem wel weer een deel van zijn energie gekost. Hij schatte dat hij nu nog maar op twintig procent

van zijn originele kracht zat. Gelukkig was hij er. Nog een paar stappen en dan was het spel uit. Thon pakte de deurknop, opende de deur en stapte de ruimte in. De dreun wierp hem opzij en hij sloeg met een klap die de lucht uit longen perste tegen de zijwand van de ruimte. Thon kwam overeind en bleef even op één knie zitten, zijn hand op de grond ter ondersteuning. Met zijn andere hand wreef hij over zijn gezicht. Hij keek op en zag een oude bekende staan.
'Asgrad.'

Asgrad stapte met een grote grijns naar voren. 'De grote Thon!' zei hij minachtend, 'je kan je niet voorstellen hoeveel jaar ik op dit moment heb gewacht. Hoeveel jaar ik gewerkt heb om net zo sterk te worden als jij. Allemaal in het diepste geheim natuurlijk, zodat jij het niet zou merken. Zodat ik je zou kunnen verslaan op een moment dat het het hardst aan zou komen.'

Asgrad lachte een holle gevoelloze lach, 'net zo hard als jouw verraad jaren geleden. Daarom ben ik hier. Het is jouw beurt om te verliezen.'

Thon duwde zich, met de muur als steun, overeind, 'Asgrad. Weet je wel wat er aan de hand is? Unteto is een moordenaar en wil de macht in het spel. We moeten het spel uitzetten.'

'Ik weet precies wat er aan de hand is. Je bent dom geweest toen je een positie in het leger van Unteto afwees. Nu heb ik die gekregen en mijn eerste taak is het spel verlossen van jou.'

Thon duwde zichzelf van de muur weg en trok zijn zwaard, 'je kan het altijd proberen.'

'Wie probeer je voor de gek te houden?' zei Asgrad, 'je kunt nauwelijks op je benen staan.'

Asgrad had gelijk. Thon voelde zich beroerd. De klap die Asgrad hem zojuist had gegeven, had hem nog meer van zijn energie gekost, maar wat kon hij anders dan terugvechten?

Thon rechte zijn rug en nam een verdedigende houding aan, 'zoals ik al zei: je kan het altijd proberen.'

Asgrad stormde op hem af en zwaaide zijn zwaard. Thon bracht zijn eigen zwaard omhoog en ving de klap op. Het geluid van metaal op metaal weerkaatste van de stenen wanden in de ruimte. Thon was een meester met het zwaard en ondanks alle training waar Asgrad over opschepte, veel sneller. Hij draaide, dook en ontweek zoveel mogelijk aanvallen. De klappen die hij wel met zijn zwaard moest opvangen trilden door tot in zijn handen en armen. Zijn spieren raakten langzaam vermoeid. Asgrad had al zijn energie nog en was veel en veel sterker. Het was een kwestie van tijd voordat zijn laatste restjes energie verdwenen waren. Als hij nog iets wilde doen moest dat snel gebeuren. Thon deed een paar stappen terug om uit de buurt van Asgrad te komen en sloot beide handen om het heft van zijn zwaard. Het was een gevaarlijke tactiek, maar zijn laatste kans. Het kwam nog slechts neer op zijn jarenlange ervaring in het spel en zijn instincten. Thon schakelde zijn verstand uit, stapte weer terug en liet, zonder er bij na te denken, een regen van slagen op Asgrad los. Als Asgrad door de aanval brak, was het voorbij. Thon kon zich nu niet meer verdedigen. Zijn zwaard schoot met zo'n snelheid door de lucht dat het blad slechts een vage schim was. Links en rechts landde het blad op het lichaam van Asgrad en trok diepe scheuren in zijn vest. Hoewel Thon niet sterk genoeg meer was om Asgrad met een enkele klap te verwonden, strompelde deze terug onder de intensiteit van de aanval. De steek van een wesp kon niet doden, maar duizend steken wel en dat was waar Thon zijn hoop op vestigde terwijl hij zijn zwaard steeds sneller en sneller rond liet gaan. Kleine druppeltjes bloed vlogen door de lucht. Asgrad wist niet wat hem overkwam, wankelde, struikelde over zijn eigen voeten en viel languit naar achteren. Zijn zwaard kletterde uit zijn handen op de stenen vloer.

'Stop, stop! Genade', riep hij. Zijn handen voor zijn gezicht.

Thon staakte zijn aanval, maar hield de punt van zijn zwaard onder de kin van Asgrad, 'ik wil je niet doden. Er zijn al genoeg doden gevallen. Als je belooft dat je vertrekt, laat ik je gaan.'

'Ik belooft het', jammerde Asgrad.

Thon haalde zijn zwaard weg. Asgrad stond langzaam op en liep naar de deur.

Bij de deur draaide hij zich om en richtte zijn handen op Thon, 'weet je. Ik denk dat ik toch maar niet vertrek.'

Thon staarde verdwaasd naar Asgrad. Ondanks alles had hij verwacht dat Asgrad meer eergevoel

zou hebben. Hij vervloekte zichzelf dat hij zich had laten misleiden door hem. 'Vuile lafaard', zei hij zachtjes.

'Misschien', zei Asgrad, 'maar wel een lafaard die gaat winnen.'

De black-out aanval die Asgrad op hem losliet zou nooit sterk genoeg geweest zijn om Thon te verslaan als hij op volle sterkte was geweest, maar nu beukten de schokgolven van de zwarte bol krakende elektriciteit die hem omsloot zijn laatste restje energie weg. Zijn zwaard werd te zwaar om nog vast te houden en het viel uit zijn handen op de grond. Zwarte vlekken dansten voor zijn ogen. Het enige wat hem nog overeind hield was zijn wilskracht. Hij zag Asgrad zijn zwaard van de grond oprapen en met een glimlach op hem afkomen. Thon was niet meer in staat iets te doen. Het was uitzichtloos. Alles was verloren.

Deel 25, Slot

Thon zag Asgrad grijnzend op hem neerkijken.

'Je gaat eraan', zei Asgrad. Hij hief zijn zwaard boven zijn hoofd en liet het met een zwaai naar beneden komen. Thon hield zijn armen omhoog om de klap op te vangen. Voor het zwaard hem raakte, stopte het spel. Thon staarde langs zijn armen naar de bevroren Asgrad die met een verbeterd gezicht van krachtsinspanning, maar met nietsziende ogen doodstil stond. Geen geluid was er te horen. De omgeving vervaagde en een groot scherm verscheen voor Thon in de lucht. Met gefronste wenkbrauwen wierp hij een blik op het scherm, waarop de statistieken van Issaphaus te zien waren en opeens beseftte hij wat er stond te gebeuren. Hij had eigenlijk verwacht dat dit gedeelte van het spel niet meer zou werken, dat Unteto het op de een of andere manier had uitgeschakeld, maar niets was minder waar. Over het statistiekenscherm verschenen achtereenvolgens een aantal kleinere schermen met de teksten:

'Winst gevecht – Pyroquake – 307 doden.'

'Health Points – 23980.'

'Magic Points – 11320.'

'Experience Points – 13111.'

De schermen verdwenen en in het statistiekenscherm liepen de punten achter de kopjes HP, MP en EP op en met die punten liep ook zijn persoonlijke level op. Thon zag hem stoppen op level 99. Het hoogst haalbare in het spel. Er verscheen nog een laatste scherm:

'Energie levels worden aangevuld.'

Thon's spieren verkrampden en zijn adem stakte in zijn keel terwijl de kracht terugstroomde in zijn lichaam. Terugstroomde, maar niet tot het niveau dat Thon normaal gewend was. Nee, veel verder. Thon voelde zijn spieren opzwellen, zodat het leer van zijn pak strak om zijn armen en benen kwam te zitten. Magische kracht werd tot zulke hoogten opgedreven dat blauwe energie uit zijn vingers op de grond lekte, waar het even als een plasje lichtgevend blauw water bleef liggen en daarna in het niets verdween. Thon sloot zijn ogen en kreunde onder het genot van de krachten die hem volledig overspoelden. Dit was waar hij al die jaren voor had gespeeld! Dit was wat hij had willen bereiken! Hij was de eerste die het allerhoogst haalbare in het spel haalde.

De schermen verdwenen en zijn omgeving werd weer scherp. Het zwaard van Asgrad suisde op hem af. Thon ving het blad op met zijn blote hand. Nu was het zijn moment om te glimlachen. Thon hield het zwaard vast en stond op. De verbazing viel van het gezicht van Asgrad af te lezen. Hij probeerde het zwaard uit de hand van Thon te trekken, maar het lukte niet. Thon kneep en het blad verboog tussen zijn vingers.

'Wat...?' stamelde Asgrad, 'hoe is dit mogelijk? Ik had je verslagen!'

Thon zei niets. Asgrad liet zijn verbogen zwaard uit zijn handen vallen, balde zijn vuisten en haalde uit. Het was of Thon's zintuigen ook scherper waren geworden. Asgrad leek in slow motion te bewegen. Thon ontweek zijn vuisten makkelijk, greep hem bij zijn vest en trok hem naar zich toe, zodat zijn gezicht vlak bij het zijne was.

'Nu is het jouw beurt', fluisterde hij tussen zijn tanden door, terwijl hij zijn vuist balde en zijn arm terugtrok.

De stoot wierp Asgrad een aantal meter door de lucht en hij kwam hard op zijn rug terecht. Binnen een seconde was Thon bij hem en hij tilde hem met gemak van de grond en boven zijn hoofd. Met al zijn kracht wierp hij Asgrad door de ruimte. Asgrad maakte een korte vlucht, stuiterde tegen de wand en landde met een klap op de grond. Weer was Thon binnen een tel bij hem, greep hem met twee handen bij het leer van zijn vest en tilde hem omhoog, tot zijn voeten boven de grond bungelden. Asgrad keek Thon angstig aan. Een dun stroompje bloed liep uit zijn mondhoek en over zijn kin.

'Zeg maar dag', zei Thon en hij begon om zijn as te draaien.

Asgrad zwaaide rond en rond, sneller en sneller, tot Thon hem bijna niet meer kon houden. Hij

wachtte tot het juiste moment en liet hem los. Het lichaam van Asgrad raakte de houten deur van de ruimte met zo'n geweld dat de deur versplinterde en houten stukken alle kanten op vlogen. Asgrad landde bewusteloos op de rand van het 137 etages diepe gat. Thon stapte naar buiten, liep op het bewusteloze lichaam van Asgrad af en duwde hem met zijn voet over de rand. Het lichaam viel, maar werd een paar tellen later door de luchtstroom omhoog geworpen naar de top van de toren. Thon was het doden zat. Asgrad verdween nu in het spel en zou straks net als alle anderen gewoon wakker worden in de echte wereld. Hij draaide zich om en liep weer naar binnen.

Eindelijk had hij tijd de ruimte eens wat beter te bekijken. Voor een kamer waar alle serververbindingen van het hele spel samen kwamen, was de ruimte verrassend leeg. Alleen uit de muur tegenover de deur stak een halve bol uit het steen met aan de bovenkant een uitsparing in de vorm van een hand. Thon liep ernaar toe en bekeek de bol. Het principe leek hem simpel genoeg. Hij bracht zijn hand naar de bol.

'Thon! Niet doen!'

Thon draaide zich om bij het horen van de bekende stem. Suzy stond achter hem, en achter haar Unteto. Ze keek hem smekend aan en haar schoonheid en de herinnering van zijn avond met haar deden zijn hart meteen weer sneller kloppen.

'Doe het alsjeblieft niet', zei ze.

Unteto deed een stap dichterbij.

'Wil je echt alles wat je hier hebt opgeven?' zei hij, 'waarvoor? Voor een zootje onbekenden die je alleen in de spelwereld zien staan, maar die je in de echte wereld straal voorbij zouden lopen? In dit spel ben je een God. Er is niemand die maar in de buurt komt van jouw kracht en ervaring en met mijn bevoegdheden als beheerder kan ik de dingen in het spel die je niet bevallen makkelijk aanpassen.'

'Je weet dat ik je wil Thon', zei Suzy, 'jij wilt mij toch ook? Je zou me toch niet verlaten nu we eindelijk samen kunnen zijn?'

'Je hoort het', zei Unteto, 'wat heeft de echte wereld je in vredesnaam meer te bieden dan dit? Wees eerlijk. Denk je dat je daar ooit een meisje als Suzy zou kunnen krijgen?'

'Je hebt gelijk Unteto', zei Thon. Hij sloeg zijn arm om Suzy, trok haar naar zich toe en drukte zijn lippen op de hare. Ze kuste hem hartstochtelijk terug. Na een tiental seconden stopte Thon en hij glimlachte naar haar. Hij kreeg een stralende glimlach van Suzy.

'Dank je wel', zei hij tegen haar, 'maar weet je wat het is?'

Vanuit zijn ooghoeken zag hij de triomfantelijke blik van Unteto's gezicht zakken.

'Het is allemaal maar een spelletje.'

Thon draaide zich vliegensvlug om en duwde zijn hand in de uitsparing op de bol.

Het effect was anders dan Thon had verwacht. Geen waarschuwingsschermen met een laatste ja/nee keuze. Geen loeiende sirenes of alarmlichten. Geen smeltende of wegvliegende pixels totdat de spelwereld totaal verdwenen was. Het ene moment was hij in het spel, het volgende opende hij zijn ogen in de capsule die in zijn kamer stond. Hij stapte uit de capsule en keek op de klok. Bijna een hele dag in echte tijd was hij in het spel geweest. Zijn maag gromde van de honger. Thon zette eerst het grote scherm aan dat aan een wand van de kamer hing en liep daarna door naar de keuken. Op het scherm berichtte een nieuwslezer dat er ontwikkelingen waren in het situatie rond het spel, maar dat de autoriteiten niet loslieten wat voor ontwikkelingen. Thon had wel een flauw vermoeden. Hij graaide een zak chips uit de kast, pakte een glas frisdrank en plofte op de bank voor het scherm. Hij zakte rond, maar op ieder kanaal was hetzelfde nieuwsbericht. Niks nieuws onder de zon. Hij vroeg zich af hoe snel alles uit zou komen. Hij gaapte. Nu hij zo op de bank zat voelde hij ineens hoe oververmoeid zijn lichaam was. Hij ging languit op de bank liggen, besloot nog even te wachten tot het einde van het nieuws, maar was binnen een paar seconden al diep in slaap.

Twee weken waren er voorbij sinds hij het spel had uitgezet. Het spel was sindsdien niet meer opgestart. Thon had aan één stuk door het nieuws gevolgd. Het eerste wat hij zag was de arrestatie

van Unteto, dat in de echte wereld een iel, kaal onooglijk mannetje bleek te zijn, dat schril afstak tegen de grote politiemannen die hem geboeid afvoerden. Daarna kwam de discussie over de gevaren van het spel pas goed op gang en wat voorheen niet lukte, was nu ineens een stuk makkelijker: in de meeste landen werd het spel direct verboden. Er waren maar weinig spelers die protesteerden. De angst zat er bij iedereen goed in. Het was ongelooflijk hoe snel de wereld weer zijn normale ritme oppakte. Het enige dat Thon meer verbaasde was dat in de nieuwsberichten met geen woord werd gerept over zijn rol of de rol van Strever in het geheel. De deurbel rinkelde. Thon stond op, liep naar de deur en opende hem. Een man en een vrouw stonden in de hal buiten zijn appartement.

'Ja?'

'Thon?'

'Wie wil dat weten?'

'Ik ben Strever.'

Ze zaten met z'n drieën rond de tafel. Strever en het meisje dat hij had voorgesteld als Erissy op de bank. Thon had er een stoel bij gepakt.

'Ik zag Sokter', zei Thon, 'en was er eigenlijk van overtuigd dat je het niet had overleefd.'

'Ik ook', zei Strever, 'maar gelukkig is mijn vriendin een meester in reanimeren', en hij glimlachte even naar Erissy.

'Het is ongelooflijk dat je hier bent. Mag ik vragen waarom?' vroeg Thon.

'Omdat ik je persoonlijk wilde bedanken voor je hulp en omdat ik iets anders van je wil weten.'

'Oh?'

'Iedereen kent mijn rol in het stopzetten van het spel. Het is nog niet in de media geweest omdat mensen op hele hoge posities dat hebben tegengehouden, maar dat gaat binnenkort veranderen en dan ben ik ineens wereldnieuws. Tot nu toe heb ik gezegd dat een speler in het spel me geholpen heeft, maar dat ik zijn naam niet ken. Kijk, als ik je naam bekend maak, zal je de komende maanden in alle nieuwsuitzendingen, actualiteitenprogramma's en kranten staan. Van de ene dag op de andere beroemd. Je was het al in het spel, nu kun je het worden in de echte wereld. Ik weet alleen niet of je dat wilt.'

Thon stond op en liep naar zijn raam. Hij had tijd gehad om na te denken over wat hij had gedaan en hij was niet trots op zichzelf. De laatste slag had aan iedereen het leven gekost die over de speltijd heen was. Hij had op het nieuws gehoord over zeker honderd doden. Honderd doden, en allemaal op zijn geweten. Dan kon Strever mooi praten over gemaakte keuzes en eigen verantwoordelijkheid, maar daar had je weinig aan als je dood was. Hij keek naar buiten. Beneden op straat liepen voor het eerst sinds jaren weer hele groepen mensen langs in plaats van een enkeling die op weg was naar zijn capsule. De straten en parken waren weer gevuld sinds het spel offline was. Dat was de keerzijde van zijn acties in het spel. Wilde hij beroemd worden? Dat was natuurlijk de enige vraag die nog belangrijk was. Was een leven als onbekende in de schaduw niet aantrekkelijker? Hij draaide zich terug naar Strever.

'En?' vroeg deze.

Thon maakte een beslissing.

'Wat mij betreft is het leven ook een spel', zei Thon en grijnsde breed, 'en ik speel altijd om te winnen.'

Einde

