

GEESTESOOG

Ander werk van James Dashner

De labyrintrenner (roman, 2014)

De Schroeiproeven (roman, 2014)

De doodskuur (roman, 2015)

De moordopdracht (roman, 2015)

De labyrintrenner-files (2015)

JAMES DASHNER

geestes
oog

Vertaald door Rogier van Kappel



AMSTERDAM · ANTWERPEN

2015

Ik draag dit boek op aan Michael Bourret en Krista Marino,
omdat ze mijn carrière gemaakt hebben en goede vrienden zijn.

Oorspronkelijke titel *The Eye of Minds*
Oorspronkelijke uitgever Random House Inc., New York
Copyright © 2013 James Dashner
Copyright vertaling © 2015 Rogier van Kappel /
Uitgeverij Q, Spui 10, 1012 WZ Amsterdam

Omslag Studio Jan de Boer
Omslagbeeld Kekai Kotaki
Foto auteur Maria Wood

ISBN 978 90 214 0006 8 / NUR 285/302

www.uitgeverijQ.nl



De Grafkist

1

Michael riep tegen de wind in naar een meisje dat Tanya heette: 'Dat is water daarbeneden, maar het zou net zo goed beton kunnen zijn. Als je valt, ben je binnen een seconde zo plat als een pannenkoek.'

Geen heel tactvolle manier om zoiets te zeggen als je in gesprek was met iemand die een einde aan haar leven wilde maken, al was het ongetwijfeld waar. Tanya was net over de leuning van de Golden Gate Bridge geklommen. Voor haar schoten auto's langs. Ze hing achterover, met haar rug naar de leegte, en klampte zich nerveus vast aan een paal die nat was van de mist. Zelfs als Michael haar op de een of andere manier zover wist te krijgen dat ze van haar zelfmoordplan afzag, zou het er door die glibberige vingers van haar misschien toch nog van komen. En dan zou het licht uitgaan. Hij zag al voor zich hoe een arme drommel die dacht dat hij eindelijk een grote vis aan de haak had geslagen voor een nare verassing kwam te staan.

'Geen grappen,' zei het trillende meisje. 'Dit is geen spelletje... Nu niet meer.'

Michael bevond zich in het VirtNet, dat door mensen die er zo vaak in gingen als hij ook wel 'de Slaap' werd genoemd. Hij was er wel aan gewend om daar bange mensen tegen te komen. Een heleboel zelfs. Maar onder de angst bevond zich over het algemeen toch het besef, hoe diep weggeduwd dan ook, dat wat er in de Slaap gebeurde niet echt was.

Maar niet bij Tanya. Tanya was anders. Of in elk geval haar Aura – haar door de computer gesimuleerde tegenhanger. Haar Aura had een knettergekke blik van pure doodsangst in haar ogen en

daar kreeg Michael plotseling de koude rillingen van. Het bezorgde hem het gevoel dat hij degene was die boven die lange val naar de dood hing. En, echt of nep, Michael was geen groot fan van de dood.

‘Het is wél een spelletje, en dat weet je best.’ Hij zei het luider dan hij van plan was geweest. Hij wilde haar niet aan het schrikken maken, maar er was een kille wind opgestoken en die leek zijn woorden met zich mee te voeren naar de Baai van San Francisco. ‘Kom naar me toe, dan praten we erover. Dan krijgen we allebei onze Ervaringspunten en daarna kunnen we samen de stad bekijken en elkaar wat beter leren kennen. Misschien vinden we wel wat gekken om te begluren, en wie weet kunnen we in een winkel iets te eten hacken zonder te betalen. En als we klaar zijn, zoeken we een portaal voor je, zodat je naar huis kunt liften. En dan stop je een tijdje met deze game.’

‘Met *Lifeblood* heeft dit niks te maken!’ riep Tanya. De wind rukte aan haar kleren en haar donkere haar wapperde heen en weer in de wind als wasgoed aan een lijn. ‘Rot op en laat me met rust. Ik wil niet dat jouw knappe jongenskopie het laatste is wat ik te zien krijg.’

Michael dacht aan *Lifeblood Deep*, het volgende level, het ultieme doel van het spel, waar alles duizend keer zo echt was, en duizend keer zo cool en heftig. Het was nog drie jaar hard werken voordat hij daar binnenkwam – twee op z’n snelst. Maar nu moest hij dit maffe meisje ervan af zien te houden om haar date met de vissen tegemoet te springen, anders zou hij voor een week worden teruggestuurd naar de Buitenwijk, zodat het nog langer zou duren voordat hij eindelijk *Lifeblood Deep* had bereikt.

‘Oké, hoor eens.’ Hij probeerde zijn woorden met zorg te kiezen, maar hij had al een behoorlijk zware fout gemaakt en dat wist hij. Uit je personage stappen en de game zelf als argument gebruiken om haar te laten kappen met dit gedoe zou hem een hoop punten kosten. En punten, daar draaide het allemaal om! Maar die meid joeg hem echt de stuipen op het lijf. Het kwam door dat gezicht van

haar: ze zag bleek en had zulke ingevallen wangen dat het leek of ze al dood was.

‘Rot nou maar op, jij!’ schreeuwde ze. ‘Je snapt het niet. Ik zit hier vast, hoeveel portalen er ook zijn. Ik zit hier vast. Hij wil me niet laten liften!’

Michael wilde terug schreeuwen, want ze sloeg wartaal uit. Een duister deel van hem wilde zeggen dat ze het dan zelf maar moest uitzoeken, dat ze een loser was en moest doen wat ze niet laten kon. Ze was zo idioot koppig! Per slot van rekening gebeurde dit allemaal niet echt. Het was maar een game. Dat moest hij zichzelf ook telkens weer voorhouden.

Maar dit kon hij niet verknoeien. Hij moest punten scoren. ‘Goed. Luister.’ Hij deed een stap naar achteren en bracht zijn handen omhoog, alsof hij probeerde een angstig dier tot bedaren te brengen. ‘We hebben elkaar nog maar net ontmoet – geef me even de tijd. Ik zal geen rare dingen doen, dat beloof ik. Als je wilt springen, dan láát ik je springen. Maar praat eerst met me. Vertel me waarom.’

De tranen dropen over haar wangen en haar ogen waren rood en gezwollen. ‘Ga nou maar gewoon weg, alsjeblieft.’ Haar stem had nu de zachte klank die zo kenmerkend is voor iemand die zich verslagen voelt. ‘Dit is geen geintje. Ik ben er helemaal klaar mee. Met alles hier!’

‘Je bent er klaar mee? Oké, het is goed om er klaar mee te zijn. Maar je hoeft het toch niet ook nog voor mij te verknallen?’ Michael had bedacht dat het misschien toch wel in orde was om over de game te praten, want zij gebruikte die nu als reden om er een einde aan te maken – om uit te checken uit het Virtuele Vlees-en-Botten-Hotel en nooit meer terug te keren. ‘Serieus. Loop met me mee naar het portaal en lift jezelf. Doe het op de goede manier. Dan ben je klaar met de game: jij bent in veiligheid en ik krijg mijn punten. Is dat niet het mooiste happy end waar je ooit van hebt gehoord?’

‘Ik vind jou echt een rotjoch.’ Ze was zo boos dat ze de woorden letterlijk uitspuwde: er kwam een wolkje mistig speeksel uit haar

mond. 'Ik ken je niet eens en toch vind ik je een ongelooflijke lul. Met *Lifeblood* heeft dit niets te maken!'

'Vertel me dan waar het wél mee te maken heeft.' Hij zei het vriendelijk en deed zijn best om zich te beheersen. 'Springen kun je altijd nog wel. Geef me een paar minuten. Praat met me, Tanya.'

Ze verborg haar gezicht in de holte van haar rechterelleboog. 'Ik kan dit niet meer aan,' jammerde ze en haar schouders begonnen te schokken, zodat Michael zich opnieuw bezorgd afvroeg of ze zich wel goed vasthield. 'Ik kan het niet.'

Sommige mensen zijn gewoon zwakkelingen, dacht hij, al was hij niet zo stom om dat ook te zeggen.

Lifeblood was veruit de populairste game in het VirtNet. Ja, je kon natuurlijk ook een van de akelige slagvelden van de Amerikaanse Burgeroorlog bezoeken, draken bestrijden met een magisch zwaard, ruimteschepen besturen of een van de sekshuizen verkennen waar allerlei eigenaardige fantasieën werden uitgeleefd. Maar daar kreeg je snel genoeg van. Uiteindelijk was niets zo fascinerend als het echte, rauwe leven, waar je zo nu en dan zand in je gezicht voelde waaien en vurig wenste dat je ergens anders was. Niets.

Er waren ook mensen als Tanya, die dat duidelijk niet aankonden, maar Michael kon er juist heel goed tegen. Hij was bijna net zo snel opgeklommen als Gunner Skale, de legendarische gamer. 'Kom op, Tanya,' zei hij. 'Het kan toch geen kwaad om met me te praten? En als je toch wilt stoppen met deze game, waarom dan op zo'n gewelddadige manier?'

Ze keek met een ruk op, en de blik in haar ogen was nu zo hard dat die hem opnieuw deed huiveren.

'Dit is de laatste keer dat ik me door Kaine heb laten opjagen,' zei ze. 'Hij kan me hier niet zomaar vastzetten om me te gebruiken voor een experiment – en dan ook nog de KillSims tegen me ophitsen. Ik ruk mijn Kern eruit.'

Die laatste woorden maakten alles anders. Michael keek vol afgrijzen toe hoe Tanya haar ene hand nog wat steviger om de paal

klemde, haar andere hand omhoogbracht en toen in haar eigen vlees begon te klauwen.

2

Onmiddellijk was Michael de game en zijn punten volkomen vergeten. Tot nu toe was dit gedoe alleen maar ergerlijk geweest, maar nu was het plotseling een kwestie van leven en dood. Hij gamede al jaren, maar hij was nog nooit iemand tegengekomen die de code van zijn eigen Kern wilde wissen, want daarmee maakte je het instrument in je Grafkist kapot dat de virtuele en de echte wereld in je geest uit elkaar hield.

‘Hou op!’ brulde hij, en hij stond al met één voet op de leuning. ‘Hou op!’

Hij sprong op het smalle looppaadje langs de rand van de brug en verstarde. Hij was nu nog maar een meter van haar vandaan en hij wilde voorkomen dat ze door een snelle beweging in paniek zou raken. Hij stak zijn handen uit en deed een klein stapje naar haar toe.

‘Niet doen,’ zei Michael zo zachtjes als hij in de bijtende wind maar kon.

Tanya bleef maar in haar rechterslaap wroeten. Ze had hele stukken huid losgetrokken en er gutste bloed uit de wond, zodat haar handen en de helft van haar gezicht onder de rode smurrie zaten. Ze had een angstaanjagend kalme uitdrukking op haar gezicht, alsof ze geen idee had wat ze zichzelf aandeed, maar Michael besefte maar al te goed dat ze druk bezig was haar code te hacken.

‘Hou eens op met dat gehack!’ riep Michael. ‘Wil je er alsjeblieft even over praten voordat je je Kern eruit ruikt? Je weet toch wat dat betekent?’

‘Wat kan jou dat nou schelen?’ Ze sprak nu zo zachtjes dat Michael moest liplezen om te begrijpen wat ze zei, maar in elk geval stond ze niet meer in haar hoofd te wroeten.

Michael kon haar alleen maar aangapen. Want al stond ze dan niet meer in haar hoofd te wroeten, ze stak nu wel haar duim en wijsvinger in de massa gescheurd vlees en was duidelijk naar iets op zoek. 'Jou gaat het alleen maar om je Ervaringspunten,' zei ze, en langzaam trok ze een kleine, metalige chip uit haar hoofd. Het schijfje zat onder het bloed.

'Ik doe afstand van mijn punten,' zei Michael terwijl hij zijn angst en walging verborgen probeerde te houden. 'Ik zweer het. Nu geen geintjes meer, Tanya. Codeer dat ding weer terug en praat met me. Het is nog niet te laat.'

Tanya hield de visuele manifestatie van de Kern omhoog en bleef er gefascineerd naar staan kijken. 'Snap je niet hoe wrang dit is?' vroeg ze. 'Als ik niet zo goed code had kunnen schrijven, zou ik waarschijnlijk niet eens hebben geweten wie Kaine was. En dan had ik ook niets geweten over die KillSims van hem en zijn plannen met mij. Maar ik ben er goed in, en vanwege dat... monster heb ik zojuist de Kern uit mijn eigen hoofd weggeprogrammeerd.'

'Niet uit je echte hoofd. Dit is nog steeds niet meer dan een simulatie, Tanya. Het is nog niet te laat.' Michael kon zich niet herinneren dat hij zich ooit eerder zo beroerd had gevoeld.

Ze keek hem zo scherp aan dat hij een stap naar achteren deed. 'Ik kan het niet meer aan. Ik kan niet meer tegen... hem. Als ik dood ben, kan Kaine me niet meer gebruiken. Ik ben er klaar mee.'

Ze duwde haar duimnagel onder de Kern en wipte die toen naar Michael toe. Het dingetje vloog over zijn schouder – hij zag het zonlicht blinken op het metaal terwijl het om zijn as tollend door de lucht schoot, zodat het leek of het naar hem knipoogde en zei: *Hé, gast, praten met mensen die zelfmoord willen plegen, daar ben jij echt niet goed in.* Het kwam met een licht tinkelend geluid op de rijbaan terecht, waar het binnen enkele seconden platgewalst zou worden.

Hij wist niet wat hij zag. Het was gewoon niet te geloven dat iemand zo goed met computercode overweg kon dat ze in staat was om haar eigen Kern te vernietigen. De Kern, dat was het mechanis-

me dat de hersenen van gamers beschermd als ze zich in de Slaap bevonden. Zonder Kern zouden je hersenen niet in staat zijn om de prikkels van het VirtNet op een goede manier te verwerken. Als je doodging in de Slaap, zou je ook sterven in de Wake. Hij kende niemand die ooit zoiets had gezien. Nog maar twee uur geleden had hij samen met zijn beste vrienden zonder daar ook maar iets voor te betalen hele borden gebakken aardappelen met gesmolten kaas naar binnen gewerkt in de broodjeszaak van Dan the Man. Nu wilde hij niets liever dan daar weer terug zijn, om een broodje kal-koenfilet te eten terwijl hij zijn best deed om Brysons onsmakelijke onderbroekenlol te verdragen en te luisteren naar Sarah, die hem te verstaan gaf dat hij zijn haar hier in de Slaap heel slecht had laten knippen.

‘Als Kaine achter jou aan komt,’ zei Tanya, ‘zeg dan maar dat ik uiteindelijk gewonnen heb. Vertel hem hoe moedig ik ben geweest. Hij kan hier nog zoveel mensen gevangenzetten en net zoveel lichamen stelen als hij maar wil, mij krijgt hij niet.’

Michael had genoeg van dit gepraat. Uit de met bloed besmeurde mond van dit meisje wilde hij geen woord meer horen. Sneller dan hij ooit in zijn leven iets gedaan had, sneller dan welk personage in welke game dan ook, dook hij op de paal af waar ze zich aan vastklampte.

Heel even leek ze te verstarren door zijn plotselinge optreden, maar toen liet ze los. Ze zette zich zelfs af. Met zijn rechterhand greep Michael naar de leuning en met zijn andere hand probeerde hij haar vast te pakken, maar met beide handen greep hij mis. Zijn voeten raakten iets hards en gleden toen weg. Hij maaide wild met zijn armen, maar voelde niets dan lucht en vrijwel op hetzelfde moment als zij viel hij naar beneden.

Een ongelooflijke schreeuw ontsnapte aan zijn mond – iets waarvoor hij zich geschaamd zou hebben als de enige die nu bij hem was niet elk ogenblik om het leven kon komen. Want nu ze haar Kern had gewist, zou dit werkelijk haar dood worden.

Michael en Tanya vielen het onherbergzame grijze water van de

baai tegemoet. De wind rukte aan hun kleren en het was net of Michaels hart over de binnenkant van zijn borstkas omhoogkroop en zich door zijn keel naar buiten wilde wringen. Opnieuw schreeuwde hij het uit. Op een bepaald niveau besepte hij dat hij een hevige pijn zou voelen zodra hij het water raakte, maar daarna gelift zou worden, en dat hij als hij wakker werd, veilig en wel in zijn Grafkist zou liggen. Maar de kracht van het VirtNet was juist dat het leek of alles werkelijk gebeurde, en de werkelijkheid van dit moment was doodsangst.

Als twee parachutespringers in vrije val schoten ze borst aan borst omlaag, en in die lange val wisten hun Aura's elkaar op de een of andere manier te vinden. Terwijl het kolkende wateroppervlak razendsnel op hen af schoot, sloegen ze hun armen om elkaar heen en trokken zich dicht tegen elkaar aan. Michael wilde het opnieuw uitschreeuwen, maar toen hij de totale rust op Tanya's gezicht zag, klemde hij zijn kaken op elkaar.

Ze keek hem recht in de ogen, zocht daar iets en vond hem, en hij voelde ergens vanbinnen iets breken.

Het water was al net zo hard als hij had verwacht. Zo hard als beton. Zo hard als de dood.

3

Het was kort maar fel. Op een en hetzelfde moment verbreidde de pijn zich met een klap door al Michaels zenuwen. Hij had niet eens de tijd om geluid te maken voordat het ophield, en Tanya kennelijk al evenmin, want het enige wat hij hoorde, was de misselijkmakende klap waarmee ze het water raakten. En toen viel alles uit elkaar en wist hij niets meer.

Michael leefde nog en lag nu in de NerveBox – al werden die dingen door de meeste mensen Grafkist genoemd. Hij was uit zijn slaap gelift.

Maar het meisje niet. Er sloeg een golf van verdriet over hem

heen, die echter al snel plaatsmaakte voor ongeloof. Hij had met zijn eigen ogen gezien dat ze haar code wijzigde, de Kern uit haar virtuele vlees rukte en die wegsmeet alsof het niet meer dan een broodkruimpje was. Toen het voor haar ophield, was het echt opgehouden, en de gedachte dat hij daarbij betrokken was geweest, bezorgde hem een knoop in zijn maag. Hij had nog nooit zoiets meegemaakt.

Hij knipperde een paar keer met zijn ogen en wachtte tot het ontlinkingsproces voltooid was. Nog nooit was hij zo blij geweest dat hij klaar was met het VirtNet, klaar met een game, en dat hij uit deze kist kon stappen om de vervuilde lucht van de echte wereld in te ademen.

Er ging een blauw lampje branden, zodat hij kon zien dat het deksel van de Grafkist zich niet meer dan een paar centimeter boven zijn gezicht bevond. De LiquiGels en AirPuffs waren al ingetrokken. Dat hield in dat Michael nu alleen het laatste deel van het proces nog zou moeten doormaken, maar jammer genoeg was dat ook het enige deel waar hij echt verschrikkelijk de pest aan had, hoe vaak hij het ook al had meegemaakt – en hij had het al zo vaak ondergaan dat hij de tel was kwijtgeraakt. Dunne, ijzige slierten NerveWire werden uit zijn nek, rug en armen getrokken en kronkelden als slangen over zijn huid totdat ze uit het zicht verdwenen in hun holletjes in de wand, waar ze gedesinfecteerd en opgeslagen zouden worden voor de volgende keer. Zijn ouders vonden het maar raar dat hij die dingen uit vrije wil zo vaak in zijn lijf liet boren, en dat kon hij hun niet kwalijk nemen. Het had echt iets heel engs.

Een luide klik werd gevolgd door een mechanische dreun en het gesis waarmee de lucht zijn kist binnenstroomde. Toen zwaaide het deksel van de Grafkist open, net als het deksel van de grafkist in de crypte van Dracula. Michael moest bijna lachen bij die gedachte. Een leven als valse, bloedzuigende vampier op wie alle dames dol waren, was niet meer dan een van de talloze dingen die je in de Slaap kon doen. Maar één mogelijkheid uit een miljard.

Hij stond voorzichtig op. Na een lift voelde hij zich altijd wat wa-

zig, vooral als hij een paar uur weg was geweest. Hij was naakt en zijn hele lijf droop van het zweet, maar als je je kleren aanhield bedierf dat de sensorische prikkels van de NerveBox.

Michael stapte over de rand van de Box en was blij toen hij de zachte vloerbedekking onder zijn tenen voelde; dat gaf hem het gevoel dat hij weer vaste grond onder zijn voeten had en terug was in de werkelijkheid. Hij pakte de boxershort die hij op de vloer had laten liggen en trok hem aan. Hij vermoedde dat een nette jongen waarschijnlijk ook een broek en een T-shirt aangetrokken zou hebben, maar zo netjes voelde hij zich op dit moment niet. Hij had alleen maar wat Ervaringspunten willen scoren door een meisje van een zelfmoordpoging af te houden. Meer had hij van de game niet hoeven doen, maar het was hem niet gelukt, en erger nog: mede door zijn toedoen had ze het niet alleen in de game gedaan, maar ook écht.

Waar haar lichaam zich nu ook mocht bevinden, Tanya was dood. Ze had haar Kern uitgerukt voordat ze stierf, een stukje programmeerkunst waar je zoveel wachtwoorden voor nodig had dat zijzelf de enige was die dat had gekund. Het was in het VirtNet niet mogelijk om te doen alsof je je Kern weghaalde. Dat was te gevaarlijk. Anders zou je nooit weten of het echt gebeurde of dat iemand alleen maar deed alsof, en dan zouden een hoop gamers zoiets gewoon gaan doen voor de kick of om bij andere mensen een reactie op te wekken. Nee, ze had haar code gewijzigd. Ze had de blokkades in haar geest verwijderd die het virtuele en het echte van elkaar gescheiden hielden. Daarmee had ze ook het werkelijk bestaande implantaat in haar hoofd laten doorbranden, en dat had ze met opzet gedaan. Tanya, het mooie meisje met die trieste blik in haar ogen, had in de waan verkeerd dat ze achtervolgd werd, en nu was ze dood.

Michael wist dat het niet lang zou duren voordat de NewsBops zich erop zouden storten. Ze zouden melden dat hij bij haar was geweest en de vns, de VirtNet Security, zou hem willen spreken. Daar kon hij wel op rekenen.

Dood. Ze was dood. Al net zo levenloos als de ingezakte matras op zijn bed.

Toen sloeg het allemaal over hem heen. Het raakte hem net zo hard als een bal recht in zijn gezicht.

Michael wist nog net de badkamer te bereiken voordat hij alles uitbraakte wat hij maar in zijn maag had. Daarna zakte hij op de vloer. Er kwamen geen tranen – hij was geen jongen die snel moest huilen – maar hij bleef daar wel een hele tijd in elkaar gedoken liggen.

Het voorstel

1

Als ze diep in de put zaten en het gevoel kregen dat de wereld hen gewoon niet meer moest, gingen de meeste mensen naar hun vader of moeder. Of anders praatten ze misschien met een broer of zus. Mensen zonder naaste familie zouden misschien aankloppen bij een tante, een opa of een achterneef van hun moeder.

Maar Michael pakte dat anders aan. Hij ging naar Bryson en Sarah, de twee beste vrienden die een mens maar kon hebben. Die twee kenden hem zoals niemand anders hem kende. Het maakte hun niet uit wat hij zei of deed, of hoe hij erbij liep. En als zij hem nodig hadden, was hij er ook voor hen. Maar toch was er iets raars aan hun vriendschap.

Michael had hen nooit ontmoet.

Niet letterlijk in elk geval. Nog niet. Ze waren virtuele vrienden, maar ze kenden elkaar door en door. Hij had hen voor het eerst ontmoet op het onderste level van *Lifeblood*, en terwijl ze opklommen door de levels waren ze steeds closer geworden. Ze hadden elkaar nog maar net leren kennen toen ze de handen al ineengeslagen hadden om samen op te klimmen in de Moeder van Alle Games. Zij waren het Tergende Trio, het Destructieve Drietal, de Drie Drieste Dreigers. Die bijnamen hadden hun weinig vrienden opgeleverd – sommige mensen hadden hen wijsneuzen genoemd en andere vonden hen een stel idioten – maar ze hadden lol en dus maakten ze zich daar niet druk om.

De vloer van de badkamer was hard. Omdat hij daar niet voor eeuwig kon blijven liggen, vermande hij zich en liep rechtstreeks naar het plekje op aarde waar hij het liefst zat.

De Stoel.

Eigenlijk was het een doodgewoon meubelstuk, maar hij had nog nooit een stoel gehad waar je zo lekker in kon zitten. Het was net zoiets als wegzakken in een door mensenhanden gemaakte wolk. Hij moest eens goed nadenken en hij wilde afspreken met zijn beste vrienden. Hij plofte neer en keek naar de treurig stemmende grauwe buitenmuur van het appartementencomplex aan de overkant van de straat. Het zag eruit als een mistroostige regenbui die van het ene moment op het andere bevroren was.

Het enige wat de grauwheid verstoorde was een reusachtig reclamebord voor *Lifeblood Deep*: bloedrode letters op een zwarte achtergrond en verder niets. Het was alsof de gamedesigners zich er volledig van bewust waren dat die woorden het enige waren wat ze nodig hadden. Iedereen kende *Lifeblood Deep* en iedereen wilde het recht verdienen om daar op een goede dag naartoe te gaan. Wat dat betrof was Michael niet anders dan alle andere spelers – niet meer dan een willekeurig lid van de kudde.

Hij dacht aan Gunner Skale, de beste *Lifeblood*-gamer die het Virt-Net ooit had gekend. De man was echter niet lang geleden van de aardbodem verdwenen en het gerucht ging dat hij de weg kwijt was geraakt in de game waar hij zoveel van gehouden had en was verzvolgen door het Diepe. Skale was een legende, en de ene gamer na de andere was naar hem op zoek gegaan in de duisterste krochten van de Slaap, maar tot nu toe zonder resultaat. Michael wilde niets liever dan dat level bereiken en de nieuwe Gunner Skale worden. En dan natuurlijk eerder dan die nieuwe sterspeler, die... *Kaine*.

Michael kneep in zijn EarCuff – het kleine stukje metaal dat aan zijn oorleltje bevestigd was – zodat zijn NetScreen en toetsenbord plotseling voor hem zweefden. Op het Bulletin zag hij dat Bryson online was en dat Sarah over een paar minuten terug zou zijn.

Michaels vingers dansten over de rood oplichtende toetsen.

MIKETHESPIKE: Ha, Bryson. Zit niet zo lang naar de Gorgozon-nesten te kijken en praat tegen me. Ik heb heavy shit gezien vandaag.

Zijn vriend reageerde ogenblikkelijk. Bryson was nog vaker online of in de Slaap dan Michael, en hij typte als een secretaresse die net drie koppen koffie achterover had geslagen.

BRYSTONES: Heavy shit? Heeft een *Lifeblood*-smeris je weer eens bij de kladden gepakt in de Duinen? Ze komen maar één keer in de dertien minuten langs, hoor!

MIKETHESPIKE: Ik heb je al verteld wat ik aan het doen was. Ik moest die chick ervan weerhouden om van de brug te springen. Het ging niet goed.

BRYSTONES: Hoezo? Is ze gesprongen dan?

MIKETHESPIKE: We kunnen het er nu beter niet over hebben. Laten we afspreken in de Slaap.

BRYSTONES: Dat moet dan wel heavy geweest zijn, gast. We zijn er net een paar uur weg. Kan het morgen niet?

MIKETHESPIKE: Ik zie je straks bij Dan the Man. Over een uur. Zorg dat Sarah er ook is. Ik moet douchen. Ik stink naar zweet.

BRYSTONES: Fijn dat we elkaar niet in het echt gaan zien dan. Ik heb niet zoveel met stinkende oksels.

MIKETHESPIKE: Nu we het er toch over hebben: dat moeten we toch gewoon eens doen. In werkelijkheid afspreken, bedoel ik. Zo ver weg woon je niet.

BRYSTONES: Maar de Wake is zo saai. Waar is dat goed voor?

MIKETHESPIKE: Omdat mensen dat nou eenmaal doen. Ze komen elkaar in levenden lijve tegen en geven elkaar dan een hand.

BRYSTONES: Ik zou je liever omhelzen.

MIKETHESPIKE: Als je het maar laat! Ik zie je over een uur. Zorg dat Sarah er ook is!

BRYSTONES: Doe ik. Ga je oksels nou maar wassen.

MIKETHESPIKE: Bemoei je niet met mijn oksels...

BRYSTONES: Over en uit.

Michael kneep in zijn EarCuff en zag het NetScreen en het toetsenbord vervagen en toen, alsof er een stevige wind doorheen waaide, in het niets oplossen. Voordat hij naar de badkamer liep, keek hij nog even naar het reclamebord voor *Lifeblood Deep*. De rode letters op de zwarte achtergrond leken wel een sarrende uitdaging en hij dacht aan Kaine en Gunner Skale.

2

Het VirtNet was iets raars. Het was zo echt dat Michael soms wel eens wenste dat het niet zo enorm hightech was; als hij het heet had en liep te zweten bijvoorbeeld, of als hij struikelde en zijn teen stootte, of als een meisje hem een klap in zijn gezicht gaf. De Grafkist zorgde ervoor dat hij dat allemaal voelde. Je kon de game natuurlijk instellen op wat minder heftige gewaarwordingen, maar waarom zou je de moeite nemen om te gamen als je er niet helemaal voor ging?

Hetzelfde realisme dat alle pijn en ongemak in de Slaap veroorzaakte, had zo nu en dan ook een positieve kant. Het eten bijvoorbeeld. Vooral als je zo goed code kon schrijven dat je alles kon krijgen wat je maar wilde, ook als je even krap zat. Even je ogen sluiten om de ruwe data door te lezen en hier en daar een paar regels programmacode aan te passen, en voilà: een gratis feestmaal.

Michael zat samen met Bryson en Sarah aan hun gebruikelijke tafeltje op het terras van de koffiezaak van Dan the Man en nam een gulzige hap van een groot bord Groucho Nacho's, terwijl de Grafkist hem in de echte wereld intraveneus zuivere en gezonde voedingsstoffen toediende. Natuurlijk kon een mens zich voor zijn voedsel niet alleen maar verlaten op de voedingsfunctie van de Grafkist – die was er niet op berekend om je maanden aan een stuk in leven te houden – maar tijdens lange sessies was het vaak wel prettig. En het mooiste was dat je er niet dik van werd, hoeveel je

ook at. In de Slaap werd je alleen maar dik als je je uiterlijk zo instelde dat je er dik uitzag.

Ondanks het heerlijke eten werd het al snel een somber gesprek. 'Zodra ik het van Bryson had gehoord, heb ik er op de NewsBops over gelezen,' zei Sarah. Haar verschijning in het VirtNet was vrij ingetogen: een knap gezichtje, lang bruin haar, een lichtbruine huid en vrijwel geen make-up. 'De afgelopen week zijn er verschillende Kern-hercoderingen geweest. Ik krijg er de kriebels van. Het gerucht gaat dat die Kaine mensen in de val lokt terwijl ze zich in de Slaap bevinden en hen dan niet meer wakker laat worden. Sommigen worden daardoor tot zelfmoord gedreven. Dat is toch niet te geloven? Een cyberterrorist.'

Bryson knikte. Hij zag eruit als een American footballspeler die het op het sportveld zwaar te verduren had gehad: groot, zwaargebouwd en in alles net niet helemaal symmetrisch. Hij zei altijd dat hij in het echte leven zo ontzettend knap was dat hij in de Slaap de dames bij zich uit de buurt wilde houden. 'De kriebels?' herhaalde hij. 'Onze goede vriend hier heeft gezien hoe een meisje een hand in haar eigen schedel stak, haar Kern uitrukte en weggooid, en daarna van een brug sprong. Ik denk dat de kriebels krijgen dan wel heel zwak uitgedrukt is.'

'Dan had ik het beter anders kunnen zeggen,' antwoordde ze. 'Waar het om gaat, is dat er iets gebeurd is en dat een gamer daar de schuld van krijgt. Wie heeft nou ooit gehoord dat mensen hun eigen systeem hacken om zelfmoord te plegen? De VirtNet Security heeft nog nooit eerder met zoiets te maken gehad.'

'Tenzij dat verborgen is gehouden,' voegde Bryson daaraan toe.

'Maar wie zou zoiets nou doen?' mompelde Michael, meer in zichzelf dan tegen de anderen. Hij was goed op de hoogte en zelfmoorden binnen de Slaap kwamen bijna nooit voor. Echte zelfmoorden in elk geval. 'Sommige mensen krijgen er een kick van om zich in de Slaap van kant te maken zonder dat dat echte gevolgen heeft, maar zoiets als dit heb ik nog nooit gezien. De kennis en vaardigheden die je nodig hebt om zo'n stunt uit te halen... Vol-

gens mij kan ik dat niet eens. En nu zijn er binnen een week ineens verschillende gevallen tegelijk?’

‘En hoe zit het met die Kaine?’ vroeg Bryson. ‘Ik heb gehoord dat hij echt een grote speler is, maar hoe kan iemand anderen nou in de val lokken en vastzetten in de Slaap? Dat is toch allemaal geklets?’

Aan de tafeltjes om hen heen was het stil geworden en toen Bryson de naam Kaine noemde, leek die door de ruimte te weergalmen. Iedereen zat hen aan te gapen, en Michael begreep wel waarom. Kaine begon zo berucht te worden dat de mensen al wit wegtrokken als ze zijn naam hoorden. De afgelopen maanden had hij alles gefiltreerd, van games tot besloten ontmoetingsruimtes, en daar had hij zijn slachtoffers niet alleen met akelige beelden de stuipen op het lijf gejaagd, maar soms ook aangevallen. Voordat Tanya hem erover vertelde, had Michael nog nooit gehoord van mensen die in de Slaap waren komen vast te zitten, maar de naam Kaine joeg de hele virtuele wereld angst aan. Het leek wel alsof hij voortdurend op de loer lag, waar je je ook bevond. Bryson mocht dan stoer doen, maar dat was allemaal fake.

Michael liet zijn ogen even over de andere klanten gaan, haalde zijn schouders op en richtte zijn aandacht weer op zijn vrienden. ‘Ze zei telkens weer dat het Kaines schuld was. Dat ze door hem in de val was gelokt en er niet meer tegen kon. Er was ook iets over het stelen van lichamen. En over dingen die KillSims heten. Neem maar van mij aan: nog voordat ze die Kern uit haar hoofd rukte, kon ik aan de blik in haar ogen al zien dat het haar menens was. Ze is hem ongetwijfeld ergens tegengekomen.’

‘Het is het VirtNet,’ zei Bryson. ‘Iets hoeft niet echt te zijn om toch écht te zijn. Daar gaat het nou juist om.’

‘Nee.’ Sarah schudde haar hoofd. ‘Kaine is een gamer. Een mens. Hij ligt in een Grafkist. Met al die publiciteit zouden we toch meer over hem moeten weten? De media zouden de deur bij hem plat moeten lopen. De vns zou toch op z’n minst in staat moeten zijn om hem op te sporen.’

Michael had het gevoel dat ze nu eindelijk wat verder kwamen. ‘Hé, jongens, mag ik ook nog wat zeggen? Ik word verondersteld zwaar getraumatiseerd te zijn en jullie horen mij een beetje te troosten. Tot nu toe zijn jullie daar goed waardeloos in.’

Er verscheen een uitdrukking van oprechte bezorgdheid op Brysons gezicht. ‘Als jij het zegt, geloof ik je meteen, gast. Sorry, maar ik ben blij dat jij dat hebt meegemaakt en niet ik. Ik weet dat onderhandelen om mensen van zelfmoord af te houden er nou eenmaal bij hoort in *Lifeblood*, maar wie had kunnen denken dat jij met een echte zelfmoord te maken zou krijgen? Ik zou waarschijnlijk een week lang wakker liggen als ik zoiets had meegemaakt.’

‘Waardeloos,’ zei Michael met een halfhartig lachje, hoewel hij zich eigenlijk al een stuk beter voelde doordat hij hier met zijn vrienden zat te praten. Toch had hij nog steeds het gevoel dat iets in hem probeerde zich een weg naar buiten te knagen – iets duisters met grote tanden, dat kennelijk niet bereid was om zich door hem te laten vergeten.

Sarah boog zich naar hem toe en gaf hem een kneepje in zijn arm. ‘Niemand van ons kan echt aanvoelen hoe akelig dat geweest moet zijn,’ zei ze zachtjes. ‘En het zou idioot zijn om te doen alsof het wel zo was. Maar ik vind het heel erg voor je dat het gebeurd is.’

Michael kon alleen maar blozen en tuurde naar de vloer. Gelukkig bracht Bryson hem weer terug in de werkelijkheid. Hij stond op en zei: ‘Ik moet nodig even naar de plee.’ In de Slaap moesten mensen dat ook, en wel op hetzelfde moment als je echte lijf in de Grafkist. Alles hier was zo gemaakt dat het echt aanvoelde. Alles.

‘Charmant, hoor,’ zei Sarah met een zucht terwijl ze Michaels armen losliet en hij achteroverleunde. ‘Heel charmant.’

3

Ze praatten nog een uurtje en rondden het gesprek af met hun gebruikelijke belofte om binnenkort in de echte wereld af te spreken.

Bryson zei dat als ze dat voor het eind van de maand niet gedaan hadden, hij elke dag een vinger zou afhakken tot het er eindelijk eens van kwam – bij Michael natuurlijk, niet bij zichzelf. Dat leverde hun een welkome lachbui op.

Bij een portaal namen ze alle drie afscheid. Michael liftte terug naar de Wake en onderging de gebruikelijke procedure voordat hij eindelijk uit de Grafkist kon stappen. Toen hij naar de Stoel liep, bleef zijn blik als vanzelf even rusten op het reclamebord voor *Life-blood Deep* en dat werd weer gevolgd door de gebruikelijke paar seconden van hevig verlangen. Hij wilde zich in de Stoel laten zakken, maar veranderde op het laatste moment van gedachten, omdat hij beseftte dat als hij nu ging zitten, hij daar vandaag niet meer uit zou komen. Hij was uitgeput en had overal pijn, van top tot teen. Het was heel vervelend om in de Stoel in slaap te vallen. Hij werd altijd wakker met kramp op plekken waar mensen helemaal geen kramp hoorden te hebben.

Hij zuchtte en terwijl hij zijn best deed om niet te denken aan het meisje dat Tanya heette en dat zich vlak voor zijn ogen van het leven had beroofd, wist hij op de een of andere manier zijn bed te bereiken. Hij liet zich er languit op vallen en zakte vrijwel onmiddellijk weg in een diepe, droomloze slaap, die de hele nacht zou duren.

4

Toen hij de volgende ochtend wakker werd, leek het wel of hij moest zien uit te breken uit een cocon. Het duurde twintig minuten voordat de slimme kant van zijn hersenen de domme kant ervan wist te overtuigen dat het niet verstandig was om zich ziek te melden. Hij was dit semester al zeven keer niet naar school gegaan. Nog een keer of twee en dan zouden er disciplinaire maatregelen volgen.

In de loop van de nacht had hij steeds meer spierpijn gekregen

en dat vreemde, knagende gevoel ging nog steeds onrustig tekeer in zijn maag, maar op de een of andere manier wist Michael toch de ontbijttafel te bereiken. Zijn huishoudster, Helga, had een bord eieren met uitgebakken spek voor hem neergezet. Een huishoudster, een fantastische VirtNet-installatie en een mooi appartement – hij had veel om zijn rijke ouders dankbaar voor te zijn. Ze waren vaak op reis, en op dit moment kon hij zich niet herinneren wanneer ze waren vertrokken of wanneer ze thuis zouden komen. Maar dat maakten ze wel weer goed met alles wat ze hem cadeau gaven. Alleen al de school, het VirtNet en Helga namen hem zo volkomen in beslag dat hij nauwelijks de tijd had om hen te missen.

‘Goedemorgen, Michael,’ zei Helga met haar lichte, maar toch opvallende Duitse accent. ‘Je hebt goed geslapen, ja?’

Hij gromde en zij glimlachte. Daarom hield hij nou zoveel van Helga: ze was niet beledigd of in haar wiek geschoten als hij alleen maar wilde grommen als een dier dat net ontwaakte uit zijn winterslaap. Daar had zij geen moeite mee. En het eten dat ze kookte, was bijna net zo lekker als in het VirtNet. Michael werkte het ontbijt tot op de laatste kruimel naar binnen en liep toen de deur uit om de trein te halen.

5

Het was druk op straat – pakken, rokken en bekers koffie zover het oog reikte. Er waren zoveel mensen dat Michael bijna had kunnen zweren dat ze zich als reproducerende cellen voor zijn ogen verdubbelden. Iedereen had de gebruikelijke neutrale, licht verveelde blik in zijn ogen die Michael zo goed kende. Net zoals hij zouden deze mensen de hele dag met grote tegenzin aan het werk zijn op hun saaie kantoor of school, totdat ze weer naar huis konden om het VirtNet in te gaan.

Michael sloot zich aan bij de stroom voetgangers en liep een eind