

# Supernerd



# Supernerd

Emmy van Ruijven



Supernerd  
is een uitgave van  
Dutch Venture Publishing

Copyright © 2023 Dutch Venture Publishing

Auteur: Emmy van Ruijven

Omslagillustratie: Emmy van Ruijven

Omslagontwerp: Jen Minkman

Inhoudelijke redactie: Midgard Manuscripten

Tekstredactie: Jen Minkman

Opmaak binnenwerk: Storm designs

Eerste uitgave omnibuseditie: 2023

NUR 285

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze dan ook, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



Voor iedereen die ooit aan zichzelf twijfelde.

# Voorwoord

*Gelukkig is de wereld van Supernerd fictief. Mochten er opeens wel mensen worden overgenomen door demonen, bel dan eerst Sam en Dean Winchester en/of hoop dat je net als Steph superkrachten ontwikkelt om de mensheid te redden.*

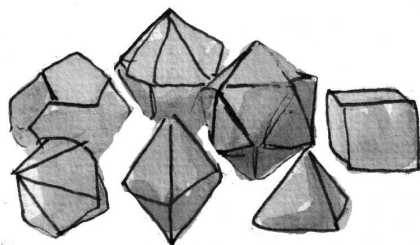
*Alle namen en gebeurtenissen zijn fictief, al zijn de meeste plekken in Den Bosch wel te bezoeken. Alle overeenkomsten tussen bestaande personen en de personages in dit boek berusten op louter toeval.*

*Ennub, wees trots op wie je bent. #proudnerd*

*Liefs,  
Emmy*







## Steph's handleiding voor Dungeons & Dragons

*Dungeons & Dragons* is een bordspel zonder bord, waarbij de verbeelding centraal staat. Het is een rollenspel waarbij iedere speler een personage uitspeelt. Deze personages hebben een bepaalde rol (class) in het verhaal en zijn vaak van een fantasy ras (race). Het verhaal wordt verteld en begeleid door de *Dungeon Master (DM)*.

Het is de taak van de DM om de spelers te confronteren met moeilijkheden als monsters en vallen, terwijl de spelers hun best doen hun queeste te vervullen.

Je kunt echter niet altijd maar doen wat je wilt. Om te bepalen of iets lukt, moet je meestal een dobbelsteen met twintig zijden rollen, een d20. Een bepaalde moeilijkheidsgraad bepaalt of het lukt of niet. Om te kijken of je een vuurbal kan ontwijken rol je een *saving thron*, en als je wilt weten of je in staat bent om de naald in een hooibaal te vinden, rol je een *skill check*.

Er worden verschillende vormen van *Dungeons & Dragons* gespeeld. De ene groep gaat van *dungeon* naar *dungeon* en



vecht alleen maar, de andere groep focust zich meer op het rollenspel.

Een gemiddelde groep bestaat uit één *Dungeon Master* en drie tot zes spelers. Elke speler heeft zijn eigen personage (*player character*) en gedurende het spel laat de DM ze kennis maken met *Non Player Characters* (NPCs).

Naast *Dungeons & Dragons* zijn er meer spellen die met eenzelfde soort systeem werken. Een voorbeeld hiervan is *Pathfinder*.

## Proloog

‘Wat wil je, Kyal?’ Verveeld keek hij de demon aan. Hij had weinig zin in gezeur en het idee alleen al dat al zijn onderdanen weer een dag zouden vullen met de meest achterlijke verzoeken, vond hij maar vermoeiend.

De strijd tussen hemel en aarde was zo ontegenwoordig saai geworden.

Er gebeurde niks. Zelfs het laatste seizoen van *Temptation Island* was spannender. De engelen hielden zich koest, zijn onderdanen en hijzelf moesten zich koest houden. Allemaal door die belachelijke akkoorden. Hij was gebonden zich daaraan te houden.

‘Ik heb een plan,’ begon de demon. Zijn schaduwachtige substantie kringelde opgewonden op en neer. God, weer een puppie met een “goed idee”.

Hij zuchtte en gebaarde dat hij mocht beginnen.

‘Meester, geef me een kans om de aarde aan te vallen, te infiltreren. Ik heb een fantastisch plan om de mensheid aan ons te onderwerpen. Ik heb onderzoek gedaan naar verschillende poorten en ik denk dat we het antwoord hebben gevonden. Ik heb een *loophole* gevonden in de akkoorden, waardoor de balans niet verstoord wordt. En tijdens het crescendo...’

Hij luisterde amper nog. Kyal was de zoveelste die kwam vertellen dat hij een oplossing voor hun probleem had. Er was geen oplossing. Hij zat vast tot aan het einde der tijden. Demonen naar de aarde sturen was geen oplossing. Ze zouden de hemelen alleen maar extra reden geven om

keihard terug te slaan. Allemaal voor de perfecte balans. Bah.

‘...En dan zal ik u verlossen van uw ketenen.’

Dat trok zijn aandacht. Zijn blik werd naar Kyal getrokken en hij kneep zijn ogen een beetje dicht. ‘Vertel me meer.’



Met mijn potlood probeer ik over mijn trekkende hoofdhuid te krabben. De kunstige knot op mijn hoofd zit te strak en het zit niet meer zo lekker. Ik ruk het elastiekje uit mijn haar en een stortvloed van bruin en turquoise valt rondom mijn hoofd. Een gek geluidje ontsnapt uit mijn mond als ik het overtollige haar uit mijn gezicht probeer te blazen. Nu jeukt mijn neus ook nog! Verwoed begin ik over mijn neusbrug te vegen, niet doorhebbende dat mijn vieze potloodvingers mijn gezicht aan het voorzien zijn van een onaantrekkelijke vorm van make-up.

Ik ben bezig met een gedetailleerde en dynamische tekening, terwijl op het scherm van mijn computer een superheldenfilm draait. Dat ik hem al zeker vier keer eerder heb gezien, deert me niet. Het is een ideale ontspanning en de perfecte bron van inspiratie.

Met mijn vinger duw ik mijn bril weer recht op mijn neus, alvorens ik verder ga met het arceren van de schaduwen.

Na een tijdje rek ik me uit. Mijn rug kraakt en ik slaak een zucht van verlichting. Mijn tekening is goed geworden. Echt goed. Het lijkt wel of de figuur echt leeft en me recht aankijkt



via het papier. Ik wrijf in mijn ogen en zie dan hoe vies mijn vingers zijn: mijn gezicht moet nu wel een slagveld lijken.

Blind grijp ik in de chipszak. Leeg. Wanneer heb ik hem opgemaakt? De kruimels op de kraag van mijn shirt bewijzen dat ik er in ieder geval van heb gegeten, ook al kan ik het me niet meer herinneren.

Dan maakt mijn telefoon een geluidje. Ik vis het ding onder een berg tekeningen vandaan en kijk naar de melding. Ik frons en pauzeer de film. Traag trek ik mijn koptelefoon van mijn hoofd, alsof die me belemmert in het lezen. Mijn vingers vliegen als vanzelf over het scherm en openen de melding die ik heb ontvangen. Het is een linkje naar mijn favoriete forum, waar een nieuwe complottheorie is gedeeld. Het is een forum over superhelden, want ik ben ervan overtuigd dat ze bestaan, ook al zegt iedereen dat ik misschien te veel sciencefiction kijk.

Op het eerste oog lijkt het geen bijzonder berichtje. Het is kort en gaat over een stadje in de Randstad. Het woord superheld komt er niet eens in voor.

ER IS ZOIETS VREEMDS GEBEURD. VANNACHT IS ER EEN GEBOUW VERDWENEN! ER WORDT NERGENS MELDING VAN GEMAAKT DAT ER EEN ONGELUK HEEFT PLAATSGEVONDEN EN MIDDEN IN DE NACHT WERKEN SLOPERS NIET, TOCH?! HIER IS WAT AAN DE HAND. IN DELFT IS ER VORIGE MAAND OOK PLOTS EEN GEBOUW VERDWENEN. HEB JIJ OOK EEN MELDING VAN EEN VERDWENEN GEBOUW? LAAT DAN EEN REACTIE ACHTER!

Het berichtje is een uur geleden geplaatst, maar heeft al een aantal reacties. Een paar leden maken meldingen van meer verdwenen gebouwen, weer anderen proberen een logische verklaring te geven en één iemand gooit er nog een schepje bovenop dat het vast aliens of andere wezens waren die ervoor gezorgd hebben dat iedereen dat gebouw lijkt te zijn vergeten. Dat gaat voor mij zelfs een brug te ver. Ik maak een onverschillig gebaar en gooi mijn mobieltje weer op mijn overvolle bureau. Hij tikt tegen een vies glas aan, waar ik per ongeluk mijn kwasten in heb schoongemaakt. Het

appelsap is nu een vreemd groengrijze kleur. Het glas wankelt gevaarlijk en ik duik over mijn bureau om te voorkomen dat het omvalt. Hierbij stoot ik een ander glas om, waar ik van schrik. Met een bonk komt de beker op het versleten tapijt terecht. Gelukkig, het glas is nog heel.

Ik verzamel naast het glas vieze appelsap een afwas van vier dagen en sjok naar de gezamenlijke keuken van mijn studentenhuis. Na slechts enkele dagen had ik al door dat ik mijn spullen het best in mijn kamer kon bewaren, want ik was al snel drie mokken kwijt. Ik bewaak mijn *Iron Man* mok nu met mijn leven.

Na een snelle afwas kom ik met een stapel schoon serviesgoed mijn kamer weer in. Het is een bende. Mijn moeder zou een rolberoerte krijgen als ze dit zo zag. Zij stond er altijd op dat ik mijn kamer netjes hield en ik neem de vrijheid die ik nu heb wel heel letterlijk. Het wordt tijd om te leren de wasmachine te gebruiken, anders ben ik straks gedwongen om naar huis te gaan met mijn vuile was. Naar huis gaan is iets wat ik wil vermijden, koste wat het kost. Straks maar even opzoeken op het internet hoe wassen werkt. Hoeveel wasmiddel ik nu precies nodig heb, en dat soort zaken.

De wasmachine doet me denken aan het verdwenen gebouw. Hoe makkelijk zou het zijn als vieze spullen gewoon in het niets konden oplossen? Grijnzend zet ik mijn koptelefoon weer op mijn hoofd, druk weer op afspelen en pak een nieuw tekenvel.

Peinzend kijk ik naar mijn tekening. Deze is best aardig, maar er mist wat. Het is zeker niet zo goed als mijn tekening van eerder, die vol actie zat en waarbij het leek alsof de jongen op het papier leefde. Ongemerkt ben ik op mijn potlood aan het kauwen, een oude gewoonte die mij vroeger meer dan eens een blauwe tong opleverde wanneer ik mijn pennen kapotbeet. Ik bekijk het papier van allerlei hoeken in de hoop dat ik kan ontdekken wat er ontbreekt. Na een paar tellen geef ik het op en laat het vel op mijn bureau vallen, op een stapel onafgemaakte krabbels waar ik nog niet tevreden over ben. Het is tijd om iets anders te gaan doen; de film is ondertussen ook afgelopen.

Nu het stil is in mijn kamer, merk ik dat mijn telefoon zo nu en dan

een geluidje uitstoot. Als ik mijn telefoon ontgrendel, zie ik een stroom berichtjes binnenkomen. Het cijfer naast de klassenapp toont aan dat ik al twintig berichtjes heb gemist, wat me eigenlijk niet heel veel kan schelen op dit moment. Ik kijk er later wel naar. Ik zie namelijk een eentje staan bij de naam van mijn beste vriend, Henry.

YOoooooooo, CHICK. KOM JE EERST HIER NAAR MIJ TOE VOORDAT WE GAAN?

VOORDAT WE GAAN? WAT IS ER DAN VANAVOND?

Ik zucht van ergernis dat ik bijna was vergeten dat we vanavond met z'n allen *Dungeons & Dragons* zouden gaan spelen. Sinds een paar weken hebben Henry en ik een toffe groep gevonden die elke week probeert samen te komen. Een aantal spelers kende ik al online en ook een klasgenootje van me wist de weg naar de spellenwinkel te vinden. Het was een ideale manier om mensen te leren kennen in Den Bosch die niet bij me in de klas zitten.

TUURLIJK! IK BEN ER AL HELEMAAL KLAAR VOOR! typ ik terug.

Is PIP ER OOK KLAAR VOOR? krijg ik onmiddellijk als antwoord.

PIP IS ER ALTIJD KLAAR VOOR. WAT Zouden JULLIE ZONDER HAAR MOETEN? Pip is het personage dat ik speel tijdens het spel. Het is een soort rollenspel en je kan spelen wat je wilt, mits het binnen het verhaal past. Pip is een heldhaftige halfling en alles wat ik zou willen zijn: spontaan, heldhaftig en aanwezig. Ik zou het verschrikkelijk vinden als haar in het spel iets zou overkomen. Ik koester haar alsof het een levend wezen is, en ik heb al vele tekeningen gemaakt en verhaaltjes geschreven om haar ook buiten het spel tot leven te wekken.

Met een ietwat nostalgisch gevoel blader ik door het notitieboekje dat ik voor het spel gebruik. Hierin houd ik alles bij wat er gebeurt en ik maak er allemaal tekeningetjes bij. Die tekeningetjes helpen me een personage echt te begrijpen. Ik glijd glimlachend met mijn vinger over de laatste schets in het boekje, waarin Pip heldhaftig een vuurbal ontwijkt.

Ik stop het boekje in mijn tas, samen met een zwaar zakje vol met dobbelstenen, een potlood, een pen en ander tekenmateriaal. Ik ben er helemaal klaar voor: een spannend spel spelen zonder van mijn stoel af te moeten komen is mijn ideale sport.



Henry krijgt nog een berichtje van me, waarin ik aangeef dat ik zo zijn kant op kom.

TOP. IK ZORG VOOR ETEN! krijg ik als reactie.

Ik steek mijn telefoon in mijn broekzak en kijk speurend mijn kamer rond naar mijn lievelingsvest. Ik vind hem uiteindelijk half onder mijn kussen weggestoken en ik ruik er snel even aan. Dit kan nog wel, besluit ik nadat ik het kledingstuk heb uitgeschud. Zodra ik het kledingstuk dichtrits voel ik me ongemakkelijk. Het zit niet meer zo lekker als het altijd leek. Ik pluk aan de gekleurde stof en besluit dat rits open ook nog wel kan.

Huffend en puffend hol ik de acht trappen van het studentencomplex naar beneden. Pardon, tien, als je de trap naar de kelder ook meetelt. Tussen de zee van fietsen spot ik mijn roze omafiets al snel, met dank aan de slinger nepbloemen van de Action. Met een ruk trek ik mijn fiets uit het rek en gooi mijn tas in het mandje voorop. Via de zijdeur ga ik naar buiten, waar ik een steile helling omhoog moet.

Het is ongeveer tien minuten fietsen naar Henry's huis. Hij woont in een wijk aan de rand van het centrum in een tot studentenhuis verbouwde ja-rendertigwoning. Ik was op slag verliefd op de donkerbruine bakstenen, de glas-in-loodraampjes en de granieten vloer in de hal.

Het zweet gutst over mijn lijf tegen de tijd dat ik bij Henry aankom. Ik had enorme tegenwind en ik moest flink trappen om maar een beetje vooruit te komen. Ik werd constant ingehaald door elektrische fietsen waarvan de berijders geen last leken te hebben van het weer.

Ik parkeer mijn fiets tegen het hekje, doe hem voor de zekerheid op slot met een extra ketting en hup naar de voordeur. Zonder na te hoeven denken druk ik op de bovenste bel, die van Henry's kamer. Binnen een tel vliegt de deur open en verschijnt mijn beste vriend in de deuropening. Zijn stormgrijze ogen glinsteren van plezier en zijn haar is samengebonden tot een man-bun. Hij grijpt me bij mijn elleboog en sleurt me haast het huis in, de trap op naar zijn kamer.

'Wat ben jij vrolijk!' merk ik op. Als reactie duwt Henry me een hoesje van een spel in mijn gezicht.

‘De nieuwste *Assassin’s Creed*,’ jubelt hij. ‘Net binnen!’ Ik knik begrijpend als ik zijn enthousiaste gezicht zie. ‘Ik vind het bijna jammer dat we zo gaan spelen.’

‘Hint begrepen. Jij speelt, ik kijk toe.’

‘Je bent de beste!’ Henry slaat een arm om me heen en duwt me richting de bank, waar ik mezelf met een plof op laat vallen. ‘Als beloning heb ik je lievelingspizza besteld.’

‘Dat is ook jouw lievelingspizza, grapjas,’ antwoord ik. Ik heb mijn telefoon tevoorschijn gehaald en scroll doelloos door mijn Instagram Feed terwijl Henry het spel aan het laden is.

‘Daarom zijn wij zo goed samen,’ concludeert de lange slungelige jongen als hij ook op de bank ploft.

Ik open mijn mond om wat terug te zeggen, maar Henry onderbreekt me. ‘Ssst, verpest het nu niet.’ Hij drukt zijn wijsvinger tegen mijn lippen en ik kan het niet laten om te happen. Snel trekt Henry zijn hand terug, grinnikend, en draait zich naar de muur. De muur wordt voor een groot deel in beslag genomen door een gigantisch scherm, dat zojuist flikkerend tot leven is gekomen.



Een tijdlang kijk ik toe, tot de deurbel gaat en Henry me met puppyogjes aankijkt. Ik sta op en kom overeind. Snel trek ik mijn vest uit - nog steeds een beetje klammig van het zweet - en gooi het kledingstuk over de rugleuning. Ik haast me naar beneden om de pizza's in ontvangst te nemen.

‘Het is al betaald!’ weet Henry me nog achterna te roepen.

Met een warme doos pizza Hawaï op schoot heb ik me weer op Henry's slaapbank genesteld. Ik kauw gedachteloos op een korst terwijl ik toekijk hoe Henry zijn avatar behendig door het spel loodst.

Onze pizza's zijn al lang op als ik een blik op mijn telefoon werp en de tijd zie. Ik slaak een kreetje en Henry komt pas uit zijn gamersbubbel als ik 'WE KOMEN TE LAAT' in zijn oor roep.

Onmiddellijk komen we in beweging. Ik probeer gehaast mijn gympen weer aan te krijgen en Henry schuift zo snel mogelijk al zijn spullen in zijn tas. Ik vis een ongeopende zak M&M's uit een van zijn kastjes en voor ik het weet, zitten we op de fiets.

'Je weet wat ze zeggen: zij die het dichtstbij wonen, komen het laatste,' grapt Aurora als ze de deur van de GameShop voor ons opent en ons binnenlaat. Ik glimlach ongemakkelijk en sla mijn armen om haar lijf. Ze ruikt naar wierook en meisjeszweet en haar lange zwarte haar kriebelt in mijn neus. De winkel is donker, behalve dan het licht in de etalage en het licht dat naar boven piept vanuit de kelder. De kelder is ingericht als speelruimte, waar groepen zoals de onze kunnen spelen. Iedere avond is er wel iets te doen en Aurora's ouders vinden het gezellig als hun dochter vrienden meeneemt en eens een avondje niet achter haar pc zit.

Aurora gaat ons voor. Haar fantastische Victoriaanse jurk sleept ruisend achter haar aan.

'Julie zijn laat,' snauwt Aiden als Henry en ik de trap af komen. Ik wapper met de zak snoepgoed in de hoop dat dit de woede van onze spelleider kan kalmeren.

'Sorry, mijn schuld,' begint Henry, die zijn spullen over een stoel gooit. 'Ik moest gewoon even spelen joh. Dit spel is ziek goed en de gameplay is echt een stuk verbeterd ten opzichte van de vorige...'

'Jongens en hun games!' grapt Aurora, misschien wel de grootste gamer die ik ooit heb ontmoet. 'Schattig Hen, schattig!'

Henry steekt zijn tong naar Aurora uit en blaast er een kusje achteraan. Aurora kijkt snel weg en strijkt haar haar snel achter haar oren. Jammer dat het paars bijna uit haar haren is verdwenen: het stond haar supergoed.

'Klets niet, Rora,' grapt Henry terug. 'Alsof jij niet hele dagen aan het gamen bent!'

‘Dit tussenjaar neem ik voor een goed doel! Dat mijn au-pairbaantje op eens niet door kon gaan, is niet mijn schuld. In februari stroom ik gewoon weer in op school.’

‘Mazzelkont, ik wil ook wel maanden extra vakantie,’ mijmer ik. Al de tekeningen die ik dan zou kunnen maken! Ik ga op mijn vaste plek tussen Aurora en mijn klasgenoot Sara zitten en begin mijn spullen een voor een uit mijn tas te halen en voor me uit te stallen. Uit het zakje haal ik verschillende soorten dobbelstenen. Een aantal gewone, met zes kanten, maar ook bijzondere die wel twintig zijdes hebben. Dit zijn de dobbelstenen die je nodig hebt voor *Dungeons & Dragons* en ik sorteer ze graag op kleur voor ik klaar ben om te gaan spelen.

Aiden schraapt zijn keel. Het donderende geluid zorgt ervoor dat we onmiddellijk onze gesprekken staken en zijn richting op kijken. De jongen is er goed voor gaan zitten, zijn stevige armen als enorme hammen over elkaar geslagen en een norse maar strijdlustige blik in zijn ogen.

‘Fijn dat jullie er zijn,’ bromt hij. ‘Er komt straks nog een groep, dus we zullen straks onderbroken worden omdat Aurora ze binnen moet laten. Kali is er gelukkig ook weer, al is ze nog niet helemaal lekker.’ Aiden knikt naar het andere meisje in onze groep. Ze heeft een beetje een grauwe kleur en haar ogen liggen diep in hun kassen. Ze heeft een dikke sjaal om zich heen geslagen en zit een beetje weggedoken in haar stoel. Het is fijn dat we weer compleet zijn.

‘Laat me raden,’ onderbreekt Henry. ‘Een groep Kolonisten van Catan? Of nee... Nog erger! *Pathfinder!*’ roept hij dramatisch.

‘Yo! Niet zo lelijk doen over *Pathfinder!*’ roept Wolff, een van onze andere spelers. Ik ken hem nog niet zo goed, maar hij is bevriend met Aiden en schijnt zich aan te sluiten bij elke rollenspelgroep die hij kan vinden. Gemaakt boos kijkt de jongen Henry aan, terwijl hij zijn vingers door zijn pony laat gaan, waardoor zijn muts bijna afzakt.

‘Ach, kom op zeg! *Pathfinder* is voor sukkel die vinden dat hun *fireballs* nog niet krachtig genoeg zijn en extra hulp nodig hebben.’

Aiden slaakt een diepe zucht om deze terugkerende ‘ruzie’ en masseert

zijn slapen. Ik denk dat hij spijt heeft van deze groep. Henry en Wolff zijn ondertussen een speelse worsteling begonnen en het lijkt er niet op dat dit snel zal eindigen.

‘Pak jij hem even aan?’ fluister ik in Aurora’s oor. Aurora grijnst en springt op om Henry bij zijn oor te grijpen. Jammerend laat Henry zich weer op zijn stoel trekken.

‘Laten we nu beginnen?’ stelt Aiden voor. We knikken en nemen de papieren aan die hij ons uitdeelt. Deze formulieren zijn heilig voor iedere *Dungeons & Dragons* speler. Op slechts enkele velletjes staat het complete personage dat je speelt uitgelegd: wat ze kunnen, hoe ze heten, wie ze zijn, welke spreuken ze kunnen, wat ze bij zich hebben. Ga zo maar door. Aurora bewaart ze hier in een archiefkast in de hoek van de kelder, zodat we ze niet per ongeluk kunnen vergeten.

‘Iemand wat te drinken?’ vraagt Aurora, nog voordat Aiden weer kan beginnen met praten. De bel gaat en Aurora zucht. ‘Even naar boven, hoor!’ Ze vliegt er vandoor als een modieuze vleermuis.

‘Dan pak ik het drinken wel,’ zegt Sara zacht. Ze staat op, trekt haar jurkje recht en legt haar leesboek op haar stoel. ‘Iemand interesse in een biertje?’

Tien minuten later zit iedereen eindelijk op z’n plaats en zijn ze voorzien van een drankje, wat lekkers en alles wat je maar voor het spel nodig hebt. ‘Oké,’ begint Aiden, terwijl hij met behulp van de rand van de tafel het flesje opent, wat Sara hem ongeopend in zijn handen had gedrukt. ‘Kan iemand nog even herhalen wat er vorige keer gebeurde, zodat ook Kali op de hoogte is en jullie leeghoofden niet weer een domme fout maken?’

‘Pip had net een val laten afgaan, waardoor de tempel begon in te storten,’ zegt Wolff. Hij kijkt me doordringend aan, omdat mijn Pip zijn *Warlock* al een paar keer in de problemen heeft gebracht. Ik steek mijn tong naar Wolff uit.

‘Wat doen jullie?’ vraagt Aiden, wiens doel het sowieso is om ons spelers in de problemen te werpen.

‘Eh... Rennen?’ stel ik voor.







‘Wat doe je nu!? NEE. NIET DOEN!’ krijst Aurora, die fanatiek over de tafel gebogen hangt en me aankijkt alsof ik zojuist een kitten heb vermoord. ‘Waarom laat je Pip dit nu doen?!’

Ik haal mijn schouders op en verklaar dat Pip nu eenmaal zo is. Mijn dobbelstenen rollen op tafel als ik ze uit mijn hand laat vallen en een dikke grote één - het enige cijfer dat je nooit wilt rollen - komt bovenop. Een collectief gekreun volgt.

We hebben de verschrikkelijke instortende tempel nog maar net overleefd of mijn personage heeft zich alweer in het volgende probleem gestort om een onschuldige te redden. Ik kan het echt niet helpen, want zo heb ik Pip bedacht: als een held. Pip mag dan een fictief personage zijn, maar ze is wel een voorbeeld voor me.. Iemand die zonder twijfel een kind voor een auto weg zou trekken of vol overtuiging ‘*I volunteer as tribute*’ zou roepen om iemand te redden van de dodelijke arena van *The Hunger Games*. Dit spel spelen is voor mij de enige manier om me heldhaftig te voelen, als een superheld. In mijn dromen hoop ik altijd dat iemand me wakker komt maken en naast mijn bed neerhurkt om me het goede nieuws te vertellen: ‘Steph, je bent een held met superkrachten en de wereld heeft je nodig!’ De realiteit is dat ik nog geen honderd meter kan hardlopen en mijn enige superkracht het eten van een hele chocoladereep in tien minuten is.

Schuldbewust glimlach ik naar mijn medespelers, die verwachtingsvol van mij naar Aiden kijken. Aiden kauwt op zijn lip, alsof hij diep aan het



nadenken is hoe hij dit moet oplossen. Als hij echt volgens de regels moet spelen, zou Pip nu vast dood zijn. Aiden is echter van mening dat het niet leuk is om personages alsmaar dood te laten gaan, dus ik verwacht dat hij een of andere creatieve oplossing gaat bedenken. Hoopvol kijk ik hem aan. Hij kijkt terug: zijn ogen priemen onder zijn borstelige wenkbrauwen vandaan. Dan zucht hij.

‘Pip vliegt door de lucht vanwege de kracht van de enorme vuurbal die naast haar is neergekomen.’ Hij rolt met een paar dobbelstenen. ‘Van het vuur krijg je 15 schade.’ Ik pak mijn potlood en noteer het getal in mijn boekje. Ik heb nog maar een kwart van mijn levenspunten over. Hopelijk wil Kali, die de heler speelt, mij zo voorzien van een magische spreuk die Pip kan genezen.

‘Ze vliegt zo over de afgrond, maar haalt het net niet. Rol eens een d20 om te kijken of je iets weet vast te grijpen?’ vervolgt de spelleider. Mijn hart begint meteen in mijn keel te kloppen en mijn handen zijn klam als ik tussen mijn dobbelstenen naar het juiste twintigzijdige exemplaar zoek.

Aurora pakt mijn arm beet en schudt hem van verwachting. Net als de anderen kijkt ze me hoopvol aan. ‘Kan ik mijn magie gebruiken om Pip op te tillen?’ vraagt ze Aiden. ‘Toe?’

Aiden schudt zijn hoofd. ‘Nee, Pip is te zwaar voor die spreuk!’

‘Kak!’ roept Aurora. ‘Kom op, Steph! Rol een twintig!’

Ik laat mijn dobbelsteen over tafel stuteren. Hij rolt tot halverwege de tafel en komt voor Wolffs neus tot stilstand. Ik kom omhoog en kijk naar het getal. Gelukkig heb ik een aantal bonuspunten op deze rol. ‘Vierentwintig?’ vraag ik aan Aiden. Gespannen kijk ik hem aan, tot zijn linker mondhoek langzaam omhoog kruipt. Is het een boosaardige grijns of zijn poging tot een glimlach?

‘Gelukt!’ zegt hij na een paar seconden. ‘Pip weet zich vast te grijpen aan een tak en bungelt nu aan de andere kant van het ravijn.’

‘Woehoe!’ juich ik. Aurora springt op en duikt half op me, terwijl ze ‘yes yes’ blijft herhalen. Iedereen lacht, zelfs Kali, die erg afwezig overkomt en maar weinig heeft gezegd. Ze zit weggedoken in haar sjaal en friemelt wat met de uiteinden.

‘Alles in orde?’ vraag ik als de stilte is wedergekeerd.

Kali knikt. ‘Sorry, ik ben nog niet helemaal lekker en ik heb hoofdpijn,’ verontschuldigt ze zichzelf.

‘Zullen we verder gaan?’ Aiden schraapt zijn keel en kijkt ongeduldig de groep rond. ‘Pip is aan de overkant en jullie merken dat het vuur steeds dichterbij jullie komt. Wat doen jullie?’

‘Ik gebruik mijn teleporteersteen om naar de overkant te gaan,’ zegt Kali.

‘Hey! Waarom neem je ons niet mee?’ Wolff baalt, want hij had de magische steen eerder in zijn bezit, maar verloor hem aan Kali’s personage bij een avondje dobbelen.

‘Omdat ik vanavond graag geroosterde *Tiefling* eet.’

Wolff maakt een beledigd geluidje en slaat zijn armen over elkaar.

‘Ik ga een pijl naar de overkant schieten,’ zegt Henry - denk ik - met zijn mond vol chips. Zonder op de goedkeuring van de leider te wachten gooit hij zijn dobbelsteen. ‘Ik rol al een twintig, wat een automatische haal is.’

‘En nu?’ spoort Aiden aan.

‘Ik klim op het touw en glijd op spectaculaire wijze naar de overkant.’

‘Met welk touw?’ vraagt Aiden met een gevaarlijke grijns. Henry vloekt luid. Hij had inderdaad moeten melden dat hij een touw vast heeft geknoopt aan de pijl, maar dit is echt een rotstreek van Aiden.

‘Dan probeer ik het nog een keertje, maar dan met touw.’

‘Prima. En dan mag Steph meteen even rollen of Pip het nog volhoudt om daar te blijven hangen.’

‘Jongens,’ onderbreekt Kali ons opeens. ‘Ik voel me niet goed. Ik wil graag naar huis.’

‘Maar... maar... maar...’ begint Aurora. ‘Wat moeten we nu zonder je?’

‘Jullie hebben nu even niks aan me. Sorry. Ik zie jullie volgende week. Goed?’ Kali staat abrupt op en heeft in een flits haar spullen opgeruimd en haar jas aan. Haar lange, donkere haar ziet dof en ze lijkt te verzuipen in haar anders zo perfect zittende jas. Bezorgd staar ik haar na als ze de trap op loopt, gevolgd door Aurora die haar er even uit laat.

‘Dat was jammer,’ zegt Sara. ‘Volgens mij gaat het helemaal niet goed met haar.’

‘Ik maak me wel een beetje zorgen,’ zegt Aurora zodra ze weer plaats heeft genomen op haar stoel. ‘Ze is vel over been en zag eruit alsof ze minstens een week slaap nodig heeft.’

‘Misschien is ze te lang doorgegaan? Haar studie is volgens mij erg zwaar,’ zegt Wolff. ‘Ze heeft vast gewoon rust nodig. Spelen we verder?’

We spelen verder. Het lukt iedereen om via Henry’s touw naar de overkant te komen voor de vlammen hen zullen verteren en Pip wordt naar boven getakeld met hetzelfde touw.

‘Als jullie weer allemaal op jullie benen staan en de medicijnen hebben uitgewisseld, mag Lucien even rollen wat hij allemaal hoort.’ Lucien is Henry’s personage, dus mijn beste vriend pakt braaf de juiste dobbelsteen op om te rollen.

‘Jongens, wat was dat?’ vraagt Sara opeens, terwijl ze naar het plafond kijkt.

‘Ik heb nog helemaal niet gezegd wat ik heb gerold, hoe kan zij het dan wel horen?’ vraagt Henry verward.

‘Nee, luister... Ik hoor iets!’ zegt Sara, iets luider nu. Ze klinkt angstig. Ik stop met het kauwen van M&M’s en probeer te horen wat zij ook hoort. Ik hoor helemaal niks.

‘Wat hoor je dan?’ vraagt Aurora. ‘Misschien hoor je gewoon mijn ouders rondlopen. Niks aan de hand.’

‘Nee, zo klonk het niet.’ Sara schudt haar hoofd. Ik ben haastig mijn volle mond aan het weggauwen, zodat het gekraak stopt. Ik slik snel door en probeer mee te luisteren.

‘Ben je ons nu voor de gek aan het houden en hebben jij en Aiden stiekem iets afgesproken? Is dit *in game?*’ vraagt Wolff achterdochtig.

‘Nee, echt. Ik hoor iets vreemds!’ Haar stem is vol paniek, iets wat ik helemaal niet van haar gewend ben. Ze staat op het punt haar stem te verheffen.

‘Ik ga wel even boven kijken,’ zegt Aurora met irritatie in haar stem. Het spel is vandaag al zo vaak onderbroken dat ik me kan voorstellen dat de zin