

Andromeda

SEM VERHAERE

Net toen ik dacht dat de missie niet een stukje erger zou kunnen worden besloot jij dat het nu het perfecte moment zou zijn om pal voor mijn neus dood neer te vallen, met het zwaard bedoeld voor de koning zijn hart nog steeds geklemd in je handen. Geen waarschuwing, geen signaal, geen “Hey, ik ben weg” - enkel het doffe geluid van een lichaam wat het verliest van zwaartekracht. “Oh”, mompelde Alec, terwijl hij verslagen naar je lichaam keek. “Oh”, herhaalde ik, even verslagen als mijn beste vriend. Ik knielde neer in de sneeuw. De vlokjes vielen nog steeds op een vast tempo naar beneden en binnen een paar seconden lagen de eerste al op jouw koude gezicht. Je was lijkkbleek, met je felblauwe ogen nog wagenwijd open. Het geromantiseerde beeld wat ik bij een dood had verdween even snel als jouw hartslag een minuut geleden. Je blonde krullen vielen langs je neer, nat van de sneeuw. “Wat is er mis met jou?” Riep Alec naar je toe. Ik pakte voorzichtig het zwaard uit je gespierde armen en trok het los. “Hoe ver nog tot Dannesfort?” Alec wist net zo goed als ik dat we geen tijd hadden om je een waardig afscheid te geven. “Minimaal nog drie uur lopen”, antwoordde ik met tegenzin. Het zou allemaal een stuk makkelijk geweest zijn als jij niet had besloten geen deel van ons team meer willen uit te maken, maar we moeten het er maar mee doen. Wel of geen team, er is nog steeds een duistere koning van wie we dit land moeten redden. Dus besloten we verder te gaan zonder jou, je lichaam compleet begraven onder de twinkelende sneeuwvlokjes toen we je achterlieten. Alec besloot de tijd te doden met het zachtjes zingen van een oud kinderrijmpje waar iedereen mee op is gegroeid.

*“Ken je ook de vloek van het graf van toen?
Waar een kind zal verdwijnen bij dageraad
Een verhaal wat diep klopt
In een doolhof verstopt
En een waarschuwing van het kwaad”*

“Stop”, zei ik resoluut, terwijl mijn laarzen steeds dieper in de sneeuw wegzakken. “Wat?” Alec klonk verontwaardigd. “Het liedje”, zei ik. “Ik vind het maar naar. Laat me voelen alsof ik straks door een doolhof word opgeslokt”. “Als jij me ook verlaat stop ik er ook mee”, lachte Alec. “Tuurlijk niet”. Ik lachte ook. Alec zijn leven zou je samen kunnen vatten in de drie voorwerpen die hij altijd bij zich heeft: zijn glimmende degen die hij ooit van een museum heeft gestolen, zijn kaart van het hele koninkrijk waarmee hij iedereen overal naartoe kan leiden en, het allerbelangrijkste, zijn ketting met het symbool van zijn familie. Sinds hij op zijn elfde een wees was leefde hij van frisse lucht en gestolen voedsel, op zoek naar avontuur met enkel die ketting die hem herinnerde wie hij ooit was. Nee, hoe vaak zijn degen ons ook al had gered en zijn kaart ons de goede kant op had gestuurd, zijn ketting definieerde hem. Dat plus zijn vriendschap met mij, een gouverneursdochter met een sterke afkeer voor alles wat met mijn familie te maken had. Soms voelde ik me daar schuldig om - ik had nog een hele familie die van mij hield, zoekend naar de dochter die ze altijd al wilden. Alec had niemand. Mijn familie hield echter van een versie die ze zelf hadden gecreëerd, een perfect kind, gevormd door alle keuzes die horen bij de verantwoordelijkheid van een invloedrijke familie. Alec was mijn familie nu, hoe klein en anders dan ook. Niemand geloofden ook ooit onze we-zijn-broer-en-zus leugen. Hij was lang en getint, met donkerbruin haar en groene ogen en bruine vlekjes verspreid over zijn iris. Ik was kort voor mijn leeftijd, met een haarkleur tussen rood en blond in en een huidskleur die een paar tinten te licht was om als gezond gezien te worden, maar het was onze familie, een werkende. We rezen het koninkrijk door, leefden van dag tot dag. Elke dag was zo hetzelfde en toch zo anders. Ik heb wonderen gezien die ik vanuit mijn landhuis uit mijn kindertijd nooit gezien zou hebben, mensen ontmoet waarvan mijn ouders waarschijnlijk mij nooit in de buurt hadden laten komen. Soms pikten we kleine klusjes op, zoals het

oppakken van een crimineel. Alles ging prima, totdat koning Frederic von Rochster het koninkrijk overnam en jij je bij ons aansloot. Je was net als ons, met een verleden waar je duizenden verhalen over kon vertellen en toch vertelde je er maar één: jij was het kind van de koning en moest en zal degene zijn die hem zou doden. Je had zelfs het zwaard al uitgezocht waarmee het zou gebeuren. Zo eindigden we in het diepe woud op weg naar het kasteel waar je vader zich schuin hield. Echter besloot je op het belangrijkste moment dat jouw lot ineens toch het onze moest worden. Ik voelde woede in mij opkomen, voelde me verraden. Hoe du...

Ik schiet overeind. Fel wit licht ontmoet mijn ogen en wanneer ik ze gelijk na het openen weer sluit staat het beeld nog op mijn retina. Shit, de connectie is verloren. Ik laat mijn lichaam wennen aan het feit dat ik weer na zo veel uur rechtop zit en open dan mijn ogen weer. Ik bevind me in een kleine, minimalistische kamer. Mijn minimalistische kamer. Snel buig ik naar rechts om op de computer te zien waar het mis ging. Het programma staat geopend op de beginpagina, met de flashy verkoopteksten vol over mijn scherm.

'Andromeda: De perfecte digitale realiteit voor iedere bunkerbewoner!'

Drie lachende mensen in hun bunkeroutfit kijken mij aan vanaf mijn scherm. Dan verandert de foto, nu met de drie mensen in de fantasiewereld waar ik een paar minuten geleden nog in was.

'Kies een karakter die bij je past en ga op queeste! Vind de schat van Kapitein Jonah, verover het koninkrijk van Hannes of versla de duistere koning Frederic von Rochster! De wereld ligt in jouw handen'.

De foto verandert opnieuw, hetzelfde verkooppraatje in een andere setting.

'Of reis door de ruimte en ontdek nieuwe planeten. Ontdek de stad van Omega en ontmoet nieuwe bunkerbewoners. Dit allemaal met de Andromeda headset te koop voor maar 200 werkuren! Wat je ook wilt: je wereld is groter dan jouw kamer'.

Dan spot ik bovenin de melding.

'Uw resterende tijd voor deze maand is: 0 uur. Vernieuw hier uw abonnement'.

Ik zucht diep. Fijn, daar gaat mijn ontsnapping voor de rest van deze maand. Ik klik de computer uit, verwijder de helm van mijn hoofd en loop naar het raam wat ik open schuif. Ik word begroet met tientallen identieke ramen voor mij, met een witte gang die ons van elkaar onderscheidt. Ook dat nog... Mijn raamanimatie is kapot. Ik draai me weer om, geïrriteerd door alles. Maar ik mag niet klagen - ondanks dat de wereld al jaren onleefbaar is sinds alle rampen die de natuur compleet hebben verwoest heb ik het geluk dat ik in deze bunker mag leven, hoe opgesloten het leven dan ook wel niet is. Hoeveel reisjes ik dan ook zou maken met behulp van de computer, niets is hetzelfde als deze kamer verlaten. Jammer voor mij dat jij me al voor was en jet een half uur geleden een ontsnappingspoging hebt gedaan. Jammer voor jou dat je het niet eens door de eerste gang hebt gered.