

INHOUD

1 Sommige dingen veranderen, andere niet.....	7
2 De engel in het kasteel.....	17
3 Is het een vliegtuig? Is het een vogel? Nee, het is BenJi!.....	25
4 Vrouwen aan de top!	33
5 De kunst van het vluchten.....	43
6 #allforFinn (of toch bijna).....	53
7 Hulp uit onverwachte hoek.....	61
8 De B.B.L.....	69
9 Een spectaculair bouwduel	79
10 Haar ware aard	87
11 Operatie 'Vriendschap'	99
12 Blijf aan de lijn	107
13 Arme Joe	117
14 Finn, we hebben een probleem	127
15 Pact met de duivel.....	139
16 Verboden de lama te voeren.....	149
17 Belofte maakt schuld.....	159

SOMMIGE DINGEN VERANDEREN, ANDERE NIET

Ik weet niet waar de grond is. Het lijkt wel alsof ik in een supersnel ronddraaiende wasmachine zit. Mijn schouders, mijn hoofd, mijn rug... Zo goed als elk deel van mijn lijf botst tegen de grond, tegen de dennenbomen of tegen de rotsen, zonder dat ik weet waar ik overal geraakt word of in welke volgorde. Ik klamp me zo stevig mogelijk vast aan het stuur van mijn quad, zodat ik er niet vanaf slinger.

Op het moment dat ik de turbo inschakelde, wist ik dat ik een stommiteit beging. Toen de quad loskwam van de grond, ramde hij een stuk ijs dat uit de sneeuw stak, waardoor ik nu een ontelbaar aantal keren over de kop ga. Mijn hart bonst als een gek in mijn borst. Door de crash wordt er zoveel adrenaline door mijn aderen gepompt dat ik niet kan zeggen of ik damage heb opgelopen of niet.

Maar dat geeft niet, want ik heb een missie en ben niet van plan me te laten verslaan.

Plotseling stopt alles. De quad houdt eindelijk op met buitelen. Hij ligt nu op een zijkant en – yes! – ik zit er nog op. Ik heb mijn me-

chanische paard getemd! Hoewel mijn linkerbeen tussen de grond en de quad geklemd zit, glimlach ik. Ik doe nog mee. Ik haal diep adem en sluit mijn ogen, zodat ik me alleen op de frisse lucht kan concentreren die mijn longen vult en die de gifstoffen en stress mee terug de atmosfeer in neemt. Vooruit, nog een keer en dan ga ik op stap. Diep inademen en uitademen.

Ik ben op het zuidwestelijke deel van het Grote Eiland, omringd door besneeuwde bergen. Er is veel veranderd sinds ik hier ben aangekomen: het landschap, de wapens en de vervoermiddelen. De quads zijn daar maar één voorbeeld van. Zelf heb ik nog wat last met die dingen, maar ik zag al mensen ongelooflijke stunts uithalen dankzij de turbo. Maar dat is nu niet belangrijk. Mijn beste vriendin, Ella, wacht op mij in een dorpje een honderdtal meter verderop. Geen sprake van dat ik haar in de steek laat. De storm nadert op volle snelheid en we moeten een schuilplaats zien te vinden. Ella en ik zijn nu een perfect team. Zij gaat op verkenning en schakelt eventuele bedreigingen uit, ik kom achter haar aan en verzamel zo veel mogelijk wapens, ammo en potions.

Doordat ik in het sneeuwtapijt belandde, kan ik probleemloos mijn been bevrijden en de quad overeind trekken. Ik breng wat bandages aan om mijn kneuzingen te healen en klim weer op mijn rijtuig. De motor start direct, alles gaat goed.

Oeps, te vroeg gejuicht. Een enorme knal, gevolgd door een spervuur aan kogels, maakt een eind aan mijn vreugde. Vanachter een heuvel is iemand opgedoken. Mijn belager is in een dikke jas met een capuchon met een rand van bont gehuld. Hij draagt

ook een masker, als bescherming tegen de ijzige koude. Verdorie, hoe kan hij vanuit die richting komen? Ella en ik hebben dat gebied toch volledig uitgekamd? Ik wed dat hij op het geluid van de quad is afgekomen. Hij wil hem misschien inpikken, om snel naar het gebied te kunnen rijden dat nog gespaard is gebleven van de storm. Meer dan ooit moet ik alert blijven. Door al die ziplines, ballonnen en vliegtuigen kun je het eiland nu in een mum van tijd doorkruisen.

Maar goed, met een beetje geluk wordt hij wat minder agressief om het voertuig niet te beschadigen. Als ik plankgas geef en ga zigzaggen, moet ik me uit deze situatie kunnen redden. Ik maak me zo klein mogelijk en versnel als een gek. De quad is moeilijk onder controle te houden en slijt alle kanten op.

Boem!

Weer een knal. Au, ik ben geraakt! Mijn tegenstander valt aan met een pump shotgun en komt steeds dichterbij. Er stijgt wat rook op uit de quad. Hij heeft er dus blijkbaar toch niet zoveel interesse in. Nog iemand die geen respect heeft voor de spullen van een ander... Geeft niet, ik moet verder.

Het terrein is heuvelachtig. Ik ben snel uit zijn gezichtsveld verdwenen, maar voor hoelang? Ik blijf in de delen van het gebergte met de meeste grotten, terwijl ik me in de richting van het dorp begeef. Door het lawaai van de motor van de quad kan ik geen andere geluiden horen. Ik heb er dus geen flauw idee van op welke manier

mijn belager zich verplaatst. Ik ben ook gewoon te druk bezig met mijn quad om me de luxe te kunnen veroorloven om achterom te kijken. Ik moet ontsnappen, koste wat het kost.

Eindelijk verschijnen de eerste huizen. Het geluk lacht me toe: er staat nog een kleine houten schans, een overblijfsel van vorige gevechten. Die ga ik gebruiken als springplank. Dat heb ik anderen al zien doen, het lijkt niet zo moeilijk. Als ik het goed aanpak en een klein beetje turbo gebruik, zou ik precies in het centrum van het dorp moeten kunnen landen, aan de voet van een grote toren met een prachtige klok. Ik ben er zeker van dat Ella daar op me wacht. En als dat niet het geval is, zal ze me horen aankomen en me beslist komen helpen!

Opnieuw een luide knal. De schans verdwijnt voor mijn ogen, vernield door één enkel schot. Bye-bye, geluk! Ik spring vliegensvlug van de quad, die nog steeds met grote snelheid voortraast. Terwijl de quad zich in een muur boort, glip ik zo goed en zo kwaad als ik kan weg tussen de dennenbomen, om uit het vizier van mijn tegenstander te blijven.

Hoe kon hij zo snel zijn? Ik klim op een uit steen gehouwen, schuine helling en kom bij de eerste deur. Wanneer ik die open en weer sluit, klinkt een oorverdovend geknars. Ik verdwijn verder in het gebouw. Verdorie, ik ben achter de toonbank in een afhaalzaak terechtgekomen, waar ik weinig beschut ben. Niet de beste omgeving om te schuilen. Hier kan ik niet blijven...

Terwijl ik probeer te bedenken wat de beste ontsnappingsroute is, hoor ik een geluid als van touw en elastiek. Ik weet precies wat

er gaande is: mijn vijand verplaatst zich met een grappier. Dat ding lijkt op een pistool, met het verschil dat het geen kogels afschiet, maar een soort zuignap aan een touw. Zodra die zuignap zijn doel bereikt, zet hij zich erop vast en rolt het touw bliksemsnel op in het pistool. De eigenaar van de grappier wordt daardoor direct naar zijn doel geslingerd. Het is een gevreesd en waanzinnig doeltreffend item. Nu begrijp ik beter hoe hij me zo snel heeft kunnen inhalen...

Ik denk dat mijn vijand op het dak van het gebouw zit. Als ik me niet verplaatst, zal hij me dadelijk de weg versperren. Ik ga proberen om van het ene gebouw in een ander te komen. Zolang hij op de daken zit, loop ik geen risico. Hij zal zonder het te beseffen van jager in prooi veranderen zodra Ella ons heeft gevonden. Ik spring over de toonbank en hervat mijn tocht. Ik loop onder een overdekt terras door dat vol picknicktafels staat en ren daarna over open terrein naar het volgende gebouw. Het is een winkel met materiaal om op trektocht te gaan. Het uithangbord is een enorme vis, met zijn bek wijd opengesperd. Ik weet niet of het een goed voorteken is, maar wat ik wel weet is dat de deur van de winkel openstaat en ik via deze weg meer kans heb om ongemerkt verder te komen. O! Daar staat een quad geparkeerd. Het is een showmodel, wat een klasse! Ik hoop dat hij werkt.

De quads zijn hier uitgerust met goede bullbars: zwaar metalen hekwerk met scherpe uiteinden, zoals bij een sneeuwruimer. Als je op volle snelheid rijdt, kan zo'n bullbar een niet al te stevige muur

rammen en vernietigen. Met andere woorden: misschien kreeg ik zojuist wel een ticket voor een verbijsterende vlucht, die mijn achtervolger zal verrassen en waardoor Ella weet dat ik in de buurt ben.

Ik klim op de quad en start de motor. Yes, hij werkt! Ik wacht tot de turbo opgeladen is. Maar de seconden lijken eindeloos en het wachten maakt me nog zenuwachtiger dan ik al ben. Tegenover me staat een fijn uitgesneden houten bord. Het idee dat te vernietigen bezorgt me wat hartzeer, maar er valt niets aan te doen. Dit is een noodgeval! Kom op, kom op... Het geluid van de motor heeft al verraden waar ik ben, maar mijn vijand heeft nog tijd nodig om zijn uitkijkpost te verlaten en mijn exacte positie te bepalen. Het lichtje van de turbo springt op groen, ik schakel hem in, zet me schrap en... *GO!*

Bang!

De bullbar heeft het houten bord vermorzeld. Een enorme, duidelijk onverwoestbare metalen plaat is nu zichtbaar. Mijn voertuig plakt ertegen. De wielen blijven op volle snelheid ronddraaien, maar het ding komt geen millimeter vooruit. Nu ben ik er gloeiend bij! Ik stap van de quad en probeer het dan maar te voet. Ik moet zo veel mogelijk tijd winnen voordat Ella arriveert en me te hulp schiet.

Ik open de eerste deur die ik zie en neem niet de moeite om hem weer te sluiten. Nu ben ik in een supermarktje, dat eruitziet

als een typisch winkeltje bij een skistation: piepklein, benauwd en boordevol nutteloze spullen. Ik loop langs de weinige ramen tot ik onder aan een wenteltrap sta. Ik ren de trap op en kom op de eerste verdieping. Hier voert de enige mogelijke weg me helaas niet in de richting die ik uit wil.

Ik loop verder de trap op, maar dan loopt mijn pad dood. Is er dan echt geen uitweg? Goed, het maakt niet uit. Ik maak er zelf wel eentje. Ik haal mijn pickaxe tevoorschijn en nadat ik een boekenkast aan flarden heb geslagen, val ik de muur erachter aan. Ik hoor iemand lopen op het dak boven mijn hoofd. Snel! De muur verdwijnt en door de opening zie ik een beetje verder een dak. Enkele meters lager spot ik ook een stenen trap. Ik neem een aanloop en spring door de lucht. Ik kan maar net het dak bereiken. Achteromkijken durf ik niet.

Het geratel van een assault rifle begroet mijn geslaagde sprong. Ik laat me op mijn zij vallen. Een tweede kogelregen doorboort de sneeuwlaag om mij heen. Het derde salvo is raak. Ik krijg de volle laag. Ik krabbel overeind en haast me naar de andere kant van het dak, waar ik ontdek dat het volgende gebouw buiten mijn bereik ligt. Tussen het gebouw en mij zie ik alleen leegte, een dennenboom en een balkon. Maar het is nu te laat om van strategie te veranderen. Ik ren in volle vaart door en spring uit alle macht richting de den. Met een beetje geluk zal de boom mijn val breken. Net zoals een verspringer zwaai ik met mijn armen in een poging de zwaartekracht te tarten, maar zonder succes. Ik stort jammerlijk neer op de grond.