

MORGEN
EN
MORGEN
EN
MORGEN

**GABRIELLE
ZEVIN**

**MORGEN
EN**

**MORGEN
EN**

MORGEN

ROMAN

Vertaald door Gerda Baardman

Nieuw Amsterdam

Eerste druk januari 2023
Zesde druk december 2023

Deze editie is tot stand gekomen in samenwerking met Sterling Lord Literistic, Inc.
en Marianne Schönbach Literary Agency

Oorspronkelijke titel *Tomorrow, and Tomorrow, and Tomorrow*. Alfred A. Knopf,
a division of Penguin Random House LLC, New York

© 2022 Gabrielle Zevin

© 2023 Nederlandse vertaling Gerda Baardman / Uitgeverij Nieuw Amsterdam

De fragmenten uit de *Ilias* die worden geciteerd zijn afkomstig uit de vertaling van
classicus Ben Bijnsdorp, https://benbijnsdorp.nl/homerus_ilias.html

Alle rechten voorbehouden

Omslagbeeld *The Great Wave* (detail) door Katsushika Hokusai. The Metropolitan
Museum of Art, New York

Omslagontwerp John Gall

Omslagbewerking image realize

NUR 302

ISBN 978 90 468 2920 2

www.nieuwamsterdam.nl



Weer voor H.C. – Samen werken, samen spelen

That Love is all there is,
Is all we know of Love;
It is enough, the freight should be
Proportioned to the groove.

– EMILY DICKINSON

1

Zieke kinderen

Voordat Mazer zichzelf uitvond als Mazer was hij Samson Mazer, en voordat hij Samson Mazer werd, was hij Samson Masur – het scheidde twee letters, maar ze transformeerden hem van een keurige, ogenschijnlijk Joodse jongen tot een Professioneel Bouwer van Werelden; het grootste deel van zijn jeugd was hij Sam, S.A.M. in de hall of fame van de *Donkey Kong*-machine van zijn grootvader, maar vooral Sam.

Op een late decembermiddag in de nadagen van de twintigste eeuw kwam Sam uit de metro en ontdekte dat de buis naar de roltrap werd geblokkeerd door een roerloze mensenmenigte, die naar een reclamebillboard stond te staren. Sam was al laat. Hij had een afspraak met zijn mentor die hij al een maand had uitgesteld, maar die volgens iedereen echt voor de kerstvakantie moest plaatsvinden. Sam hield niet van mensenmassa's – niet om zich in te bevinden en ook niet van de onzin waar ze vaak massaal van genoten. Maar deze massa was onvermijdelijk. Hij zou zich erdoorheen moeten worstelen als hij de bovengrondse wereld wilde bereiken.

Hij had een grote, logge, marineblauwe wollen jekker aan die hij van zijn kamergenoot Marx had geërfd, die hem op zijn beurt in zijn eerste studiejaar bij de Army Navy Surplus Store in de stad had gekocht. Marx had hem bijna een heel jaar lang in de plastic tas laten rotten, totdat Sam vroeg of hij hem mocht lenen. De winter hield maar niet op, en een noordoosterstorm in april (april! Krankzinnig, die winters in Massachusetts!) had Sams trots eindelijk zo ver op de knieën gedwongen dat hij Marx om de vergeten jas durfde te vragen. Sam had beweerd dat hij hem cool vond, waarop Marx zei dat Sam hem wel mocht hebben, wat Sam van tevoren wel had geweten. Zoals de meeste spullen uit de Army Navy Surplus Store wasemde de jas schimmel, stof en zweet van dode jongens uit en Sam probeerde maar niet te denken aan de oorzaken die ertoe hadden geleid dat het kledingstuk bij de legerdump terecht was gekomen. Maar de jas was wel veel warmer dan het jack dat hij in zijn eerste stu-

diejaar in Californië had gekocht. Hij had ook gehoopt dat de grote jas zijn postuur wat verhulde, maar door de belachelijk grote jas leek hij alleen maar ieler en kinderlijker.

Dat wil zeggen dat de eenentwintigjarige Sam Masur niet de bouw had om te duwen en te dringen, dus slingerde hij zich zo veel mogelijk door de menigte, waarbij hij zich een beetje voelde als de ten dode opgeschreven amfibie uit het spelletje *Frogger*. Hij betrapte zich op een reeks 'sorry's' die hij niet meende. Het prachtige aan de codering van het brein was dat het 'sorry' kon zeggen terwijl het 'fuck you' bedoelde, bedacht Sam. Personages in romans, films en games meenden altijd alles wat ze zeiden of deden – tenzij ze onbetrouwbaar waren of duidelijk werden voorgesteld als slecht of krankzinnig. Maar mensen – gewone, fatsoenlijke, in principe eerlijke mensen – overleefden geen dag zonder dat kleine, onmisbare stukje programmering dat je in staat stelde het een te zeggen en het andere te bedoelen, te voelen of zelfs te doen.

'Kun je niet achterlangs?' riep een man met een zwart-groen macramé-mutsje tegen Sam.

'Sorry,' zei Sam.

'Verdomme, ik zag 'm bijna,' mopperde een vrouw met een baby in een draagdoek toen Sam voor haar langs liep.

'Sorry,' zei Sam.

Af en toe liep iemand haastig weg, zodat er een hiaat in de menigte ontstond. Die hiaten zouden Sam ontsnappingsmogelijkheden moeten bieden, maar op de een of andere manier werden ze altijd meteen weer opgevuld met nieuwe, naar afleiding hongerende mensen.

Toen hij bijna bij de roltrap was, draaide hij zich om, benieuwd waar al die mensen naar hadden staan kijken. Hij stelde zich voor dat hij Marx thuis over de opstopping in het metrostation vertelde en dat Marx dan vroeg: 'Wilde je niet weten wat er aan de hand was? Je ziet een hele wereld vol mensen en dingen als je even ophoudt met dat misantropische gedoe.' Sam vond het vervelend dat Marx hem als misantroop zag, al was hij dat wel, dus draaide hij zich om. En zag hij zijn oude vriendin Sadie Green.

Niet dat hij haar in de tussenliggende jaren nooit had gezien. Ze waren vaste bezoekers van wetenschapsbeurzen, de Academic Games League en talloze andere wedstrijd bijeenkomsten (retoriek, robotics,

creatief schrijven, programmeren). Want of je nu op een heel middelmatige openbare middelbare school in oost zat (Sam) of op een dure particuliere school in west (Sadie), in het nerdcircuit in Los Angeles kwam je altijd dezelfde mensen tegen. Ze wisselden blikken over de hoofden van alle andere nerds – soms lachte ze zelfs naar hem, alsof ze hun band wilde bevestigen – om dan weer te worden meegetrokken in de gierenzwerm van aantrekkelijke, slimme jongens en meisjes die altijd om haar heen hing. Jongens en meisjes zoals hij, maar dan rijker, witter en met mooiere tanden en brillen. En hij wilde niet de zoveelste lelijke nerd zijn die om Sadie Green heen hing. Soms zag hij haar als een kreng en verbeeldde hij zich dat ze hem had beledigd: de keer dat ze hem haar rug had toegekeerd, de keer dat ze zijn blik had gemeden. Maar dat had ze allemaal nooit gedaan – misschien had ze het bijna beter wel kunnen doen.

Hij wist dat ze naar het MIT was gegaan en toen hij naar Harvard ging, had hij zich weleens afgevraagd of ze elkaar ooit zouden tegenkomen. Tweeënhalf jaar lang had hij niets ondernomen om dat te laten gebeuren. Zij ook niet.

Maar daar was ze: Sadie Green in eigen persoon. En bij die aanblik moest hij bijna huilen. Alsof zij het wiskundige bewijs was dat hem nu al jaren ontglipte, maar dat voor zijn frisse, uitgeruste blik nu ineens volkomen voor de hand leek te liggen. *Daar is Sadie*, dacht hij. *Yes*.

Hij wilde haar naam roepen, maar deed het niet. Hij voelde zich overvallen door de tijd die was verstreken sinds de laatste keer dat hij en Sadie samen alleen waren geweest. Hoe kon iemand zo jong zijn als hij objectief wel besepte dat hij was, terwijl er in zijn leven toch al zo veel tijd voorbij was gegaan? En waarom was het ineens zo makkelijk om te vergeten dat hij op haar had neergekeken? *Tijd was een mysterie*, dacht Sam. Maar een seconde later rationaliseerde hij dat gevoel. Tijd was wiskundig verklaarbaar; het ware mysterie was het hart – of dat deel van het brein dat het hart vertegenwoordigde.

Sadie was klaar met staren naar wat het ook was waar de menigte naar staaarde en liep naar de binnenkomende Red Line-trein.

Sam riep haar naam: 'SADIE!' Naast het lawaai van de naderende trein daverde het station ook van de gebruikelijke menselijke geluiden. Een jong meisje speelde Penguin Café Orchestra op haar cello in de hoop op wat kleingeld. Een man met een klembord vroeg aan voorbijgangers of

ze een ogenblikje overhadden voor de moslimvluchtelingen in Srebrenica. Naast Sadie stond een kraampje waar je voor zes dollar een smoothie kon kopen. Meteen nadat Sam haar naam had geroepen werd de blender aangezet en er vermengde zich een geur van aardbei en citrus met de muffe ondergrondse lucht. ‘Sadie Green!’ riep hij weer. Ze hoorde hem nog steeds niet. Hij ging sneller lopen, voor zover dat mogelijk was. Als hij snel liep voelde dat contra-intuïtief, alsof zijn linkerbeen aan het rechterbeen van iemand anders was vastgebonden.

‘Sadie! SADIE!’ Hij voelde zich belachelijk. ‘SADIE MIRANDA GREEN! JIJ BENT AAN DYSENTERIE BEZWEKEN!’

Eindelijk keek ze om. Ze zocht met haar ogen de menigte af en toen ze Sam zag, verspreidde de glimlach zich over haar gezicht als de vertraagd afgespeelde film van een openbloeiende roos bij biologie op school. Het zag er prachtig uit, dacht Sam, en misschien ook een tikje onecht, tobdde hij meteen. Ze kwam naar hem toe, nog steeds glimlachend – een kuiltje in haar rechterwang, een bijna onzichtbaar spleetje tussen haar bovenste voortanden –, en het leek alsof de menigte voor haar uiteenweek zoals de wereld voor hem nooit had gedaan.

‘Dat van die dysenterie was mijn zusje, Sam Masur,’ zei Sadie. ‘Ik was van uitputting bezweken na een slangenbeet.’

‘En doordat je die bizon niet wilde doodschieten,’ zei Sam.

‘Dat vond ik zonde. Al dat vlees gaat toch maar rotten.’

Ze sloeg haar armen om hem heen. ‘Sam Masur! Ik hoopte aldoor dat ik je tegen het lijf zou lopen.’

‘Ik sta gewoon in de gids,’ zei Sam.

‘Misschien hoopte ik dat het vanzelf zou gebeuren,’ zei Sadie. ‘En dat is nu gebeurd.’

‘Wat voert jou naar Harvard Square?’ vroeg Sam.

‘Het Magic Eye natuurlijk,’ zei ze vrolijk. Ze wees naar voren, naar de poster. Nu registreerde Sam voor het eerst de poster van één bij anderhalve meter die de forenzen in een horde zombies had veranderd.

ZIE DE WERELD MET NIEUWE OGEN.

HET KERSTCADEAU DAT IEDEREEN WIL: THE MAGIC EYE

Het beeld was een psychedelisch patroon in de kerstkleuren smaragd-groen, robijnrood en goud. Als je er lang genoeg naar keek, maakten je

hersenen zichzelf wijs dat je een verborgen 3D-beeld zag. Een autostereogram, voor de gemiddelde programmeur makkelijk te maken. *Dat?* dacht Sam. *Waar mensen zich al niet druk over maken.* Hij kreunde.

‘Jij vindt het niks?’ vroeg Sadie.

‘Dat hangt in alle studentenhuizen op de campus.’

‘Maar deze niet, Sam. Deze is uniek...’

‘Op alle metrostations in Boston.’

‘Misschien wel in heel Amerika?’ Sadie lachte. ‘Dus jij hoeft de wereld niet zo nodig met magische ogen te bekijken?’

‘Ik bekijk de wereld altijd met magische ogen,’ zei hij. ‘Ik ben een en al kinderlijke verwondering.’

Sadie wees naar een jongetje van een jaar of zes. ‘Moet je hem eens gelukkig zien zijn! Nu ziet hij het ook! Goed hoor!’

‘Heb jij het al gezien?’ vroeg Sam.

‘Nee, nog niet,’ gaf Sadie toe. ‘En nu moet ik echt de volgende trein halen, anders kom ik te laat op college.’

‘Je hebt toch nog wel vijf minuutjes om de wereld met magische ogen te kunnen aanschouwen?’ vroeg Sam.

‘Volgende keer misschien.’

‘Kom op, Sadie. Er komt wel weer een nieuw college. Hoe vaak kun je nou iets zien en weten dat iedereen om je heen hetzelfde ziet, of dat hun brein en hun ogen in elk geval op hetzelfde fenomeen reageren? Hoe vaak vind je nou zó veel bewijs dat we allemaal in dezelfde wereld leven?’

Sadie glimlachte quasiweemoedig en stootte Sam zacht tegen zijn schouder. ‘Dat was wel het Sam-achtigste wat je had kunnen zeggen.’

‘Ik bèn ook Sam.’

Ze zuchtte toen ze haar trein hoorde weggrijden. ‘Als ik straks zak voor Advanced Topics in Computer Graphics, dan is het jouw schuld.’ Ze ging weer zo staan dat ze de poster kon zien. ‘Nu jij ook, Sam.’

‘Ja, m’vrouw.’ Hij rechte zijn schouders en keek recht voor zich uit. Hij had in geen jaren zo dicht bij Sadie gestaan.

Op de poster stond dat je je ogen moest ontspannen en je op een bepaald punt moest concentreren totdat het geheime beeld tevoorschijn kwam. Als dat niet werkte, moest je dichterbij gaan staan en dan langzaam achteruitlopen, maar daar was in het station geen ruimte voor. Dat geheime beeld interesseerde Sam trouwens niet. Het zou wel een

kerstboom, een engel of een ster zijn, maar dan waarschijnlijk geen davidsster, in elk geval iets kerstachtigs, nietszeggends en breed inzetbaars, bedoeld om meer Magic Eye-producten te verkopen. Autostereogrammen werkten trouwens nooit bij Sam. Hij had bedacht dat het waarschijnlijk aan zijn bril lag. Door die bril, die een flinke bijziendheid moest corrigeren, kon hij zijn ogen niet genoeg ontspannen om zijn brein de illusie te laten waarnemen. Dus na lang wachten (vijftien seconden) gaf hij zijn pogingen om het geheime beeld te zien op en bestudeerde hij alleen nog Sadie.

Haar haar was korter en naar hij aannam modieuzer, maar het waren nog steeds dezelfde mahoniebruine golven. Ook de lichte sproetjes op haar neus waren er nog en haar huid was nog steeds olijfkleurig, al was ze een stuk bleker dan vroeger op school in Californië, en haar lippen waren gebarsten. Haar ogen hadden nog steeds dezelfde bruine kleur met de goudkleurige spikkels. Anna, zijn moeder, had ook zulke ogen, en zij had hem verteld dat dat verschijnsel, irissen met meerdere kleuren, heterochromie heette. Hij had destijds gevonden dat het klonk als een ziekte, iets waar zijn moeder aan dood kon gaan. Sadie had heel lichte halvemaanvormen onder haar ogen; als kind had ze die ook al gehad. Toch vond hij dat ze er moe uitzag. Hij keek naar Sadie en dacht: *dus dit is tijdreizen*. Naar iemand kijken en dan tegelijk het heden en het verleden zien. Dat werkte alleen bij mensen die je al een hele tijd kende.

‘Ik heb het gezien!’ zei ze. Haar ogen straalden en hij herinnerde zich de uitdrukking op haar gezicht nog van toen ze elf was.

Snel keek hij weer naar de poster.

‘Heb je het gezien?’ vroeg ze.

‘Ja,’ zei hij.

Sadie keek hem aan. ‘Wat zag je dan?’

‘Gewoon,’ zei Sam. ‘Verbijsterend. Zó feestelijk.’

‘Heb je het wel echt gezien?’ Sadies mondhoeken wipten omhoog. De heterochrome ogen keken hem geamuseerd aan.

‘Ja, maar ik wil het niet verpesten voor de mensen die het nog niet hebben gezien.’ Hij gebaarde naar de menigte.

‘Oké, Sam,’ zei ze. ‘Heel attent van je.’

Hij wist dat zij wist dat hij het niet had gezien. Hij lachte naar haar en zij lachte terug.

‘Vreemd, hè?’ zei Sadie. ‘Ik heb het gevoel dat we elkaar altijd zijn blijven zien. Alsof we elke dag in het station naar die poster zijn komen kijken.’

‘We snappen elkaar,’ zei Sam.

‘Ja, we snappen elkaar. En ik neem terug wat ik daarnet zei. Dít is het Samste wat je had kunnen zeggen.’

‘Ik bén de Samste. En jij bent...’ Terwijl hij praatte begon de blender weer te zoemen.

‘Wat?’ vroeg ze.

‘Jij bent op het verkeerde plein,’ herhaalde hij.

‘Wat is “het verkeerde plein”?’

‘Je bent nu op Harvard Square, maar je hoort op Central Square of op Kendall Square te zijn. Je studeert nu toch aan het MIT?’

‘Mijn vriendje woont hier in de buurt,’ zei Sadie op een toon die duidelijk maakte dat ze niet op het onderwerp door wilde gaan. ‘Ik snap trouwens niet waarom ze pleinen “squares” noemen. Ze zijn toch niet vierkant?’ Er kwam weer een trein binnen. ‘Dat is mijn trein. Alweer.’

‘Ja, zo werkt dat met treinen,’ zei Sam.

‘Inderdaad. Een trein, en een trein, en dan weer een trein.’

‘In dat geval is koffiedrinken het enige zinnige wat we nu kunnen doen,’ zei Sam. ‘Of iets anders, als je koffie te cliché vindt. Chai. Maté. Snapple. Champagne. Vlak boven ons hoofd ligt een wereld vol onbegrensde drinkmogelijkheden, dat weet je toch? We hoeven alleen die roltrap maar op en die wereld ligt voor ons open.’

‘Ik zou wel willen, maar ik moet écht naar college. Ik heb maar ongeveer de helft van de stof gelezen. Mijn enige pluspunten zijn mijn punctualiteit en mijn trouwe aanwezigheid.’

‘Dat betwijfel ik,’ zei Sam. Sadie was een van de briljantste mensen die hij kende.

Ze omhelsde hem weer kort. ‘Goed je te zien.’

Ze zette koers naar de trein en Sam probeerde een manier te bedenken om haar tegen te houden. Als dit een game was, kon hij hem op pauze zetten. Hij kon opnieuw starten, andere dingen zeggen, de juiste dingen deze keer. Hij kon in zijn skills het item zoeken waarmee hij Sadie kon tegenhouden.

Ze hadden niet eens telefoonnummers uitgewisseld, bedacht hij wan-

hopig. Hij pijnigde koortsachtig zijn hersenen op zoek naar manieren waarop je iemand uit 1995 kon vinden. Vroeger, in zijn kinderjaren, konden mensen nog voorgoed verdwijnen, maar dat ging nu niet meer zo makkelijk. Je hoefde alleen nog maar heel graag iemand te willen omzetten van digitale mogelijkheid naar weerbarstige werkelijkheid, die kant ging het steeds meer op. Hij troostte zichzelf met de gedachte dat de gestalte van zijn oude vriendin weliswaar in de verte steeds kleiner werd, maar dat de wereld dezelfde kant op ging – globalisering, digitale super-snelweg en alles. Sadie Green was makkelijk te vinden. Hij kon haar mailadres raden – de mailadressen aan het MIT waren volgens hetzelfde patroon samengesteld. Hij kon de online gids van het MIT opzoeken. Hij kon de faculteit Informatica bellen – hij nam aan dat ze informatica studeerde. Hij kon haar ouders Steven Green en Sharyn Green-Friedman bellen, in Californië.

Maar hij kende zichzelf, hij wist dat hij niet het soort mens was dat mensen belde, tenzij hij honderd procent zeker wist dat het op prijs werd gesteld. Zijn brein was verraderlijk negatief. Hij zou verzinnen dat ze koel tegen hem had gedaan, dat ze die dag helemaal geen college had en alleen bij hem weg wilde. Zijn brein zou hem aanpraten dat ze hem haar nummer of adres wel zou hebben gegeven als ze contact wilde. Hij zou concluderen dat hij voor Sadie een pijnlijke periode in haar leven vertegenwoordigde en dat ze hem dus natuurlijk niet meer wilde zien. Of misschien – wat hij vaak had vermoed – betekende hij niets voor haar en was hij gewoon het liefdadigheidsproject van een rijk meisje geweest. Hij dacht na over de vermelding van het vriendje aan Harvard Square. Hij kon haar nummer, haar mailadres en haar fysieke adres opsporen, maar hij zou ze nooit gebruiken. En zo besloot hij met fenomenologische zwaarte dat dit weleens de laatste keer kon zijn geweest dat hij Sadie Green had gezien en hij prentte in zijn geheugen hoe ze eruitzag toen ze wegliep in dat station op die bitterkoude decemberdag met haar beige kasjmier muts, sjaal en wanten. Haar camelkleurige driekwartjas die beslist niet uit de Army Navy Surplus Store kwam. Versleten spijkerbroek met onregelmatige rafels aan de pijpen. Zwarte sneakers met een witte streep. Overvolle cognackleurige leren schoudertas, net zo breed als zijzelf, waar aan de zijkant de mouw van een ecrukleurige trui uit pulde. Haar haar – glanzend, een beetje vochtig, tot net over haar schouderbladen. Niets daaraan was typisch Sadie, besloot hij. Ze was qua uiterlijk niet

te onderscheiden van alle andere goedgeklede, verzorgde studentes in het station.

Net voordat ze verdween draaide ze zich om en rende terug. ‘Sam!’ riep ze. ‘Game je nog?’

‘Ja,’ antwoordde hij te enthousiast. ‘Zeker. Veel zelfs.’

‘Hier.’ Ze duwde een diskette in zijn hand. ‘Dit is mijn game. Je hebt het waarschijnlijk superdruk, maar speel hem eens als je tijd hebt. Ik wil graag weten wat je ervan vindt.’

Ze rende terug naar de trein met Sam achter haar aan.

‘Wacht! Sadie! Waar kan ik je bereiken?’

‘Mijn mailadres staat erop,’ zei ze. ‘In de README.’

De deuren van de trein gingen dicht en Sadie werd teruggebracht naar haar plein. Sam keek naar de disk: de game heette *Solution*. Ze had het er met de hand op geschreven. Haar handschrift zou hij overal herkennen.

Toen hij later die avond thuiskwam, installeerde hij *Solution* niet meteen, al legde hij de schijf wel naast de diskdrive van zijn computer. Hij vond het enorm motiverend om Sadies game *niet* te spelen en werkte aan zijn paper, die hij een maand geleden al had moeten inleveren en op dat moment tot na de vakantie zou moeten wachten. Zijn onderwerp was na veel zweten geworden: ‘Alternatieve benaderingen van de Banach-Tarski-paradox bij afwezigheid van het axioma van de keuze,’ en omdat hij het formuleren van de onderzoeksvraag al zo saai vond, zag hij helemaal als een berg op tegen het slavenwerk dat het echte schrijven van de paper leek te beloven. Hij begon te vermoeden dat hij weliswaar een overduidelijke wiskundeknobbel had, maar dat hij het geen bijzonder inspirerend vak vond. Zijn studieadviseur aan de faculteit, Anders Larsson, die uiteindelijk een Fields Medal zou winnen, had dat die middag ook al gezegd. Zijn afscheidswaard waren: ‘Je bent ongelooflijk getalenteerd, Sam. Maar bedenk ook dat ergens goed in zijn niet hetzelfde is als ergens echt van houden.’

Sam haalde Italiaans met Marx – Marx bestelde veel te veel, zodat Sam nog van de restjes kon eten terwijl Marx de stad uit was. Marx herhaalde zijn uitnodiging om in de vakantie met hem in Telluride te gaan skiën: ‘Je moet echt meegaan, en als je je zorgen maakt over dat skiën, de meesten blijven bijna de hele tijd in het chalet.’ Sam had zelden

genoeg geld om in de vakantie naar huis te gaan, dus die uitnodigingen werden geregeld herhaald en afgeslagen. Na het eten begon hij met lezen voor zijn college Moraalfilosofie (ze bestudeerden het werk van de jonge Wittgenstein uit de tijd voordat die besloot alles waarover hij zich had uitgesproken als onzinnig te verwerpen) en Marx bereidde zich voor op zijn vakantie. Toen Marx klaar was met inpakken schreef hij Sam een ansichtkaart, die hij op zijn bureau legde, samen met een cadeaucheque van vijftig dollar voor het biercafé. Toen zag Marx het schijfje liggen.

‘Wat is *Solution*?’ vroeg hij. Hij pakte het groene schijfje en hield het omhoog.

‘De game van een kennis,’ zei Sam.

‘Welke kennis?’ vroeg Marx. Ze waren al bijna drie jaar huisgenoten, maar Marx had Sam zelden over kennissen gehoord.

‘Van vroeger, uit Californië.’

‘Ga je ’m spelen?’

‘Ja, later. Het is waarschijnlijk niks. Ik zou er even naar kijken, als vriendendienst.’ Dat voelde als verraad aan Sadie, maar waarschijnlijk was het inderdaad waardeloos.

‘Waar gaat het over?’ vroeg Marx.

‘Geen idee.’

‘Coole titel wel.’ Marx ging achter Sams computer zitten. ‘Ik heb nog wel een paar minuten. Zullen we ’m starten?’

‘Oké.’ Eigenlijk was Sam van plan geweest om de game alleen te spelen, maar Marx en hij speelden ook geregeld samen. Ze hielden van martial-arts games: *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*. Ze hadden ook een doorlopende competitie *Dungeons & Dragons* die ze van tijd tot tijd weer oppakten. Die competitie, waarin Sam de Dungeon Master was, liep al meer dan twee jaar. *Dungeons & Dragons* spelen in een groep van twee personen is een merkwaardige, intieme ervaring en het bestaan van de competitie werd voor al hun kennissen geheimgehouden.

Marx schoof de schijf in de computer en Sam installeerde hem op zijn harddrive.

Een paar uur later waren Sam en Marx door hun eerste rondje *Solution* heen.

‘Wat is er in godsnaam gebeurd?’ riep Marx. ‘Ajda zit al uren op me te wachten. Ze vermoordt me.’ Ajda was Marx’ nieuwste scharrel – ze kwam