CARLS DOOM SCENARIO



MATT DINNIMAN

mint

Als je een kat bij de staart beetpakt, leer je al snel iets wat je anders nooit zou hebben geleerd.

– Mark Twain

[1]

Welkom op de derde verdieping, crawler.
De voorgaande verdieping zal over
3 uur en 35 minuten instorten.

Vanuit de greenroom werden we naar een lange, goudgeel verlichte hal geteleporteerd, die me meteen aan de hoofdingang van de dungeon deed denken.

'Carl, kijk! We zijn buiten!' riep Donut en ze keek omhoog.

En inderdaad, boven ons strekte zich een donkere sterrenhemel uit. Een kleurrijke nevel, min of meer vergelijkbaar met het decor in Odettes studio, nam een groot deel van de hemel in beslag.

Maar de lucht voelde nog steeds bedompt aan. Ik trok mijn katapult tevoorschijn, richtte op de sterren en vuurde.

Tok. Zoals ik al dacht ketste het steentje af van het plafond, een meter of acht boven me.

'De lucht is een illusie,' zei ik. 'Een beetje zoals die mall in Las Vegas. Je denkt dat je buiten staat, maar je bent binnen.'

'Teleurstellend,' mompelde Donut.

De muren en de vloer waren gemaakt van goudkleurige bakstenen. Een weelderige rode loper liep naar een bekend uitziende deur aan het einde van de hal. Toen we dichterbij kwamen, zwaaide de deur vanzelf open. Een lange gedaante stapte de hal in, waarop we verbaasd bleven staan.

Voor ons stond een goedgebouwde, jonge en jaloersmakend knappe man, gekleed in smoking. Zijn huid was steengrijs en uit zijn voorhoofd staken twee korte duivelshoorntjes. Hij was net zo lang als ik en zijn lange grijs-zwarte lokken waren in een

paardenstaart gebonden. Van achter zijn pantalon zwiepte een staart met weerhaken heen en weer. Zwarte, leerachtige vleugels zaten tegen zijn rug gevouwen.

'Dag, Mordecai,' zei ik en ik bekeek hem van top tot teen. 'Jezus, man. Je ziet er goed uit.'

'Wauw,' zei Donut. 'Jou zou ik ook niet snel uit m'n mand trappen.'

Zelfs in Mongo's gebruikelijke gekrijs klonk enig ontzag door.

Mordecai. Incubus. Level 50.

Gildemeester.

Dit is een neutrale NPC.

Incubi, ook wel bekend als de mooiboys van de Overstad, zijn de mannelijke tegenhanger van de beruchte succubi. De gladde, verleidelijke en levensgevaarlijke incubus is te herkennen aan zijn razend knappe uiterlijk, uiterst charmante gedrag en sensuele voeten, en is alleen te vinden op de bebouwde verdiepingen van de dungeon. Een onenightstand met deze lui moet zéér letterlijk worden genomen.

'Prinses Donut, Carl, lieve Mongo, welkom op de derde verdieping. De trainingsverdiepingen liggen achter jullie. Het echte spel kan beginnen,' zei Mordecai met een lichte buiging. Zelfs zijn stem klonk dieper. Hij wenkte ons om hem te volgen.

We liepen naar binnen, waarop de deur zich achter ons sloot.

'Trainingsverdiepingen?' vroeg ik. 'Fuck man, dus dat was alleen nog maar de training?'

'Godzijdank,' zei Mordecai toen de deur eenmaal dicht was. Hij deed zijn jasje uit, trok aan zijn vlinderdas en knoopte de drie bovenste knoopjes van zijn overhemd los. 'Ik dacht dat jullie nooit zouden komen. Ik draag dit nu al drie uur. Ik háát stijve kleding.'

'Het interview liep uit. Ik neem aan dat niemand ons hier kan zien?'

'Nee,' zei hij. 'Ze kunnen je naar binnen en naar buiten zien gaan, maar wat hier gebeurt, speelt zich af achter gesloten deu-

ren. Een beetje zoals bij juryberaadslagingen.'

De kamer zag er precies zo uit als eerst, maar was wat opgeruimder. Ook was er ineens een tweetal bedden bij gekomen.

'Die zijn straks misschien nodig voor de transformatie,' zei hij. 'Weet je nog wat er met Donut gebeurde toen ze dat betoverde dierenkoekje had opgegeten?'

Ik slikte en herinnerde me hoe ze in die plas slijmerige prut was veranderd.

'Hebben jullie al besloten wie er eerst gaat?' ging hij verder. 'Ik zou zeggen dat Prinses –'

'Ik!' riep Donut en ze sprong op een van de bedden. 'Vooruit met de geit.'

'Prima. Carl, ga zitten,' zei Mordecai. Ik nam plaats op een van de stoelen. Mongo sprong op mijn schoot en piepte onzeker.

'Komt allemaal goed met mama,' zei Donut. 'Blijf even bij ome Carl terwijl ik doe wat ik moet doen. En gedraag je!'

De babyvelociraptor krulde zich op mijn schoot op. Ineens voelde ik me wat ongemakkelijk door de nabijheid van zo veel tanden in de buurt van mijn kruis. Wat als hij zou bijten? Ik vermoedde dat hij dan niet zou worden weggeteleporteerd. Misschien zou hij bevriezen, net als Frank en Maggie. Hopelijk zou ik er nooit achter komen.

'Oké,' zei Mordecai. Hij zwaaide met zijn arm, waarop er een zwevend scherm verscheen, alsof we weer in Odettes studio waren. 'Je huidige soort is "kat". Dit is een lijst van alle beschikbare soorten waaruit je kunt kiezen. Zo te zien 320 stuks. De soorten staan in alfabetische volgorde en je kunt erop klikken om de details te bekijken. Bovendien heeft de AI al een aanbeveling van drie stuks gemaakt. Ik stel voor het komende uur alles zorgvuldig door te nemen, om daarna –'

'Ik kies kat. Volgende.'

Mordecai haalde diep adem. 'Donut, er staan een paar keuzes tussen die misschien –'

'Kat. Katkatkat. Ga maar door.'

Mordecai keek me verbijsterd aan. Ik haalde mijn schouders op. Ze had al vanaf het begin duidelijk gemaakt dat ze niet wilde veranderen. Ik was allang blij dat ik zelf geen kat meer hoefde te worden.

'Goed dan,' zei Mordecai. 'Er zal een berichtvenster verschijnen waar je op moet klikken om je keuze te bevestigen.'

'Wacht!' riep ik, omdat ik ineens iets gruwelijks had bedacht. 'Ze zal toch niet weer veranderen in hoe ze eerst was?'

'Te laat,' zei Donut, die kort oplichtte. 'Ik heb al geklikt.' Ze staarde naar haar pootje. 'Ik voel me hetzelfde.'

'Nee,' zei Mordecai, die Donut beschuldigend aankeek. 'Maar het is dus belangrijk dat je éérst dit soort vragen stelt. Ik heb het zo gedaan dat ze er in feite voor koos geen andere keus te maken. Er zal niets veranderen, maar ze zal wel toegang hebben tot een paar soortkenmerken die ze eerder nog niet had.'

'Kenmerken? Zoals welke?' vroeg Donut.

'Dat weet ik niet, Donut,' zei Mordecai geïrriteerd. 'Want we hebben geen kans gehad de katkeuze in het menu te bekijken. Je merkt het wel als we klaar zijn. Je zult sowieso niet meteen veranderen. Dat gebeurt pas op het allerlaatst.'

'Oké, Donut,' zei ik, 'we moeten dus goed nadenken over de volgende keus. Laten we eerst kijken wat de AI voorstelt, goed?'

'Prima,' zei ze. 'Toon alles met het woord "prinses" of "koningin" in de beschrijving.'

'Best,' verzuchtte Mordecai. Op het scherm verscheen een lijst die een stuk korter was dan de vorige.

Mordecai zweeg even en zijn ogen werden troebel terwijl hij de keuzes doornam. 'Het ziet ernaar uit dat je 34 klassenopties hebt gekregen, Donut. Redelijk beperkt dus. Sterker nog, zo beperkt heb ik het nog nooit meegemaakt, maar dat komt volgens mij door jouw specifieke combinatie van soort en stats. Je basisconditie is nog altijd 2.' Hij viel weer even stil. 'Of nee, die is nu 4, dankzij je soortkeuze van kat.' Hij zocht opnieuw door de onzichtbare menu's. 'Ah, nu snap ik het. Het is eigenlijk een

combinatie van vier dingen. Jullie hebben allebei die Desperadopas, die een aantal klassen meteen al uitsluit. En Donut draagt die tiara, wat de keuze verder beperkt. Maar er zijn nog genoeg goede mogelijkheden over.'

'Wat is dan goed?' vroeg Donut terwijl ze de lijst bekeek. 'O, die daar! Dreigend, maar ook spannend en vermakelijk. Ik kies die!'

'Wacht,' zei ik en ik sprong overeind. Ik nam de inmiddels ingedutte Mongo op mijn arm en liep snel naar het scherm. 'Doe niets totdat we alles goed hebben doorgenomen.'

Donut wees naar iets met de naam **Necrobard**.

Mordecai bromde instemmend. 'Die is inderdaad wel goed. Een van de aanbevelingen ook.'

Ik nam de lijst door. De enige basisklassen waaruit ze kon kiezen waren **Bard**, **Magiër** en **Barbaar**. Onder elk van die klassen stond een aantal andere opties, zoals **Dodenbezweerder**, **Windmagiër** en **Warlock**. De subklasse Necrobard stond vermeld onder zowel Bard als Dodenbezweerder. Dan was er nog een kopje **Aardse klassen**, waaronder de meeste keuzemogelijkheden stonden, inclusief een aantal interessante, zoals **Wilde berserkerkat**, **Proefdier** en **Rollerderbybeuker**.

Ik bekeek de drie door de AI aanbevolen klassen:

Beurskrabbelaar

Necrobard

En

Gewezen kindsterretje

Ik bedankte de spelgoden in stilte dat ze de Rollerderbykeuze niet 'Derby Queen' hadden genoemd, want dan zou ze daar ongetwijfeld voor zijn gegaan zonder de rest te lezen. We hadden dit al besproken en hadden een vaag plan, gebaseerd op Odettes advies. Maar Donut kon zich soms nou eenmaal niet inhouden.

'Donut,' zei ik. 'Klik op alle drie de aanbevelingen, zodat we de beschrijving kunnen lezen.'

'Best, maar ik vertel je nu al dat ik deze absoluut niet ga kiezen,' zei ze terwijl ze op de eerste klikte.

Beurskrabbelaar

Deze op charisma en intelligentie gebaseerde klasse is de koning van de comic con. Door zijn medenerds te vermaken en in te palmen aan de hand van zijn superieure artistieke talent reist de beurskrabbelaar de hele wereld over om zijn copyright schendende schetsjes aan de man te brengen. Hoewel hij fysiek verre van indrukwekkend is, is deze kranige broodkunstenaar lastig te verwonden. Crawlers die voor deze klasse kiezen, krijgen de volgende bonussen:

+5 op Behendigheid.

Directe toegang tot de spreuk *Schild* (level 5).

+25% korting in alle winkels en 15% bonus op alle verkochte items.

+10% rente op alle gouden munten bij het bereiken van elke volgende verdieping.

De skill Spoorzoeker (level 5).

Toegang tot de buff Beter ontwijken, waarmee de skill Ontwijken tot 20 kan worden getraind.

De skill Ontwijken (level 5) (reeds actief).

Extra subklassen komen beschikbaar op de zesde verdieping.

Dit is een aardse klasse. Als extra bonus voor het kiezen van een aardse klasse ontvang je een zilveren aardklootbox.

Mordecai bromde. 'Die bonus is redelijk zwak vergeleken met wat ze normaal bieden. Meestal geven ze wel een gouden box en een paar extra karakterpunten.'

'Dat verbaast me niks,' mompelde ik. Mijn blik was meteen blijven hangen bij de skill Spoorzoeker. Odette had gezegd dat ik zoiets moest zien te krijgen. Maar we hadden ook andere dingen nodig.

'Toch zou dit een prima keuze zijn voor Donut,' zei Mordecai. 'Als ze haar Ontwijken-skill boven de 15 weet te krijgen, is ze bijna onmogelijk te raken. En 25% extra korting in winkels is ook super. Die komt nog boven op de bonus die ze al krijgt vanwege haar charisma. Alles zal de helft van de prijs zijn voor

haar, en dat is geen kattenpis. Maar belangrijker nog is die skill Spoorzoeker. Die maakt het vinden van trappen, winkels en gildes een stuk makkelijker.'

'Nee, bedankt,' zei Donut. 'Comic con, werkelijk? Dat is toch waar al die *Star Wars*-nerds tekeningetjes maken van katten verkleed als personages uit *The A-Team*?' Ze huiverde.

'Het is een goeie keus,' zei ik. 'Maar laten we eerst de andere twee bekijken.'

Necrobard

Deze bijzondere klasse is een combinatie van een van de meest geliefde én meest verafschuwde klassen. Necromancers of dodenbezweerders zijn gespecialiseerd in het tot leven wekken van de doden. Barden krijgen daarentegen een op vermaak gebaseerde skill. Of het nou gaat om zingen, de gonzofoon bespelen of verhalen vertellen, de crawler gebruikt die skill om zowel de levenden als de doden te vermaken, te beschermen of te betoveren.

De necrobard ontvangt de volgende bonussen:

Directe toegang tot een op vermaak gebaseerde skill naar keuze (level 5).

Toegang tot alle besloten clubs, ongeacht huidige lidmaatschappen.

Gratis kamers in alle saferooms.

Alle niet-necromancer- of niet-bardspreuken kosten 10% extra mana.

Direct toegang tot de spreuk *Doden verjagen* (level 3).

Direct toegang tot de spreuk *Soppen* (level 3).

+5 op Conditie, Charisma en Intelligentie.

-2 op Kracht.

Andere bonussen afhankelijk van de gekozen skill.

'Laat één ding duidelijk zijn,' zei ik. 'Ik laat je hier meteen achter als je voor de gonzofoon kiest.'

'Ik kán natuurlijk een instrument bespelen,' zei Donut vol verwondering. 'Of gaan zingen!'

'Je wilt je volgers behouden, neem ik aan?' vroeg ik.

'Wat er niet in de beschrijving staat, is dat veel necromantiespreuken met haar instrument worden geactiveerd,' zei Mordecai. 'En dat betekent dat ze geen mana hoeft te gebruiken. Een groot voordeel dus. Bovendien heeft elk instrument weer zijn eigen bonussen. Dit is een solide keuze voor een DPS-klasse: iemand die vooral veel schade wil aanrichten. Een goede combinatie van bescherming en andere ondersteunende skills.'

'Carl, kijk! Ik kan de harmonica kiezen!' kirde Donut; ze had het submenu van de vermaakskills gevonden. Haar bek viel open. 'Bongo's. Ze hebben bongo's, Carl!'

'Harmonica? Hoe dacht je dat te gaan doen zonder duimen?'

'Je hebt geen duimen nodig om de harmonica te bespelen, Carl. Niet als ik een van die nekbeugeldingen gebruik.'

Ik zag al voor me hoe de kleine Zev me naar de keel vloog omdat ik Donut een belachelijk instrument had laten kiezen. 'Laten we eerst de laatste keus bekijken.'

Gewezen kindsterretje

Deze zeldzame subklasse valt onder de klasse Karakteracteur en is alleen toegankelijk voor crawlers die de achievement 'Cut!' hebben, met daarnaast ten minste één biljoen views.

Ooit was je een gevierd, verwend ettertje dat vervolgens verslaafd raakte aan de drugs, maar nu ben je van plan sterker dan ooit terug te komen. Je bent klaar voor je comeback! Met deze op charisma en geluk gebaseerde klasse kan het vriezen of dooien. Of je weet de top te bereiken, of je ligt binnen een week weer kotsend in de goot.

Deze unieke aardse klasse is gebaseerd op de bard-/schelm-/manusje-van-allessubklasse, maar met een paar opvallende verschillen.

Behalve de volgende bonussen is het opvallendste aspect van deze veelzijdige klasse de skill Karakteracteur (level 3). Deze skill wordt alleen opgehoogd bij het bereiken van een volgende verdieping.

Andere bonussen:

Immuniteit voor gif en ziektes.

De skill Kakkerlak (level 5).

+10 op Charisma.

+15% snellere toename van alle op charisma gebaseerde skills.

De bonus Manager.

Dit is een aardse klasse. Als extra bonus voor het kiezen van een aardse klasse ontvang je een zilveren aardklootbox.

Ik zag Donuts ogen zo groot als schoteltjes worden bij het lezen van de beschrijving.

'Wat is in godsnaam de skill Karakteracteur? Of Kakkerlak?' vroeg ik. 'En die achievement? Die kan ik me niet herinneren.'

'Die kreeg ik omdat ik zo'n goeie actrice ben,' zei Donut. 'Toen we die shamanka's betoverden.'

'Oké, maar wat heeft dat met die skill Karakteracteur te maken? Mordecai?'

Maar Mordecai zei niets en stond met opgetrokken lip naar het scherm te staren, wat ronduit dreigend oogde met dat incubusgezicht van hem.

'Wat? O, sorry. Karakteracteur. Dat is een beetje ingewikkeld. Feitelijk komt het erop neer dat Donut bij elke volgende verdieping een nieuwe specialiteit moet kiezen.'

'Specialiteit?'

'Op elke verdieping moet ze een nieuwe klasse kiezen. Alle volgende verdiepingen hebben elk een eigen thema, dus dat kán handig zijn. Als jullie bijvoorbeeld op een verdieping met ijsmonsters terechtkomen, kan ze een vuurklasse kiezen enzovoort. Maar toeval speelt ook een rol. Als ze dus deze klasse kiest en vervolgens een vuurmagiër wil worden, werpt de AI een paar dobbelstenen om te bepalen hoeveel vuurspreuken en -skills ze krijgt. En zodra jullie klaar zijn met de verdieping, verliest ze al haar skills en moet ze weer opnieuw beginnen. Maar elk puntje in Karakteracteur betekent betere skills. In het begin ben je nog

zwak, maar als je ver komt, kan de skill aardig krachtig worden, afhankelijk van haar keuzes.'

'Ik weet niet of ik dat zie zitten,' zei ik. 'Te veel willekeur. En haar huidige skills, zoals Doelzoeker en zo?'

'Die blijft ze houden. Maar als ze een klasse kiest die die skills of spreuken slechter maken, dan geldt dat nog steeds. Als ze bijvoorbeeld een dodenbezweerdersspecialiteit kiest, kost die *Doelzoeker*-spreuk 10% meer mana, maar alleen op die ene verdieping. Of, als ze warlock kiest, daalt haar conditie met één punt op die verdieping.'

Het feit dat ze immuun zou zijn voor gif en ziektes zag ik wel zitten. 'En die kakkerlakskill?'

'Die geeft haar feitelijk een kans om een dodelijke aanval te overleven. Op level 5 zal ze gegarandeerd één zo'n aanval per gevecht overleven, hoewel ze daarna wel op sterven na dood zal zijn. Op level 10 merkt ze er helemaal niks meer van. Het enige is dat je die skill alleen kunt trainen door hem te gebruiken. Of anders met skilldrankjes, of een trainingsgilde als je die kunt vinden, maar dat loopt al snel in de papieren.'

'Klinkt goed,' zei Donut. 'En als ik hiervoor ga, kies ik gewoon op elke nieuwe verdieping necrobard, maar dan met een ander instrument. Zou dat niet leuk zijn? Win-win!'

'Niet per se, Donut,' zei ik. 'Want als je pech hebt, zadelt de AI je op met zwakke skills en spreuken, waar je het dan de hele verdieping mee moet doen.'

'Exact,' zei Mordecai.

'Laten we de andere mogelijkheden nog even bekijken,' ging ik verder. 'Maar van deze drie vind ik beurskrabbelaar nog het best.'

'Eens,' zei Mordecai. 'Mogelijk is de necrobard ietsjes beter, maar je hebt gelijk, Carl. Het is een gevaarlijke keus wat volgers betreft.'

We besteedden nog enige tijd aan de andere opties en namen alle skills en bonussen zorgvuldig door. De berserkerkat was in feite een barbaar, een keuze die gezien haar lage health meteen haar

dood zou betekenen, en proefdier was een magiër die gespecialiseerd was in gif. Bovendien gaf deze keus de crawler een groene gloed. Warlock was een solide keus wat skills betrof, maar Donut zou dan wel één conditiepunt kwijtraken, wat haar domweg te kwetsbaar zou maken. De andere opties waren vooral gebaseerd op hand-tegen-handaanvallen en leken me minder geschikt.

Ik haalde diep adem. 'Donut, ik weet dat het idee je tegenstaat, maar ik denk echt dat je voor beurskrabbelaar moet kiezen. Niet de beste klasse, maar wel het meest allround.'

'Oké,' zei ze.

Ik wisselde een blik met Mordecai om te zien of hij haar geloofde. De incubus oogde sceptisch. 'Echt?' vroeg ik.

Ze maakte een beweging die voor schouderophalen moest doorgaan. 'We moeten toch doen wat het beste is voor het team? Als je wilt dat ik een nerd word, dan word ik een nerd.'

Donut: CARL, WEET JE HET ZEKER? HIJ ZAL BOOS WORDEN.

Carl: Doe het maar.

'Oké dan,' zei Mordecai. 'Je zult een menu te zien krijgen. Scrol naar beneden en maak je keuze.'

Donut gloeide eventjes op en even later nog een keer. 'Gedaan. Bij dezen ben ik een suffe beurskrabbelaar.'

'Verdomme, Donut!' riep Mordecai. 'Verdomme, verdomme, verdomme!'

'En… cut!' zei Donut, zwaaiend met haar poot.

'Ho,' zei ik terwijl Mongo onrustig bewoog in mijn armen. 'Wat is er gebeurd?'

'Mordecai, schat, dat is Carls tekst. Wees alsjeblieft een beetje origineel. Carl, Mordecai is boos omdat ik toch de klasse Gewezen kindsterretje heb gekozen. Ik was aan het acteren! Is dat niet koddig?'

'Dat is geen acteren,' zei ik, 'maar liegen.'

'Nee. Strikt genomen niet tenminste. Ik heb beurskrabbelaar gekozen als mijn specialiteit voor de derde verdieping. In feite is het dus hetzelfde, dus ik snap niet waarom hij nu zo boos is.

Volgens de melding heb ik alle bonussen gekregen behalve die korting van 25%. En de spreuk *Schild*. En die spoorzoekersskill.'

'Met andere woorden: alle handige bonussen,' verzuchtte ik. 'Maar je charisma is tenminste hoger nu. En je hebt die kakkerlakskill.'

'En ik ben immuun voor gif en ziektes!'

'Yep,' zei Mordecai gelaten. 'En je hebt de bonus Manager gekregen.'

'O, die ja,' zei ik. 'Wat is dat?'

Maar ik wist al wat die buff inhield. Odette had het me tot in de puntjes uitgelegd.

'Dat ben ik,' zei Mordecai. 'Ík ben je manager. Vanaf nu word ik meteen geteleporteerd naar elke saferoom die je betreedt, zolang je nog meedoet aan deze godvergeten crawl.'

'Hoera!' riep Donut.

'Niks hoera,' verzuchtte Mordecai. 'Na deze verdieping zou ik naar een magiegilde worden overgeplaatst, en ik ben gek op magie. Dan zou ik een grotere kamer hebben gekregen, en toegang tot al mijn drankjes en spreuken. Nu word ik gedwongen mijn tijd aan jullie te verspillen telkens als jullie even willen slapen of je tanden willen poetsen. Weg uit mijn kamer, weg van al mijn kleren en snacks. Bij Zijn linkertiet, ik heb zelfs geen kijkrechten meer! Geen tv meer. Geen toegang tot de Dungeon Codex. En aangezien ik jullie niet langer door de dungeon kan zien struikelen, weet ik nooit wanneer ik word weggeteleporteerd. En als jullie een thuishonk besluiten te kopen…' De rest van de zin ging verloren in gemopper.

'Dat was niet aardig van je, Donut,' zei ik.

Donut: IK ZEI TOCH DAT HIJ BOOS ZOU WORDEN. IK VIND HET NIET FIJN ALS MENSEN BOOS OP ME ZIJN, CARL.

Carl: O, boos is-ie zeker. Sorry daarvoor.

'Als je de bonus Manager kiest zonder dat die keuze voor de hand ligt, doe dan alsof je het per ongeluk doet,' had Odette gezegd. 'Vraag hem er niet naar, want als hij uitlegt wat het in-

houdt, is het al te laat. En hij mag je niks vertellen tenzij je het hem vraagt. Doe alsof het Donuts idee is en jij er niks mee te maken hebt. Mordecai vergeet niet snel iets, maar hij ziet Donut nog als kind. Haar zal hij wel vergeven. Maar als hij ontdekt dat jij dit expres hebt gedaan, is jullie vriendschap voorbij.'

'Maar wat als die bonus hoort bij een klasse die niet zo goed is?' vroeg ik. 'Mordecai is een geschikte kerel, maar om Donut er nou expres voor te verzwakken…'

'Als trainer kan hij je met lang niet alles helpen en als manager wel. Hij verliest dan wel zijn toegang tot de Codex en alles wat hij jullie vertelt, moet uit zijn eigen geheugen komen, maar Mordecai zit hier al lang en zijn brein is de meest waardevolle kennisbank die je je als crawler kunt wensen. Zolang hij jullie wíl helpen, is hij eigenlijk een soort extra teamlid. Hij kan de chatfunctie gebruiken. En hij is een meesteralchemist. Zet hem in een alchemielab en hij kan elk gewenst drankje voor je brouwen. Een enorm voordeel, lijkt me.'

Dat leek me ook en dus besloten we Odettes advies ter harte te nemen. Ik vond het maar niks om Mordecai erin te luizen. Hij mocht dan wel een alien zijn, maar ik zag hem als vriend en ik wist dat dit onze relatie onherstelbaar kon beschadigen als hij er ooit achter zou komen. Bovendien vertrouwde ik Odette niet. Nu stonden we bij haar in het krijt en had ze iets om tegen ons te gebruiken. Maar ik geloofde wel dat ze ons zo lang mogelijk in leven wilde houden.

Na de kwestie snel met Donut te hebben besproken besloten we dat we het risico maar moesten nemen: dat we sowieso die bonus zouden kiezen als hij beschikbaar zou komen.

Mordecais gebeeldhouwde gezicht stond op onweer. Zijn zinderende ogen gleden naar Donut. 'Nou, gefeliciteerd, crawler. Je bent nu Prinses Donut, gewezen kindsterretje c.q. kat, level 13. Welkom op de derde verdieping, verdomme.'

Daarna keek hij boos naar mij.

'Jouw beurt.'