

CHARLES STROSS

Arresto di sistema

Traduzione di Marco Piva-Dittrich

Romanzo finalista
ai premi Hugo e Locus

*Con una nota dell'autore
all'edizione italiana*

zona  42

I libri dell'Iguana



Charles Stross
Arresto di sistema

titolo originale: *Halting State*
traduzione di Marco Piva-Dittrich

Copyright © 2007 by Charles Stross
This edition published by arrangement
with Piergiorgio Nicolazzini Literary Agency (PNLA)
© 2015 Zona 42 Srls
Tutti i diritti riservati

I Edizione, aprile 2015
ISBN 978-88-98950-08-9

Edizioni Zona 42, Modena
www.zona42.it - info@zona42.it

*Zona 42 è un progetto di Giorgio Raffaelli e Marco Scarabelli,
con Elena Candeliero e Annalisa Antonini.*

CHARLES STROSS

Arresto di sistema

Traduzione
di **Marco Piva-Dittrich**

Con una nota dell'autore
all'edizione italiana

zona  42

In memoria della Datacash Ltd.
e di tutti quelli che hanno solcato i suoi mari,
1997-2000

PROLOGO: Sappiamo dove abiti

Presunto mittente: personale@NON_RISPONDERE_QUI.aognuno.com

Oggetto: Nigel – offerta di lavoro

Riassunto automatico: Offerta di lavoro, vagamente minacciosa

Possibilità spam: 70% ma conviene darci un'occhiata

Salve! Siamo l'agenzia di lavoro A OGNUNO IL SUO. Desideriamo offrirti un impiego da parte di uno dei nostri clienti.

Come dici? Non ci hai mandato il tuo curriculum? Ovvio, è proprio questo il nostro lavoro! Sappiamo tutto di te, Nigel. Hai 29 anni, ti sei laureato all'Università di Edimburgo in matematica e informatica e non sei pagato quanto meriti. Lavori alla SPROCKETSOURCE da un anno e quattro mesi, e avresti dovuto ricevere un aumento tre mesi fa. Le tue abilità come programmatore in ZONE/PYTHON 3000 e la tua esperienza nei sistemi distribuiti di combattimento ti hanno creato un'ottima reputazione sui forum di WORLDDEV e su HACKSLASHBURN, ma al tuo diretto superiore importa? No. A Bill non interessa: non ti apprezza come meriti. E questo, per un motivo preciso.

Noi della A OGNUNO IL SUO non perdiamo tempo a scorrere in maniera passiva una lista di curriculum cercando di farli corrispondere alle richieste standard dei nostri clienti. No, noi installiamo una GOOGLE BOX nella loro rete aziendale, costruiamo una MAPPA SEMANTICA GOOGLE™ delle conversazioni che vi si svolgono, poi usiamo la nostra tecnologia rivoluzionaria JOBINFORMANT™ per cercare in rete potenziali candidati. Poi, quando li abbiamo trovati, pensiamo a come motivarli. Per esempio, così:

Ti sarai chiesto perché il tuo capo non ti presta attenzione, e probabilmente avrai anche notato che la tua collega Sonia Grissom ha di recente cominciato a fare un sacco di straordinari. E sta anche prendendo le distanze da te. Inoltre, da un po' non ci sono assunzioni.

Quello che non sai, dato che non hai accesso alla nostra tecnologia JOBINFORMANT™, è che quel bugiardo di merda del tuo capo si scopia la sua programmatrice combattimenti, e sta cercando una qualche

scusa per licenziarti e promuovere lei al tuo posto. Sonia ha giocato le sue carte, tu no. Inoltre, non sei a tempo indeterminato perché sono meno di due anni che sei stato assunto, e nessuno assume gente che si è lasciata mettere da parte. Presto avrai lo stesso valore di un animale schiacciato in autostrada.

Renditi conto dei fatti: con il tuo attuale datore di lavoro non hai nessun futuro.

Ma c'è un'alternativa.

Tu, amico mio, sei esattamente la persona che il nostro cliente (un'agenzia di consulenza videoludica di livello internazionale) sta cercando. Se non lo sei, ti offriamo 2.000€ per aiutarci a scoprire dove la nostra analisi ha sbagliato.

La tua ossessione per la modulazione ciclica in *feedback* dei premi e per la gestione bancaria magica delle riserve frazionali, che Bill non capisce, è musica per le orecchie del nostro cliente. E anche il resto delle tue capacità ci piace molto. Il programma SATISFACTOR™ di JOBINFORMANT™ prevede un 72% di probabilità che si possa creare una sinergia efficace tra te e il loro gruppo operativo coevolutivo, con la possibilità che questa percentuale salga all'89% nel caso ti sia permesso di lavorare da casa e di utilizzare un avatar quando devi rapportarti direttamente con un cliente. Non hanno problemi a questo riguardo, e perciò ci hanno autorizzati a offrirti uno stipendio superiore del 25% a quello che ricevi al momento e, in aggiunta, l'opzione di diventare titolare di una generosa fetta delle azioni in borsa dell'azienda. E ovviamente c'è anche il piacere di metterlo nel culo a Bill così in profondità che sarà costretto a lavarsi bene i denti.

Per iniziare il tuo nuovo lavoro o, alternativamente, per partecipare (per una giornata, per la somma di 2.000€) al nostro gruppo di studio sulla ricerca di personale, rispondi a questa email...

SUE: Rapina

È un livello quattro, porca miseria. Forse avrebbe dovuto essere un tre, ma l'addetto allo smistamento l'ha fatto scivolare giù per l'albero della cuccagna delle urgenze perché il civile che ha chiamato per denunciare il reato l'ha definito un livello uno, e all'addetto era sembrato pazzo, drogato o qualcosa del genere, certamente non del tutto a posto con la testa. È per questo che l'hanno declassato da un livello tre ("alcuni agenti raggiungeranno la scena del crimine il più in fretta possibile") a un livello quattro ("qualcuno passerà a raccogliere una testimonianza entro quattro ore, se non abbiamo di meglio da fare") con una nota criptica ("civile delira parlando di orchidee e draghi. Matto che non ha preso la medicina? Civile numero 2 d'accordo con lui. Entrambi senza medicine?").

Poi qualcuno un po' più sveglio, nella sala di controllo, ha dato un'occhiata al database dell'Unità Crimine Organizzata su COPSPACE e si è accorto che la telefonata era arrivata da un ex rifugio antiatomico a Corstorphine che qualcuno, nell'ambito della sicurezza nazionale, aveva indicato come "luogo d'interesse".

Il che ha fatto suonare i campanelli d'allarme nella testa dell'Ispettore McGregor e ci ha rovinato un pacifico giovedì pomeriggio.

Oggi sei in servizio da quattro ore; stai recuperando dopo due settimane di turno di notte, durante il quale hai organizzato operazioni di pulizia dopo liti di ubriachi lungo Lothian Road e casi di violenza domestica a Craiglockhart. Lavorare di giorno dall'altra parte della capitale è un grosso sollievo, e comporta impegni diversi, quasi sempre meno violenti. Questa mattina hai avuto a che fare con: due denunce per taccheggio; una serie di casi di abbandono di rifiuti, sui quali hai messo al lavoro la squadra; un paio di visite alle comunità. Tra due ore devi essere in stazione per registrare la tua deposizione via email in un processo per un caso di ripetuta violazione di domicilio a scopo di furto sul quale hai lavorato. E stai anche facendo da baby-sitter a Bob,

la recluta Robert Lockhart, un ragazzo che arriva fresco fresco dalla scuola di polizia, una recluta al cento per cento. Non è, quindi, che tu non abbia niente da fare, ma almeno per la maggior parte si tratta di roba poco stressante.

Quando Mac ti manda un messaggio, hai appena passato mezz'ora nello Starbucks di Corstorphine High Street a firmare e compilare scarsoffie con l'aiuto di un caffelatte grande e un dolce con la marmellata mangiato di nascosto. Mary ti ha rotto le scatole con la storia del cuore sin da quello stupido esame del DNA che avete fatto insieme l'anno scorso ("così il piccolo sa che le sue mamme resteranno con lui per un bel po' di tempo"). A quanto dice, ti verrebbe da pensare che agli zuccheri complessi venga aggiunto l'acido prussico. Ma non è che puoi permetterti di star male per mancanza di zucchero nel sangue se qualcuno chiama, e poi quelle maledette schifezze sono tanto più buone quando sono proibite. E quindi sei lì che ti ingozzi come un criceto impazzito mentre scrivi qualcosa nell'aria con la punta di un dito appiccicoso quando si apre una finestra proprio davanti alla macchinetta del caffè.

SUE. QUI MAC.

Sta usando un canale di COPSPACE ufficiale, uno di quelli loggati; significa che è roba di lavoro. *Vaffanculo*, pensi mentre salvi il rapporto che stavi completando e cambi finestra.

QUI SUE. DIMMI.

Mentre ti senti un groppo allo stomaco, guardi il tuo caffelatte pieno a metà poi dai un'occhiata di traverso a Bob, che solleva un sopracciglio.

HO UN 4 X TE. ROBA STRANA. CONTROLLA IN FRETTA.

Inghiotti nervosamente e bevi un sorso di caffè troppo caldo, bruciandoti il palato. Fa un male cane, e sai che prima di sera inizierà a spellarsi quando lo sfiorerai con la lingua.

MANDAMI IL FILE.

Da sopra la porta viene un tintinnio armonioso e sul desktop appare l'icona della posta in arrivo.

Selezioni lo stato IN SERVIZIO mentre lanci un'occhiata piena di desiderio al caffelatte. – Bob? Dobbiamo andare.

– Sì, capo? – Bob solleva la tazza nascondendo ciò su cui stava lavorando. Probabilmente una partita a Solitario.

– Portala con te, non preoccuparti.

Uscendo da Starbucks salvi la mail nell'apposita cartella. Bob ti segue. Appena sali in macchina, la destinazione appare nella forma di un diamante che ruota, appena visibile dietro agli edifici all'altra estremità della strada.

Da Corstorphine, il luogo dell'incidente è abbastanza vicino, ma per arrivarci bisogna risalire la ripida Drum Brae, incastrata tra le cassette tutte uguali ai piedi della collina e le ruote della preghiera della centrale eolica in cima. Quando scollini, cominci a pensare che forse la mappa ha qualche problema. – Tra cento metri girare a destra, – dice, ma tu vedi solo un boschetto che pare un monumento alla biodiversità urbana. – Cosa riguarda la chiamata? – chiede Bob.

– Non lo so. Il capo dice che è roba strana. – Per un istante provi irritazione, ma poi pensi che proprio oggi manca una macchina, quindi uno scherzo del genere sarebbe particolarmente stupido. Proprio in quell'istante scorgi un vialetto che si inoltra in mezzo agli alberi, e sugli occhiali lampeggia una lucetta verde. – Ehi, guarda un po'!

In fondo al vialetto ci sono alcune macchine. La Guardia Forestale non ha in dotazione Bentley e Maserati, quindi è molto probabile che tu sia arrivata a destinazione. Ma l'edificio di fronte al quale sono parcheggiate contrasta brutalmente con la raffinatezza delle auto: pare più un cesso pubblico degli anni cinquanta del Novecento che l'ufficio di un'azienda seria. Quattro muri di cemento che tengono su un tetto piatto senza carattere che sembra urlare *Amianto!* con tutta la forza che gli permettono i suoi polmoni ansimanti, distrutti dal mesotelioma. *Che sia un club raffinato, riservato ai nuovi pezzi grossi della tecnologia?* Scuoti la testa ed esci dalla macchina, toccandoti l'auricolare per comunicare al telefono di registrare. – Giunta sulla scena del crimine, marcatura oraria. Inizio del registro degli indizi. – Registrerebbe comunque, tutto quello che vedi mentre sei in servizio finisce nella scatola nera, ma con una marcatura vocale è più facile trovarlo con una ricerca. Fa sì che l'evento non si perda nel registro

della tua vita. Bob ti segue come un cagnolino entusiasta. Ha finito l'addestramento da otto settimane. *Almeno ha imparato dove fare e dove non fare pipì.*

La porta è una lastra rimodernata di plastica verde luccicante che si apre automaticamente, rivelando una reception che non assomiglia per nulla a un cesso pubblico. *Era sbagliata anche l'idea del club.* L'illuminazione è garbata, il mobilio di legno di pino decolorato impeccabilmente naturale. La scrivania vuota supporta uno schermo delle dimensioni del Texas sul quale scorrono in maniera precipitosa le immagini dell'ambientazione di un gioco online, alle quali sono sovrapposte le parole HAYEK ASSOCIATES PLC. La scrivania è di sentinella davanti alla porta piatta e metallica di un ascensore sul quale è montato un rilevatore di impronte digitali. *Ovviamente.* Ma almeno ti rendi conto che non finirà per essere un altro maledetto incontro utile solo a mantenere un profilo positivo con la cittadinanza. Di quelli ne hai abbastanza, anche per il fatto di essere uno dei pochi sergenti nella Divisione C a essere "diversamente eterosessuale".

– C'è nessuno? – dici, alzandoti sulla punta dei piedi con impazienza.

La porta dell'ascensore si apre con un sospiro. Ne esce precipitosamente un civile tutto affannato che si torce le mani. – È terribile, agenti! Perché ci avete messo così tanto ad arrivare? È tutto un gran casino!

– Stia calmo. – Punti gli occhiali nella sua direzione per catturare per bene l'immagine. Questi registrano: un civile, maschio, bianco, altezza centimetri 185, peso chilogrammi 80, capelli corti, abiti all'apparenza costosi, colletto della camicia aperto, nervoso ma sobrio. Età difficile da definire, compresa tra i venticinque e i quarantacinque. È palesemente abituato a controllare la situazione, ma in questo momento sei l'autorità ed è regredito alla dipendenza disperata di un bambino di dieci anni. O forse teme che tu lo possa arrestare per aver mostrato un'emozione in pubblico senza licenza teatrale. Chiaramente non è abituato ad avere a che fare con la polizia, il che ti fornisce un discreto margine di lavoro. – Le dispiacerebbe mostrarmi il suo documento d'identità?

– Il documento? L'ho... eh... è giù nel mio ufficio, forse posso mostrarvi... – Agita le mani in maniera confusa, in cerca di una tastie-

ra che non c'è. – A proposito, mi chiamo Wayne. Wayne Richardson, direttore del marketing. – Wayne Richardson direttore del marketing evidentemente non è abituato a non avere il controllo della situazione. Ha un'espressione indescrivibile, come se gli avessi detto che ha la patta aperta e gli si vede la punta dell'uccello. – Sono tu... tutti in sala riunioni, vi stavamo aspettando. La... la accompagno lì, agente...?

Gli dedichi un sorriso non esattamente amichevole. – Sergente Smith, della stazione di Meadowplace Road. Questo è l'agente Lockhart. – Richardson ha la decenza di assumere un'espressione imbarazzata. – Qualcuno ha denunciato un furto, ma non mi è chiaro cosa sia stato rubato. – Sbattendo gli occhi, riporti in evidenza il ticket. *Riguarda una cassetta di sicurezza. No, cassette di sicurezza, plurale.* – Chi si è accorto della sparizione dell'oggetto? È stato lei di persona?

– Eh... no, è stato l'intero team del *security trading!* – Ti guarda con gli occhi spalancati, come se pensasse che stai per dargli del bugiardo o qualcosa del genere. – È apparso su tutti gli schermi, non sarebbe stato possibile non vederlo. Di sicuro ci sono state migliaia di testimoni! – Gesticola indicando l'ascensore. – In questo istante, in sala riunioni, è in corso un meeting dell'unità di crisi. Abbiamo filmato l'intrusione per permettervi di vederla con i vostri occhi.

L'hanno guardato in video invece di cercare di intervenire? Scuoti la testa. Certa gente fa *di tutto* per evitare una denuncia per danni colposi, come se un ladro che inciampa su un tappeto e finisce con la testa nel microonde fosse un problema peggiore di un furto. O forse l'addetto allo smistamento aveva ragione: *fuori di testa e hanno finito le medicine.* – Mi accompagna alla sala riunioni. – Fai un cenno con la testa in direzione di Bob, che osserva lentamente e con attenzione l'ingresso prima di seguirti.

Richardson si avvicina all'ascensore e al suo lettore di impronte digitali. Chiunque sia stato a rubare qualunque cosa sia stata rubata, da qualche parte c'è un *log* che ne ha registrato le impronte, il che dal tuo punto di vista è un'ottima cosa in quanto rende molto più facile scoprire di chi si tratti e chiudere il caso. Vedi già profilarsi all'oriz-

zonte il bagliore caldo di un caso risolto. Mentre le porte si aprono, chiedi: – Cos'è successo di preciso? Cominci dall'inizio, senza fretta.

– Ero appena uscito da un incontro con Marcus e Barry nel quale abbiamo tirato le somme dopo l'IPO. Marcus e Barry sono rispettivamente l'AD e il CTO. Eravamo in una chiamata con il team che gestisce gli investimenti per conto del VP del CDA e con i consiglieri in Inghilterra quando Linda mi ha chiamato (Linda si occupa degli strumenti derivati e dei controlli di confine) perché c'era qualcosa che non andava in uno dei regni che gestiamo per conto della KENSU INTERNATIONAL. È nella banca centrale del livello di prestigio di Avalon Four. C'era una banda di orchi accompagnata da un maledetto dragone, e tutto questo in una zona esclusa dal PvP. Hanno svaligiato la banca. Quindi abbiamo pensato di chiamarvi.

L'ascensore si ferma e tu fissi Wayne Richardson, direttore del marketing, con un'aria leggermente incredula. La traduzione dei termini tecnici che ha usato può aspettare: è a quello che serve loggare i colloqui. Ma c'è una cosa che ti suona strana, dato che Mary dice che Davey le sta rompendo l'anima perché lei gli apra un account. – Avalon Four? Ma non è un *gioco*?

Annuisce e deglutisce. – È la nostra fonte principale di reddito. – Le porte si aprono su un corridoio sotterraneo. Il soffitto è percorso da grosse travi di cemento, come costole, dipinte di un color crema istituzionale. È sorprendentemente freddo. A destra e a sinistra ci sono porte di legno di pino decolorato; in alto si dipana una canalina passacavo; sulle pareti ci sono poster che dicono IL SILENZIO È D'ORO con retorica antiquata. Per un istante ti chiedi se per caso non sei finita nel bel mezzo di un gioco di ruolo dal vivo, magari ambientato negli anni della guerra fredda. Proprio in quell'istante il telefono, con un suono, ti fa sapere di non avere più campo.

– Ehm... Sergente? – dice Bob.

– Lo so, – borbotti. Evidentemente siete troppo sottoterra, o magari hanno schermato le connessioni pubbliche, o qualcosa del genere. Ti sforzi di stare calma. – Il segnale non è per niente buono qui, quindi probabilmente sarò costretta a usare la penna, – dici a Richardson

tirando fuori il tuo telefono ufficiale. – Quindi è possibile che sia costretta a fermarmi o a rallentare. Inizio registrazione. – Ti guardi intorno con la coda dell'occhio. – Chiamata effettuata da Wayne Richardson, direttore del marketing.

Ti precede lungo un corridoio fino a una porta aperta al di là della quale senti gente che alza la voce, accenti fastidiosamente raffinati che si interrompono a vicenda con toni animati. Ai due lati della porta ci sono due piante di ficus, un po' appassite nonostante i LED che le illuminano a giorno. – Ehm. – Ti schiarisci la gola, e appena ti affacci alla porta la conversazione nella sala riunioni si trasforma in un silenzio carico di tensione e di urgenza. Alle tue spalle, Bob ha tirato fuori entrambe le camere a mano e quella da fronte e sta riprendendo la stanza in movimenti circolari, come un incrocio tra un pistolero solitario e un fotografo impazzito. Anche questo è lavoro di polizia, ma non è esattamente quello di una volta. Più tardi dovrai fare quattro chiacchiere con il ragazzo, ricordargli che è uno sbirro, non un cameraman.

Al centro della stanza c'è un bel tavolo di plastica trasparente, che fa sì che la luce che lo attraversa si trasformi in numerosi arcobaleni che si scontrano tra loro. E di luce ce n'è tanta. Saremo pure in una caverna, ma 'sta gente succhia la luce dei LED come una cartina succhia la fiamma di una candela. Le sedie intorno al tavolo sono altrettanto raffinate: sembrerebbero state tolte a una squadriglia di caccia, ma di solito i seggiolini eiettabili non hanno rotelle, né sospensioni a gas migliori di quelle di un'auto di lusso. È un peccato vedere chi ci si siede. Sono in sei. Due vermicciattoli viscidì con giacche da diecimila Euro riempiono il capo opposto del tavolo con i loro tablet che fungono più che altro da status symbol: sono loro quelli che, finché non ti hanno vista, stavano lagnandosi ad alta voce. Niente cravatte: magari c'è un codice di abbigliamento. C'è anche una ragazza ben vestita, ma è troppo giovane per essere una che prende decisioni. *Segretaria amministrativa*, tiri a indovinare. E poi ci sono gli altri che, a essere onesti, sembrano degli sfigati. Non è che abbiano lucette rosse lampeggianti in testa, ma due di loro calzano sandali e il terzo ti spinge

a domandarti come mai, nel piccolo database dei crimini, non ce ne sia nemmeno uno che prevede reati contro la moda: le righe della sua camicia creano un'interferenza con i tuoi occhiali, e quindi la telecamera ufficiale sta riprendendo un bell'effetto moiré. – Ehm, – ripeti, tanto per prendere tempo, e poi fissi Wayne Richardson direttore del marketing. Tocca a *lui* sistemare le cose.

– Oh, scusatemi. – Richardson capisce che è il suo turno. – Questi sono... ehm... il sergente Smith e l'agente Lockhart. Il sergente è qui per raccogliere le vostre testimonianze.

– Basta così, – lo interrompi. – Le dispiacerebbe presentarmi tutti? Poi sarebbe il caso che mi mostraste cos'è successo.

– Sì, certo. – Richardson indica prima di tutto gli alti papaveri, quelli le cui giacche hanno un buco per far passare la pinna dorsale. – Marcus Hackman, AD.

Hackman guarda Richardson storto, come se stesse prendendo le misure per fargli un bel paio di scarpe di cemento, ma solo per un istante. Poi, con un cenno del capo, mette in azione il suo fascino e un enorme sorriso bianco che mette in mostra circa duecentomila dollari di protesi dentaria americana, che probabilmente usa perché è l'unico modo che ha per far sì che i bambini non scappino gridando prima che li possa mangiare. È *ovvio* che chiamando la polizia Wayne gli abbia pisciato nella birra, ma Hackman è troppo professionale per permettere al tuo arrivo di turbarlo. – Siamo grati del suo arrivo, ma non è necessario...

– Questo è Barry Michaels, il nostro CTO. – Michaels è paffuto e leggermente trascurato nello stile di Boris Johnson, il sindaco di Londra, come un ex studente di Fettes, la scuola privata più esclusiva della città. Ha il naso rosso e i capelli, neri, spettinati con aria sbarazzina. Intuisci immediatamente che è falso come una banconota da tre Euro ma, a differenza di Hackman, non è una specie di invasore alieno dal pianeta Wall Street che si nutre di rifiuti tossici. Annuisce con fare nervoso, con l'espressione di chi ha appena mangiato qualcosa che non gli è piaciuto. – Questa è Beccy Webster, la Executive che si occupa della stabilizzazione del mercato. – *Allora la ragazzina è un pezzo*

grosso? – Mike Russell, Sam Couper e Darren Evans, – quest'ultimo è quello con la camicia anti-webcam – sono i nostri *quant* più esperti.

– Prego? – Inarchi un sopracciglio.

– Domando scusa. Sono i nostri maghi dell'economia, quelli che si occupano delle programmazioni di mercato che fanno andare avanti il business. È così che si chiama il loro lavoro.

Inspiri profondamente. – D'accordo. Mi risulta che il signor Richardson abbia denunciato un furto ai danni della vostra ditta. Mi ha riferito che è stato filmato, e che è relativo a un videogioco. Cos'è stato rubato? – Tiri a indovinare. – Il codice sorgente o qualcosa del genere?

– Oh mamma mia. – Michaels reagisce con l'emotività di una vecchia diva nervosa. – Ci mancherebbe altro! – Si raddrizza sul suo seggiolino eiettabile (sei sicura di averne visto uno identico al museo del volo di East Fortune) e respira a fondo. – Wayne, le hai raccontato che hanno rubato il codice sorgente?

– No, io...

– Allora *cosa* hai detto alla polizia? – dice Michaels con il tono di chi esige una risposta immediata. Sembra molto agitato. *D'accordo, mettilo al numero due nella tua lista di gente che vuole che i panni sporchi siano lavati in casa* (e tieni presente, per dopo: *non c'è fumo senza arrosto, o almeno qualcosa che brucia...*).

– Nulla. Li ho chiamati perché siamo stati derubati.

Qui sto perdendo il controllo. – Cos'è stato rubato allora? – chiedi, alzando giusto un po' la voce.

– Tutto quello che c'era nella banca centrale! – È la Webster. *Finalmente*, pensi, *qualcuno che risponde alle domande.*

– Quale banca centrale? Quella sulla strada principale? – Non puoi esserne sicura finché non torni on-line, ma non pensi che da questa parte di Drum Brae ci siano banche e...

– Mostrale il video, – dice Hackman con tono stanco. – È l'unico modo per spiegare.

Ti trovi a guardare sopra le cime degli alberi che compongono una foresta pluviale verdeggiante ai piedi di una catena di montagne tanto

alte che le vette sono ridotte a una distante foschia bluastro; sembrano mordere la più piccola delle tre lune che si inseguono nel cielo. Una cascata alta almeno cinquecento metri brilla e tuona oltre il bordo di una scarpata, come vetro verde fuso che si spezza in frammenti dei colori dell'arcobaleno poco prima di raggiungere il lago sottostante. Volatili dai piumaggi multicolori planano e si librano tra gli alberi, e ogni tanto si tuffano nel fiume che nasce dal lago. L'effetto è più che realistico: è vivido in maniera innaturale, come la pubblicità di una vacanza esotica e fa sembrare il piovoso pomeriggio di Edimburgo una grigia, cupa parodia della realtà.

Stai per chiedere cosa ti stanno mostrando (una rapina in banca nella pubblicità di una vacanza organizzata?) quando la telecamera che punta sulla foresta arretra e inizia a puntare verso l'alto, e ti rendi conto che non sei più sulla Terra.

C'è un'isola nel cielo. Un pezzo di roccia disancorato dal suo posto nel mare della realtà, come un dipinto di Roger Dean che ha preso vita. Sotto l'isola lampeggiano luci soprannaturali verdi e viola, che la tengono sollevata su un'onda di magia. La ripresa si alza come se chi guarda si trovasse su un elicottero e mostra l'isola in una vista d'insieme. Ci sono alcuni alberi, ma per la maggior parte è coperta di edifici con muri di pietra irregolari e tetti spioventi; alcuni sono sovrastati da torrette, qualcuno è sostenuto da colonnati classicheggianti. Nel cuore dell'isola volante il terreno si alza in una collinetta sulla quale sorgono le mura e le torri di un colossale castello. Le mura risplendono riflettendo la luce del sole, come se fossero fatte di qualcosa di simile al vetro. In ogni nicchia brilla un arcobaleno.

– Questa è l'Isola dei Sogni Valorosi. Si libra al di sopra del Lago dei Perduti, ai piedi dei Monti Inferiori di Avalon Four. Sull'isola, che è tenuta in volo da una magia antica, si trova la città di Roche's Retreat. Ospita tra l'altro la banca centrale di Avalon Four, che gestiamo per conto terzi.

Sì, certo, pensi tra te e te, mentre la telecamera ruota e si avvicina rapidamente all'acciottolato delle stradine e dei vicoli affollati che attraversano la città. È pieno di gente, e non tutti sono umani. Superiori le teste di alcuni giganti, eviti una portantina fissata sulla schiena

di un dinosauro domestico guidato da uomini dal volto di lucertola, svolti all'altezza di un negozio con la struttura di legno che pende sulla strada in maniera allarmante, superi un ponte pedonale che attraversa un canale, rallenti non appena raggiungi un'enorme piazza con il selciato di pietra e ti tuffi attraverso il portale di un tempio a Mammona da far vergognare il Parlamento. *Così sarebbe questo che il piccolo vuole per il compleanno?* È tutto molto pittoresco, ma la fila di danzatrici esotiche che scalciano come al Moulin Rouge mentre procedono tra due templi ti fa decidere che Davey farebbe meglio ad aspettarsi qualcos'altro.

– Questa è la banca centrale. Il nostro compito è mantenere limitata la speculazione. In pratica ridurre al minimo il numero di oggetti presenti nel regno, che siano obiettivi di missioni o artefatti magici, in modo da prevenire l'inflazione. Per farlo, tra le altre cose, offriamo cassette di sicurezza ai giocatori: Avalon Four non ha una modalità di proprietà continua, quindi se uno viene ammazzato durante una cerca e ricomincia, perde quello che possiede; inoltre, le regole su quanto si può trasportare sono rigide.

Non è esattamente la filiale locale della Clydesdale Bank. Demoni, maghi, mostri, mamma mia! Un ammasso bizzarro di entità irreali o superreali suddiviso in gruppetti che, sull'enorme pavimento di marmo, bisticciano o contrattano. Ogni volta che un membro dello staff chiama un folletto o un servitore perché porti qualcosa nelle cassette di sicurezza o per restituire a qualche avventuriero gli oggetti di sua proprietà, si intravedono un lampo o uno sbuffo di fumo.

– Sono appena passate le dieci e quindici minuti...

L'inquadratura si muove bruscamente, girandosi a mostrare l'ingresso della banca. Le porte sono alte tre volte un uomo, intagliate da travi gigantesche di ebano incastonate in una struttura fatta di un qualche metallo argenteo. I cardini sono grossi come le braccia di un culturista. Ma non sono più argentei: stanno brillando di una cupa luce rossa, poi il colore rosaceo del calore estremo proveniente dall'esterno le illumina, e le porte iniziano a crollare verso l'interno sollevando un'ondata di soffocante fumo nero.

Attraverso la nuvola di fumo marcia una formazione di soldati mostruosi. Sono molto più grandi di una persona normale, ed estremamente più... nodosi. Dalla pelle verde delle loro mandibole prominenti spuntano zanne con la punta ricoperta d'oro. Indossano un'uniforme di cuoio marrone e una cotta di maglia, e sulle punte dei loro elmi sono conficcate le teste mozzate dei loro trofei, che sembrano annuire appena sopra le picche che portano. *Sembra Craigmillar quando chiudono i pub, pensi, ma sono meno brutti.*

Sono in tanti, almeno dieci file. E alle loro spalle c'è qualcosa di enorme e rosso, antico e malvagio; sembra un rettile.

L'immagine si immobilizza.

– Quella che vede è una banda di orchi guerrieri. Sono almeno quaranta, e sono molto lontani da casa loro. Alle loro spalle c'è un drago. Sembra che l'abbiano portato per il fuoco. Il che è impossibile, ma quello che sta per accadere è altrettanto impossibile.

L'immagine torna a muoversi.

Gli orchi adottano una formazione a cuneo. Il comandante abbaia seccamente un ordine, e i guerrieri abbassano le picche puntandole contro i presenti, che si sono voltati a guardarli con stupore e rabbia crescenti. Nella sala si vedono alcuni bagliori, a indicare il fatto che alcuni maghi stanno preparandosi a lanciare i loro incantesimi per contrastare gli intrusi. E poi...

Una massa di oscurità discende sulla stanza, e tutti i suoi occupanti vengono immobilizzati.

– A questo punto *qualcosa*, non sappiamo bene cosa, ha *nerfato* i nostri *admin* riportandoli a livello zero e ha colpito tutti i presenti con un Ferma Tempo. Si tratta di un incantesimo incredibilmente potente, normalmente agisce su non più di un bersaglio alla volta.

Lampi e scintillii rompono l'oscurità. Gli orchi si stanno sparpagliando, con la sicurezza e la rapidità di macchinisti teatrali che spostano mobili e attrezzi mentre le luci sono abbassate. Si muovono tra un bagliore e un fulmine, afferrando sacchi di cuoio e forzieri squisitamente decorati, raccogliendo spade e rimpiazzando le loro banali armature di cuoio con corazze luccicanti. Nel giro di un minuto raccolgono tutto

quello che giace sul pavimento della banca, sottraendo tutti i tesori che appaiono inspiegabilmente dalle cassette di sicurezza eteree.

Il comandante abbaia un altro ordine. Gli orchi convergono verso il suo stendardo e il suo elmo imponente, ornato da una pila di cinque teschi, riformando colonne ordinate. Poi marciano fuori attraverso ciò che resta del portale. Nell'istante in cui l'ultimo di loro varca la soglia, l'oscurità si disperde come foschia in un mattino d'estate. Alcuni dei guerrieri più coraggiosi lanciano urla di rabbia e si lanciano all'inseguimento dei loro beni, ma li attende il drago. In Avalon Four, l'odore del napalm è uguale a quello del grande schermo.

– Siamo stati derubati, – conclude Richardson. – Ha capito, ora?

A questo punto ti sfreggi gli occhi e cominci a fare le domande difficili. *Quindi qualcuno ha trovato un bug nel vostro gioco e voi avete chiamato la polizia?* Sì, sembra un buon inizio. Mentre questi coglioni ti fanno sprecare tempo, la gente viene rapinata davvero.

– Ha detto che gli orchi sono molto lontani da casa loro. Come fa ad affermarlo?

Sam Couper, lo sfigato smanettone seduto in mezzo, ridacchia. – Il *traceroute* è completamente nelle mie mani. – Chiude il becco non appena vede che Hackman lo sta fissando, pronto a mangiarselo con contorno di patatine.

– Quello che il mio collega sta cercando di dire... – la sottile abilità che Beccy Webster ha di porre l'enfasi sulla parola giusta è ai livelli di un politico di professione. Probabilmente ogni mattina, prima di colazione, si guarda il video di uno dei discorsi in Parlamento di Wendy Alexander tentando di replicarne ogni dettaglio. – ...è che erano controllati da un manipolo di individui che si dedicano al *farming* in un qualche scantinato in Bangladesh, grazie allo sfruttamento illegale del lavoro minorile. Ma li abbiamo persi di vista non appena hanno oltrepassato il confine con NIGHTWATCH.

– Li avremmo beccati se quel coglione di Nigel portasse il culo in ufficio, ogni tanto. – Russell è evidentemente incazzato con Nigel l'assenteista, ma di quello puoi preoccuparti più tardi.

– E NIGHTWATCH è un altro gioco? – Hai il sopracciglio inarcato da tanto di quel tempo che temi ti stia per venire un crampo.

La Webster annuisce dopo aver lanciato uno sguardo intimidatorio nella direzione dei tre porcellini. – Sì, è della ELECTRONIC ARTS. Loro tengono i servizi di *quant* presso i propri uffici, dietro alla loro cortina di ferro, quindi quando ci andiamo non abbiamo privilegi da *admin*.

Grazie al cielo fa una pausa. Tu pensi alla fase successiva, la raccolta delle testimonianze, e non riesci a sopprimere un grugnito di fastidio. – Perché avete chiamato *noi*? – Chiedi. – Mi sembra che sia una questione completamente interna ai vostri giochi, giusto? E voi siete quelli che dovrebbero impedire ai giocatori di... – Fai spallucce, cercando la parola giusta. – ...di combinare cazzate nella realtà virtuale, o mi sbaglio? – Il procurato allarme è un reato, ma non pensi che al capo farebbe piacere se denunciassi questa massa di stronzi. *Non ne vale la pena*.

– Mi ascolti. – Quando prende la parola Hackman, la gente lo ascolta. Ha la stessa aria di minaccia concentrata di uno squalo bianco che punta una tavola da surf. – Il colpo non è una semplice rapina in una banca virtuale, durante la quale sono stati rubati oggetti virtuali. L'architettura di Avalon Four è tale che, per il successo di questa rapina, qualcuno ha dovuto far avere ai colpevoli un *token* crittografico privato che permettesse loro di alterare gli attributi di proprietà di tutti quegli oggetti. – Si schiarisce la voce. – Voi non avreste dovuto essere chiamati. – Fulmina Richardson con un'occhiata. – È un lavoro per la SOCA, non per la polizia locale. Visto che è qua, comunque, tenga presente che non solo è stato commesso un reato secondo la sezione tre della normativa antitrust, emendata nel 2014 dopo l'indipendenza, – *cazzo, ti ha sgamata*, – ma proprio lunedì scorso sono passate tre settimane da quando abbiamo concluso l'offerta pubblica all'AIM di Londra e stamattina il prezzo delle nostre azioni era superiore del trentasette per cento rispetto al massimo raggiunto dopo l'IPO. Se non scopriamo chi sono i bastardi che hanno organizzato tutto questo, il valore delle nostre quote azionarie crollerà, il che manderà a puttane tutte le offerte secondarie che progettiamo di fare tra sei mesi. Il tempismo di questo avvenimento è fin troppo curioso. Non si tratta di un

semplice *hacker*, questo è *insider trading*. Qualcuno sta cercando di affossare le nostre azioni per guadagnarci personalmente.

– A quanto ammonta il danno al momento? – chiede Richardson, incapace di controllare il nervosismo causatogli sicuramente dal fatto che possiede azioni della società.

– Siamo scesi di due virgola quattro, pare che la voce non si sia ancora sparsa. – Michaels ha il tono di chi sta leggendo un necrologio. – Ma quando si verrà a sapere... se perdiamo, diciamo, il trenta per cento si tratterà di ventisei milioni di Euro.

Hackman tira fuori di nuovo il suo ghigno da pescecane. – Trenta per cento? Se è il novanta per cento siamo fortunati. – Poi guarda te, e ti rendi conto che il sorriso non gli arriva agli occhi. – Ora, vuole un telefono? Così potrà, per esempio, chiamare i veri investigatori?

Non vuoi far capire a quello stronzo che sei scossa, ma il concetto di *ventisei milioni di Euro* fornisce una tinta diversa alle cose. Normalmente le rapine non sono ai primi posti tra gli indicatori chiave di prestazione, ma una così grossa rischia di diventare un fatto politico. Perciò lo fissi dall'alto in basso e dici, con il miglior accento di Morningside, quello tagliente come il vetro che usi quando vai a testimoniare nei processi: – Sono un sergente di polizia, signor Hackman. Data la scarsità di personale, non ci è possibile abbandonare tutto quello che abbiamo per le mani e iniziare immediatamente un'indagine su larga scala. Devo prima inoltrare un rapporto ufficiale al mio superiore, che lo presenterà al commissario capo. La decisione di chiamare o meno la SOCA spetta a *lui*. – La SOCA è l'agenzia nazionale contro il crimine organizzato. Daranno a questo lavoro un livello d'importanza a qualche punto tra cercare di bloccare il traffico internazionale di plutonio e salvare i gattini dai davanzali. Sorridi in maniera tanto, tanto amichevole e mostri i *tuoi* muscoli. – Quindi, ora inizierò interrogando tutti i presenti, individualmente. Poi preparerò il mio rapporto e lo inoltrerò non appena sarà pronto. – Una volta finita la testimonianza via email, naturalmente.

– Ora: a chi tocca?

ELAINE: Fregatura

En garde!

Ti trovi nella navata di una chiesa del diciassettesimo secolo, le pareti di pietra intagliata con figure intricate sono lambite dalla luce di alcune candele. Hai il piede destro in avanti, il ginocchio leggermente piegato, e senti la curvatura delicata del lastricato sotto le dita nelle pantofole di cuoio cucite a mano. Hai il braccio destro sollevato, la mano tesa come per puntare una pistola verso sinistra, con la canna verso il soffitto dell'ala occidentale. Con la sinistra ti sostieni la destra, come se tenessi in mano una pistola pesante. L'idea di una pistola pesante ha senso. Lo spadone sarà anche d'acciaio e lungo più di un metro, ma non pesa più di una Colt Python. Inoltre è così ben bilanciato che potrebbe essere un'estensione delle tue dita.

Hai di fronte un uomo che sta per tentare di ucciderti. Indossa una giacca da motociclista rinforzata con il kevlar, alla quale sono attaccati con il velcro alcuni pesi di piombo. E poi jeans, anfi e un casco la cui superficie è costellata di lenti di telecamere. Come te, porta uno spadone nello stile del quindicesimo secolo. La guardia gli protegge le mani, sollevate come quelle del battitore di una squadra di baseball pronto a colpire la palla. Comunque non vedi né la giacca da motociclista né gli anfi perché, come il tuo avversario, anche tu indossi uno scudo facciale completo con un *head-up display* che edita i suoi abiti trasformandoli in un'armatura a piastre completa in stile italiano, l'equivalente rinascimentale di un carro armato.

– Riproviamo, – proponi, preparandoti.

– Certo. – Ondeggia leggermente sui talloni, e per un istante hai la sensazione surreale che non abbia in mano una spada ma piuttosto una mazza da cricket tenuta al contrario.

– Per gli stivali di tua madre!

Non sei certa che sia la cosa più adatta da dire a un carro armato della fine del quindicesimo secolo, ma la prende come speravi. Inoltre, cosa ancora più importante, nota che stai cambiando guardia abbas-

sando la punta della spada. Quindi ti attacca subito, senza sottigliezza: un semplice fendente diagonale, portando il peso in avanti per tranciarti via un pezzo di carne.

Naturalmente è proprio ciò che ti aspettavi torcendo il polso. Abbassi la punta della spada passandola nella sinistra, bloccando l'attacco con un *clang*. Cerca di afferrare la tua arma con la mano, ma continui a voltarti sollevandone la punta: stai usandola come una lancia corta. Gli infili l'estremità della spada sotto l'ascella come un apriscatole di un chilo e mezzo, agganciandogli il ginocchio con il piede sinistro.

A differenza di un carro armato moderno, la versione più antica può finire con il culo per terra.

– Ahi! Porca miseria. Il punto è vostro, madama.

– Ti ho beccato l'arteria brachiale, – commenti respirando in profondità e osservando i fiotti splendenti di sangue virtuale che scorrono dal suo corpo.

Fai un passo indietro; il tuo nemico, non appena è riuscito a rimettersi in piedi, ti imita. Lasciate entrambi pendere le spade. – Come facevi a sapere la storia degli stivali? – chiede.

Ops. – Ho tirato a indovinare.

– Ah. Pensavo che magari la conoscessi. – Nella sua voce cogli del disappunto, ma l'elmo integrale non mostra alcuna espressione.

– No, mi dispiace. – Hai ancora il battito accelerato dallo stress del momento: trenta secondi di combattimento sono come mezz'ora in palestra o tre ore a sudare su un tabulato importante. Tuttavia, una certa curiosità colpevole prende il sopravvento. – Era una dark o una hippy?

– Nessuna delle due: c'entrano le armi. – Fa un passo in avanti, sollevando la spada e muovendola in maniera strana. Prima che tu faccia in tempo a cambiare posizione dei piedi, ti colpisce alla spalla con abbastanza forza da farti capire che sei stata disarmata. E che, se quegli aggeggi avessero davvero una lama affilata, avresti anche perso un braccio. – Voglio dire... le piacevano gli Army. I New Model Army per essere precisi, degli straccioni punkabbestia di Bradford.

– So chi sono, – rispondi bruscamente, facendo due passi indietro e sollevando una mano per strofinarti la clavicola che non è protetta

come dovrebbe e che quindi ti fa un male cane. – E tra un minuto voglio anche che mi mostri la mossa che hai appena fatto. – *Niente canottiere al lavoro per qualche giorno*, pensi, il che ti dà un po' fastidio perché preferiresti evitare di dover stirare. E anche per la consapevolezza che Mike ti ha colpita. Qualche settimana fa l'avevi sentito dire a uno nuovo "Ha i riflessi di un levriero coperto di olio e drogato di metanfetamine", e per qualche giorno ti sei sentita sulle nuvole. È vero, ma Mike ha le braccia più lunghe e più muscoli nella parte superiore del corpo, e se appena ti lasci distrarre ti sa dimostrare cosa è in grado di fare quel carro armato medievale. – Prima però lasciamo spazio a qualcun altro.

Ti metti in disparte, tra i banchi sulla destra della navata centrale, rinfoderando la spada e togliendoti il casco. Eric e Matthew vi rimpiazzano, facendo battute oscure, relative al lavoro. Esci dallo spazio aptico e, senza gli occhiali che sovrainpongono un'armatura ai suoi abiti, Mike torna ad apparirti nei suoi abiti quotidiani, ovvero un motociclista con trapiantata la testa di un Borg. Poi si sfilava la Nokia GameCrown rivelando i capelli castani, lunghi e sudati, raccolti in una coda, e il volto di uno sui trentacinque. Scuote il capo, probabilmente perché è la prima volta da un'ora a questa parte che ti vede con il tuo vero aspetto e non come una femme fatale in guardinfante e con un falcone. Non è particolarmente lusinghiero, eh? Certo, non è che tu sia sovrappeso, ma renditene conto, cara mia: la gente ti prende per una bibliotecaria. E invece, anche se hai a che fare con i libri, non lavori esattamente nel mondo dell'editoria. – Mi domandavo se posso chiederti un consiglio, Elaine, – dice mettendosi comodo sul duro sedile della panca.

– Un problema tecnico? – Sollevi un sopracciglio grondante di sudore. Mike lavora nel campo da molti più anni di te, da prima ancora che apparissero i primi giochi ARG e LARP, quindi praticamente dall'età della pietra, quando si poteva scegliere solo tra ricostruzioni storiche in costume e arti marziali vere e proprie (e che i due mondi non si incontrassero mai, per carità). A parte i tuoi riflessi animali e ben allenati, è semplicemente migliore di quanto tu potrai mai diventare. – Direi che...

– Non si tratta di questo, – dice con un tono incerto. Capisci, e proprio in quella aggiunge: – È l'assicurazione dell'auto.

Ogni tanto ti capita che te ne parlino, anche se ci sono vantaggi. Non è che tu sia un avvocato, un medico o qualcosa di simile. – Non mi occupo di quel settore dell'azienda, – gli ricordi.

– Sì, lo so. E tu sai che Sally ha avuto un piccolo incidente sulla M25 la settimana scorsa? – (Sally è la moglie di Mike. Una manager di livello intermedio bionda tinta che tollera le serate di Mike con i suoi amici con un'aria di stanco disprezzo. Si può immaginare che trovino qualcosa l'uno nell'altra, ma...) – Ci è arrivata questa fattura per il carro attrezzi e le riparazioni, poi c'è il guidatore dell'altra auto che chiede il rimborso delle spese mediche private, e lei giura che era coinvolta un'altra auto, ma non si è fermata.

Hai la terribile sensazione di sapere dove sta per andare a parare, ma non puoi abbandonare Mike a se stesso quindi ti limiti a un – Hmm? – neutrale.

Eric e Matthew stanno quasi immobili in posizione di fronte a voi. Piegano occasionalmente ginocchia e gomiti. Non chiacchierano come te e Mike. Un paio degli altri stanno facendo esercizi, fanno riscaldamento in sacrestia, e senti lo stereo portatile di Jo che fa rimbombare un pezzo sconosciuto di musica industriale belga mentre grugniscono e si lamentano della giornata di lavoro. – Stava guidando nella corsia di sinistra vicino all'uscita numero diciannove, in direzione Heathrow, dietro al tizio che ha tamponato. Andava circa a novanta all'ora, non c'erano camion in giro ma il traffico era pesante. Comunque sia, dice che un furgone Optare bianco li ha superati entrambi, si è messo di fronte alla BMW e ha frenato. Quando si è fermata in corsia d'emergenza, il furgone non c'era più.

– Hmm. – Posi a terra la spada con cura, poi la spingi sotto la panca in modo che nessuno possa inciamparci. – Non hai ancora usato la parola “frode” ma la stai pensando, vero?

– Sì.

– Che danni ci sono?

– Bè, Sally ha sei punti sulla patente, e l'anno scorso ha avuto quell'incidente nel parcheggio. Perderà lo sconto della clausola *bonus-malus*, che ci costerà circa ottocento Euro al momento di rinnovare l'assicurazione.

– Ahia. – La clavicola ammaccata ti duole, come a simpatizzare. Guidare è un passatempo costoso, anche volendo ignorare il fatto che il diesel costa cinque Euro al litro, che su tutte le strade principali ci sono autovelox ogni duecentocinquanta metri e che le compagnie assicuratrici non fanno altro che cercare di fregare gli automobilisti per recuperare le perdite avute con il crollo del valore delle proprietà sulla pianura alluvionale. – Qual è la tua assicurazione?

– La Nationwide.

Almeno quello è un sollievo: una mutua assicuratrice vecchio stampo, invece di un server in rete affittato con una carta di credito dalla Nocturnal Aviation Associates Punto Com (motto: “Voliamo di notte”) operata dal retro di un internet café di Lagos. – Bene. Cosa sta cercando di succhiarti quello della BMW?

– Sedicimila per le riparazioni... senti, non è un modello nuovo, Sally dice che le è sembrato uno di una decina d'anni fa. Poi duemila per il carro attrezzi e, la parte migliore, novemila per il trattamento ortopedico. Dice che ha subito un colpo di frusta.

– Ho capito. Quasi trentamila? – Scuoti il capo. Mike ha ragione, è mille volte più di quanto ci si può aspettare da un normale tamponamento in autostrada nell'ora di punta. Anche a novanta chilometri all'ora. E il colpo di frusta... – Senti, tutte le BMW hanno il poggiatesta, praticamente da sempre, e air bag frontali e laterali da almeno vent'anni. Una somma del genere significa che pensa a un'operazione chirurgica, quindi che non potrà andare a lavorare; insomma, si sta preparando a denunciarti per mancato guadagno. Mi aspetto che cercheranno di chiederti altri trentamila entro un paio di mesi.

Il volto di Mike era già sudato. Ora sta prendendo il colore delle candele votive che starebbero ardendo se questa fosse ancora una chiesa in funzione. – Ma abbiamo una franchigia del dieci per cento...

– Bene. E ti devi assicurare che quest’altro tizio non ci metta le mani, giusto? Hai ragione, puzza tanto di frode, e il discorso delle spese mediche lo rende ancora più evidente. La confidenza nel rapporto medico-paziente rende la vita facile a chi cerca di approfittarne, ma se inizia un’indagine per frode possiamo provare a farci dare qualche dato dai medici. Ora: sicuramente la Nationwide ha ancora qualche impiegato umano nel team di fidelizzazione dei clienti e in quello che si occupa degli illeciti, e hai bisogno di assicurarti che il tuo problema si faccia strada nei meandri del *call center* finché non arriva tra le mani di un essere umano, e a quel punto devi cominciare a battere il ferro.

– Ma come...

Inizi a contare con le dita. – Cominci dicendo a Sally di offrire loro i tabulati della scatola nera della macchina. Quando hai scoperto con precisione dove si trovava al momento dell’incidente, usando il GPS della scatola nera, insisti che richiedano all’Agenzia Nazionale delle Autostrade i filmati delle telecamere della viabilità facendo una dichiarazione ufficiale alla luce della legge sulla libertà d’informazione; se non ti ascoltano, ti spiego come farlo da solo. Così scoprirai se l’Optare è davvero coinvolto. In quel caso puoi spingere il team che si occupa degli illeciti ad aprire una rivendicazione contro l’altro automobilista. Poi puoi cominciare a occuparti della parte medica. Se la tua controparte ha un certificato medico, controlla se chi l’ha rilasciato è davvero un medico usando il registro dell’associazione professionale: scommetto una bottiglia di Chardonnay che troverai almeno un rimprovero formale sul suo file, perché un medico disposto a diagnosticare infortuni inesistenti in cambio di denaro raramente si limita a uno. Una volta fatto questo, puoi concentrarti sull’auto chiedendo una storia completa del veicolo: è quello che usa la polizia se credono che tu stia guidando un’auto che dovrebbe essere stata rottamata. A quel punto puoi mettere in discussione il valore del veicolo. Se hai ragione e se si tratta di frode, la Nationwide reclamerà dall’assicurazione dell’altro l’intero valore, mettendo loro sulla lista nera e prosciogliendoti da ogni colpa. In teoria dovrebbe fare tutto la tua assicurazione,

non appena riesci a catturare l'attenzione di quelli che si occupano di abusi, ma così non devi aspettare. Tutti i moduli da compilare sono disponibili in rete, puoi fare tutto dal telefono di casa. Non appena metti le cose in moto sarà comunque l'assicurazione a prendersi in carico tutta la procedura.

A metà della spiegazione gli occhi di Mike si fanno assenti, ma va bene così. Annuisce come un giocattolo da poco prezzo, il che significa che ha capito il messaggio chiave: non è perduto. Un civile messo di fronte a una burocrazia aliena si sente sempre perduto, almeno all'inizio, ma non appena capisce che c'è un modo per ottenere quello che desidera di solito si riscuote. – Penso di aver capito qualcosa...

– Ti mando una mail domani. – Dall'ufficio, durante il tanto tempo libero che hai, gli manderai tranquillamente delle FAQ: "Come sgombrare una frode assicurativa, parte prima". Il fatto che Mike ti chieda una mano per risolvere una frode assicurativa ai danni di Sally è come chiamare l'aeronautica per punire un bullo della scuola elementare, ma è un amico. E poi, se qualche collega lo nota e protesta, puoi sempre dire che è una questione di pubbliche relazioni.

– Ti devo ringraziare. – Con tipica modestia inglese, appare ancora più grato di quanto non riveli il suo tono di voce.

Mentre parlavate, Eric e Matthew sono passati dai loro movimenti lenti a una situazione che vede Matthew disteso a terra, sulla schiena, con la punta della spada di Eric posata sullo stomaco. Mentre li guardi, Eric solleva l'arma in segno di saluto ed esce dalla zona riservata ai duelli camminando all'indietro. Ti alzi, con l'urgenza di smettere di pensare al lavoro, rivolgendoti a Mike: – Al meglio dei tre?

JACK: Fumante

Modalità debug:

Sei seduto su una poltrona, mezzo addormentato. Hai gli occhi chiusi e ti senti molto poco stabile. Hai la testa annebbiata come dai postumi di un virus, batuffoli di cotone ti rallentano i riflessi e attenuano la consapevolezza delle tue azioni. A differenza del solito, riesci a sentire i tuoi pensieri. C'è una sola vocina che rimbalza continuamente da un lato all'altro della prigione che è la tua scatola cranica. Non è esattamente una sorpresa, vista la quantità di erba potentissima che ti sei appena fumato. Nella distanza, lo scampanello del tram crea una gloriosa armonia che risuona con algido splendore tra i tetti delle case. Ti chiedi, come la strana voce stregata in un video di un vecchio show di Laurie Anderson:

– Cosa ci faccio qui?

Ricominciamo.

Ti rimbombano le orecchie. *Ops, evidentemente mi sono appisolato.* Ecco qual è il problema, quando fumate roba per aiutarvi a dimenticare...

Aiutarvi? Bè, sì, ci sei tu, e poi Mitch e Budgie. Tom non è potuto venire perché era impegnato a fare lo sposino novello e la persona responsabile, ma tu, Mitch e Budgie siete tre dei quattro pilastri portanti di quello che è stato il team della Social Networking Architecture. Siete arrivati qui da Turnhouse con un volo economico, con l'obiettivo di ubriacarvi finché non foste più riusciti a tenervi in piedi e dimostrare scientificamente la teoria che la cannabis distrugge la memoria a breve termine perché, che Dio vi aiuti, è meglio che ricordarsi quanto vi hanno fregati.

Ecco perché sei seduto su una poltrona semidistrutta, fumato da paura, in mezzo a uno stretto marciapiede lastricato lungo il canale Prinsengracht, intento ad ascoltare campanelli d'allarme...

E a contemplare il disastro nel quale è incorsa la tua carriera. Prima quattro anni nel team d'élite Sporchi Trucchi della LupuSoft, lavo-

rando su progetti speciali per fregare la concorrenza del tuo padrone. Poi sei passato a STEAMING, impiegato nel reparto che si occupa della giocabilità; roba relativamente pulita. Quattro anni di marce forzate segretissime a inseguire scadenze folli, chiuso in un inferno fatto di cubicoli dalle pareti beige (mentre avresti preferito navigare i mari rossi del vino); deliranti campi di addestramento per programmatori tenuti in sinistre aree recintate e artificialmente illuminate a giorno tra i Grampiani; interi fine settimana sprecati a seguire la squadra in casa e in trasferta con un telemetro laser e un pacchetto dinamico. E vogliamo mettere il divertimento di cercare di evitare quel grosso teppista della periferia di Edimburgo che si era messo in testa che tu fossi un cacciatore di taglie arrivato dall'Inghilterra con l'intenzione di ammazzarlo e che cercava continuamente di convincere i suoi amici a spaccarti la testa a calci? E durante tutto quel tempo hai tirato avanti mangiando panini ripieni di burro di arachidi e sushi da asporto scaduto, con i fianchi che ti si allargavano e la vista che ti si restringeva, perché passavi intere giornate e metà delle nottate a fissare uno schermo delle dimensioni della lavagna di un'aula di scuola media.

E poi c'erano i fine settimana morti, quelli che avevi strappato alla ditta grazie a una serie di litigi testardi con i responsabili risorse umane in modo da poter andare a Rochdale per passare un po' di tempo con la mamma, che stava sempre peggio a causa del cancro ai polmoni, oppure a trovare Sophie, Bill e le nipotine. Poi, un giorno, la mamma non c'era più, e poi tutto il resto... ed eccoti in un angolino, da solo con il tuo stipendio di sessantamila Euro all'anno e un'eredità limitata a una parte di una casetta angusta in Scozia e un mutuo che forse estinguerai quando andrai in pensione, e nessuna vita, cazzo (bè, c'è il ricamo e la tua fedina penale, ma è roba per il tuo disturbo ossessivo-compulsivo). È questa la tua vita, ed è stato così sin da quando, sette anni fa, sei passato, con tanti sacrifici, dall'essere un laureato in scienze informatiche all'entrare in una *start-up*. La tua cosiddetta vita è un gioiellino borghese di merda tale che in essa c'è posto esclusivamente per il lavoro, e quindi ti sei mantenuto troppo impegnato per preoccupartene finché...

La settimana scorsa hanno cancellato STEAMING e ti hanno detto di liberare la scrivania nel giro di mezz'ora. *Eccoti un mese di stipendio, adesso levati dalle palle, stronzo!* E improvvisamente ti rendi conto di non avere una vita. Anche se quei bastardi ti hanno fatto imparare più roba sulla prima divisione scozzese di calcio di quanta ne sappia il capitano della nazionale.

– Mi scusi, non si può dormire qui...

Ricominciamo.

La cosa peggiore di tutte è che *odi* il calcio.

Certo, ammettere che odi il calcio mentre lavoravi su STEAMING sarebbe stato come se uno degli assistenti del presidente degli Stati Uniti avesse confessato di pensare che la religione è sopravvalutata, che la castità non funziona e che quello che davvero serve al paese è una bella iniezione di comunismo con contorno di estremismo islamico. È una delle cose che alla LupuSoft semplicemente non potevi discutere, non finché avevano i diritti in esclusiva delle associazioni dei tifosi degli Hibernians e dei Rangers ed erano impegnati a succhiare ogni centesimo dalle tasche dei vari tossici, teppisti e cialtroni che avevano deciso che un live action role-playing game nel quale si gioca a fare gli ultras con altri adulti consenzienti è meglio dell'altro tipo di gioco dal vivo (quello nel quale si gioca a fare gli ultras con altri adulti *non* consenzienti con l'opposizione delle forze combinate della polizia del Lothian e degli addetti alla sicurezza della Rock Steady armati di lacrimogeni e taser). D'altro canto, sei stato in grado di reprimere o sublimare questo odio senza troppi problemi. Sei uno smanettone borghese e liberale che pensa che "giocatore di squadra" sia un insulto, ma credi nella società, credi in assegni e bilanci, credi nel vendicarti degli sportivi che a scuola ti rendevano la vita difficile in maniere sempre diverse... in effetti, mentre lavoravi su STEAMING potevi convincere te stesso che stavi facendo la tua parte, perché qualunque gioco faccia sì che i delinquenti rissosi giochino con i loro telefonini, piuttosto che lanciare lattine di birra e accoltellare passanti innocenti lungo la strada, non può che essere una buona cosa. I LARP tramite network sono stati il successo del decennio nell'industria videoludica

sin da quando è uscito SPOOKS, che ha dato a ogni impiegatucolo la possibilità di avere una seconda vita da agente segreto. Ci si aspettava che STEAMING sbancasse a sua volta, e allo stesso tempo che allontanasse i matti dalle strade. E poi ti pagava il mutuo.

Almeno, così è stato fino al disastro della finale di coppa a Bologna e alla contemporanea batosta portata dallo studio di psicologia sociale pubblicato sul *The Lancet* proprio la settimana successiva, che ha buttato il proverbiale sale sulla ferita e l'ha anche strofinato con forza. Nel cantiere pieno di bozzi in fondo a Holyrood Road hanno cominciato a porsi degli interrogativi, i ministri hanno fatto facce piene di dignitosa serietà e poi sono passati a usare la sferza della loro severa arroganza, con gusto e vigore, sulla schiena del cavallo già morto che rappresenta l'autoregolamentazione dell'industria videoludica. A quel punto, i pezzi grossi della LupuSoft hanno rimesso in discussione il fattore rischio insito nel difendere il loro investimento in una realtà virtuale di seconda categoria relativa al tifo calcistico violento contro un'azione collettiva, e hanno concluso che la cosa più professionale sarebbe stata ridurre il numero di sfigati nel team.

Forse quella riunione avrebbe ottenuto risultati diversi se la polizia non avesse scovato una rete di aspiranti serial killer di mezza tacca che usavano STEAMING per provare una rissa che avevano intenzione di mettere in atto il sabato successivo a Easter Road. Ma quella è stata solo la goccia che ha fatto traboccare il vaso. A tutti quelli in giacca e cravatta piace avere un capro espiatorio sfigato, e voi eravate finiti giusto nelle loro mani. Quindi era rimasta una sola cosa da fare: andare ad Amsterdam, ubriacarvi per tutto il fine settimana e allo stesso tempo fumare tanta erba da farvi venire allucinazioni uditive allo scampanello del tram.

– Mi scusi, signore? Non si può dormire qui.

Apri gli occhi. L'allucinazione uditiva ti sta guardando attraverso gli occhiali di sorveglianza come se non avesse mai visto un turista fumato prima d'ora. È tanto gentile che per un istante provi un attimo di perversa gratitudine nei suoi confronti, finché il fumo non si dirada abbastanza da permetterti di renderti conto che è comunque

una poliziotta e che quindi potrebbe tranquillamente chiamare un cellulare pieno di suoi colleghi vestiti di nero che ti farebbero sparire in una qualche cella di custodia di cemento più in fretta di quanto tu non possa schiacciare le dita, se decidesse di notare ufficialmente che non sei nel pieno possesso di tutte le tue facoltà.

Cerchi di dire: – La prego, non mi arresti, sono solo un turista stanco, non ho intenzione di creare nessun problema, – ma ti si intorcola tutto alla base della lingua e viene fuori qualcosa di più simile a – Nnnghk. – Tendi i muscoli delle braccia preparandoti ad alzarti dalla poltrona, dato che metterti in piedi ti sembra la cosa più giusta da fare in quella situazione, finché non ti rendi conto che la poltrona è piazzata vicino al palo di un segnale stradale al quale i tuoi amici ti hanno gentilmente ammanettato il polso sinistro. E quel maledetto scampanello non si ferma. Non è nella tua testa, vero?

– Eh? – dici, guardando con aria ebete alle spalle della poliziotta, in direzione di un negozio di antiquariato sull'altro lato del marciapiede. C'è qualcosa di strano nella vetrina, il disegno che fa la luce quando si riflette su di essa... o, nel caso, quando non ci si riflette. *In frantumi*, dici a te stesso saggiamente. Qualcuno ha sfondato la vetrina del negozio di antiquariato trascinando questa poltrona così terribilmente comoda sul marciapiede per fartici sedere. Alla faccia dello scenario di un videogioco andato male: è come una situazione che potresti incontrare in **ADDIO AL CELIBATO: L'INSEGUIMENTO** se inizi a infastidire le testimoni della sposa.

– Appartiene a lei, questa sedia?

Qualche volta, quando ridi, viene fuori un suono gorgogliante, singhiozzante, come una iena che si sta soffocando con il cibo. Senti quel suono proprio in questo istante, ti proviene dal taschino della camicia, metallico e ripetitivo. È il top delle suonerie personalizzate, fastidioso come... come una cosa davvero molto fastidiosa. Almeno questa genialata non è marchio registrato di una massa di teste di cazzo.

– Scusgi, il tegliefono... – Hai la mano destra libera, quindi cerchi di infilare le dita nel taschino della camicia per pescare il telefono. Per qualche motivo, nell'ultima ora, la mano ti è diventata fredda ed è

tutta informicolata. Ti sembra di avere wurstel al posto delle dita, e il cellulare scivola via ancora ridendo come un matto.

– Mi stia ad ascoltare, signore. Ha preso lei questa sedia dal negozio? Chi l’ha ammanettata al segnale di divieto di parcheggio? Forse sarebbe il caso che lei soffi qui dentro.

L’inglese della poliziotta olandese è molto più facile da capire di quello degli sbirri di Edimburgo, il che è un’ottima cosa, dato che già stai faticando a comprendere la voce all’altro capo del telefono. – Jack? Ciao, sono Sophie. Tutto bene? Ti disturbo, hai da fare?

– No, non è il momento...

– Oh, che peccato. Mi dispiace, davvero, ma potresti farmi un favore? Martedì della settimana prossima è il compleanno di Elsie, e mi chiedevo se...

Aliti all’estremità della torcia che la poliziotta ti sta tenendo vicino alla bocca, poi inghiotti. Tua sorella continua a blaterare all’altro capo del telefono, inconsapevole, e tu hai un gran bisogno di mettere giù. Costringi labbra riluttanti a formare parole in una lingua aliena: – Mandami una mail. Ciao...

– Ma è importante, – insiste Sophie. – È tutto a posto, Jack? Jack? – Il tono lamentoso del suo accento delle West Midlands traccia forme ramate di luce sull’estremità della torcia, dove splende un LED, rosso come il pulsante del telefono per disconnettere la chiamata.

– Penso che farebbe meglio a venire con me, signore. – Ha le chiavi delle manette, fatto del quale sei giustamente grato, ma vuole anche che tu metta giù il telefono, il che è sorprendentemente difficile, dato che Sophie continua a parlare di qualcosa che vuole che tu faccia in occasione del compleanno della tua nipote più vecchia, che corrisponde anche alla sua Cresima, dato che Bill, il marito di Sophie, vuole che Elsie e Mary crescano secondo i valori tradizionali. Tu continui a dirti d’accordo perché *metti giù il telefono, una poliziotta olandese mi sta arrestando* non è la maniera standard per interrompere una conversazione del genere (ah, se nelle famiglie ci fossero parole d’ordine come in qualunque altro tipo di gioco nella realtà aumentata). Tutto rimane statico per qualche istante mentre cerchi furiosamente di comunicare

con la poliziotta tramite l'espressione del viso. Poi quella alza il dito indice, libera le manette dal palo, ti torce il braccio dietro la schiena, ti strappa di mano il telefono e ti ammanetta i polsi prima che tu possa dire anche solo "*Hasta la vista*".

Si prospetta un fine settimana favoloso, senza dubbio. E c'è sempre il lunedì che ti aspetta!