



AL SERVIZIO SEGRETO DELL'AMMIRAGLIATO PARTE 2 di 2

AGENTE 00Z – LA SPIA CHE MI ODIAVA

«Complimenti, cadetto, ha catturato la spia. Ora, grazie a lei, è in carcere.»

«Ha fatto oltre il suo dovere, bravo!»

È con queste parole che il Rettore Garf e l'Ammiraglio De Leone si congratulano con te, orgogliosi del successo della missione... o almeno, questo è quello che immagini stia accadendo da qualche parte in questo momento.

I tuoi ricordi sono ancora nebulosi, ma sei riuscito a fare luce su alcuni punti: mentre stavi catturando la spia, hai visto un lampo di luce scaturire dall'anello che portava il tuo antagonista e da quel momento tutto si fa confuso: l'unica cosa che ricordi distintamente è l'immagine di te stesso che ti sorride con malignità!

Ora ti ritrovi nel carcere nel Quartiere Generale della Flotta Stellare, lontano dall'Accademia, lontano dai tuoi amici, ma la cosa peggiore è che tutti ti credono la spia... visto che sei imprigionato nel suo corpo, mentre lui può aggirarsi indisturbato nel tuo!

«Fatemi uscire! Non sono la spia, sono un cadetto della Flotta Stellare! Avete sbagliato persona!» continui a gridare incessantemente ed a volte, per la troppa foga, finisci contro il campo di forza che blocca l'entrata della cella nella quale sei rinchiuso insieme ad altri criminali e che ti sbalza indietro lasciandoti un fastidioso formicolio nelle mani, ma questo è niente rispetto a quello che ti viene dalla voglia di mettere le mani su quella maledetta spia!

«Senti, pazzoide, siamo tutti innocenti qua dentro, d'accordo? Adesso piantala di rompere e lasciaci mangiare in pace!» Uno dei tuoi compagni di cella sembra non apprezzare le tue rimostranze.

Tu guardi il piatto pieno di salsa yamok e storci il naso all'idea.

«Piantatela voi, io sono innocente sul serio!»

«Al signorino non piacciono le nostre prelibatezze? – ringhia quello parandoti di fronte, poi continua– Non ti prendo a calci solo per non sporcare le mie scarpe!»

Lo strano linguaggio utilizzato tra quei criminali ti lascia assai perplesso.

«Io... io...» balbetti all'inizio, ma la tua titubanza sembra ringalluzzire ulteriormente il tizio ed a quel punto non hai altra scelta che rispondergli a tono. L'insulto che ti esce dalla bocca sembra fare effetto, visto che l'energumeno ti sorride... prima di scaraventarti la salsa sulla testa, dando origine ad una rissa che si estende a tutto il braccio.

Ovviamente le guardie ti danno la colpa di tutto e finisci in cella d'isolamento dove il tempo sembra passare più lentamente e nessuno viene a liberarti, nessuno ti crede e tu non sai cosa fare tranne che commiserarti.

«Sarà un gioco da ragazzi, cadetto! Non si deve preoccupare...» continui a borbottare le ultime parole di De Leone quando ti ha congedato per la missione, camminando avanti ed indietro per l'angusto spazio che ti è stato concesso.

«Questo non l'aiuterà!» esclama una voce alle tue spalle, facendoti sobbalzare.

«Buon pomeriggio, il mio nome è Patrick Six e sono l'avvocato assegnato al suo caso.»

«Grazie al cielo! Per favore, lei mi deve aiutare, io sono...»

«...in un mare di guai, se posso permettermi di usare una metafora terrestre» interloquisce una vulcaniana biondissima e dall'aspetto algido.

«No! Cioè, sì! Insomma, so di essere nei guai, ma non era quello che volevo dire» spieghi tutto d'un fiato l'accaduto al tuo avvocato e alla donna che si presenta come il Colonnello Kharla, sicuro che in un modo, o nell'altro, ti avrebbero aiutato.

«Mi spiace, ma l'infermità mentale non è un'opzione ammissibile. La soluzione migliore è quella che lei si dichiara colpevole e richieda una riduzione della pena svelando i nomi dei suoi superiori.»

Cerchi in tutti i modi di convincerli, ma l'impresa sembra impossibile.

«Vedo che per ora non è disposto a parlare seriamente della sua situazione –conclude Kharla– comunque avremo tempo di discuterne nuovamente. Il processo non si terrà che fra un paio di settimane.»

«Tra un paio di settimane? Non vorrete lasciarmi qua dentro per così tanto tempo! Il processo doveva avere luogo dopodomani!» Il processo era la tua ultima possibilità per trovare qualcuno che credesse alla tua storia.

«Il coraggioso cadetto che l'ha catturata ha subito un forte stress, come dimostrano gli scarsi risultati negli esami che ha sostenuto subito dopo –logico, pensi, lui non era preparato per quegli esami– per cui gli è stata concessa una licenza per potersi riprendere e poter affrontare il processo.»

«No! Non potete lasciarlo andare! Anche se ha il mio corpo è lui la spia e venderà le informazioni che ha raccolto! Lo dovete sorvegliare!»

«Le do un consiglio, la smetta con questa storia dello scambio di corpi: è una storia ridicola e nessuno le crederà. Il cadetto è stato sempre tenuto sotto sorveglianza e non è stato mai sottoposto a trattamenti con strani macchinari, neanche per esigenze di scena... ah, forse le farà piacere sapere che il nuovo film di 00Z uscirà nelle sale all'inizio del prossimo mese e questa storia ha ispirato il regista per fare un seguito» con queste parole l'avvocato e il procuratore escono dalla cella.

«Dentro ad un macchinario non ci sono stato, ma



posso giurare che c'entra quello strano lampo di luce uscito dall'anello... devono essere riusciti a migliorare e miniaturizzare la tecnologia di Camus II» pensi ricominciando a camminare avanti ed indietro.

L'avvocato ti ha informato che la spia sta per lasciare il pianeta con la tua tanto sognata licenza e tu non lo

puoi permettere. Anche se sei in carcere, senza l'aiuto di nessuno e con un aspetto che non è il tuo non puoi dimenticarti che sei un cadetto della Flotta Stellare e non puoi lasciare che la spia completi, indisturbata, la sua missione.

Non c'è più tempo per la commiserazione, è ora di agire. È ora di evadere!

Prova Teorica – Licenza di evadere!

La spia è libera di agire indisturbata col tuo corpo, mentre tu ti trovi in prigione al suo posto, a dividere una cella con criminali incalliti e dove nessuno è disposto a crederci.

Come fare a fuggire dalla prigione ed a catturare definitivamente la spia? Ma, soprattutto, come farai a riprenderti il tuo corpo?

ATTENZIONE

All'interno del racconto dovete inserire **obbligatoriamente** i tre punti sotto citati, che possono essere situazioni, descrizioni, oggetti o frasi.

- Inventare un insulto dove non devono essere utilizzate parolacce, volgarità od oscenità (come quello che trovi all'interno del round) per farti rispettare dagli altri prigionieri;
- Anche in questo secolo i detenuti intagliano oggetti nel sapone: descrivi un oggetto che intagli tu e come lo utilizzi;
- Il cadetto deve recitare una poesia (PaLotto di Melisande Koudelka).

Prova Pratica – Il collezionista di titoli

Elenca i titoli di 10 episodi di Star Trek (tutte le serie e i film) in cui uno dei personaggi principali viene incarcerato ingiustamente e spiega il perché (ovviamente meno cadetti citano lo stesso episodio e più punti si hanno).

Ricordati che...

...per posta

- La busta da inviare come risposta deve contenere:
 - il racconto di come si sviluppa l'azione della **prova teorica**;
 - la **prova pratica** e gli eventuali fogli aggiuntivi;
 - un francobollo da € 0,60 per il prossimo round.
- Se le prove vengono scritte a mano è accettato solo lo **stampatello** (maiuscolo o minuscolo), ma non il corsivo (pena l'annullamento della prova).
- Non sono accettati pacchi con generi deperibili.

...per e-mail

- L'e-mail da inviare come risposta deve contenere:
 - come oggetto il numero del round e nel testo deve esserci il nome, cognome e numero di tessera STIC del cadetto;
 - le soluzioni delle prove non dovranno essere comprese nel testo della mail ma in allegato; Vengono accettati i seguenti formati: .rtf .txt .htm .html (per le prove scritte) e .jpg (per le immagini). Si possono inviare anche cartelle "zippate";
 - 2 file separati con la **Prova Teorica** e la **Prova Pratica**.
- Il peso dell'intera mail non dovrà superare i 300kb.

1. Non è necessario rispondere a tutti i quesiti: potete spedire tranquillamente round incompleti.
2. La lunghezza massima della prova teorica è di 10 facciate (risposte più lunghe verranno penalizzate)
3. Risposte spedite oltre la data di scadenza saranno penalizzate di **1 punto** per ogni giorno di ritardo accumulato (fa fede il timbro postale e non sono ammesse eccezioni!)

Indirizzo STIC Academy

Silvia Siri – "STIC Academy"
Via Roncaglio, 14 – 40128 Bologna

stic_academy@aruba.it

Le risposte a questo round vanno spedite entro il
15.11.2006

specificando nome e numero di tessera in modo ben visibile su tutti i fogli