



ALL'INSEGUIMENTO DEL DILITIO VERDE...

«Niente, maledizione, neanche la più piccola apertura... Una porta, il mio regno per una porta!» urla con tutto il tuo fiato contro una parete di dura roccia. Lo fai principalmente per sfogare la tua rabbia, perché sai bene che nessuno ti può sentire attraverso quelle spesse mura. Sei stato molto bravo a lasciare il gruppo senza che nessuno se ne accorgesse: perciò, non c'è anima viva che sappia dove ti trovi ed in che guai ti sei cacciato.

«Perché... perché, in nome di tutto ciò che può e non può essere sacro, ho deciso di giocare al piccolo tombarolo!?» ti chiedi sommessamente, mentre la tua memoria torna indietro a due settimane prima.

DUE SETTIMANE FA

Ti trovi in Accademia, più precisamente nella biblioteca, dove sei stato costretto ad aiutare il signor Verano, il pignolo bibliotecario cardassiano, nell'annuale inventario e riordino degli antichi volumi cartacei, semplicemente perché eri in ritardo nel restituire alcuni libri... cosa vuoi che siano tredici mesi tra amici?

Sei rimasto solo a lavorare (il "capo" aveva avuto un improvviso impegno e si era allontanato borbottando), comunque, stai comodamente spaccandoti la schiena trasportando chili e chili di carta, ed inalando una quantità spropositata di salutare polvere, quando un vociere agitato e vagamente familiare attira la tua attenzione.

Una vocina dentro t'avverte che: "Chi si fa gli affari propri campa cent'anni" e per circa cinque nanosecondi ponderi quella opzione, poi dai ascolto alla tua curiosità e vai ad indagare.

Magari la vocina aveva ragione, perché appena sbirci per vedere chi discute così animatamente, ti trovi davanti la Dottoressa Leneorat ed il Rettore Garf. Fai giusto in tempo a rannicchiarti in un angolo e farti piccolo piccolo prima che ti notino: dai loro volti, infatti, pare che stiano scoccando scintille e di sicuro non vuoi essere preso nel mezzo. Per fortuna sono troppo presi dalla discussione, apparentemente appena finita, che non s'accorgono di te quando vanno via... e di questo ringrazi la tua buona stella. Archivi l'incidente come uno dei soliti battibecchi tra istruttori: peccato che la felicità d'esserti salvato ti renda tanto distratto da inciampare e venire, dolorosamente, seppellito da una montagna di libri, come nella migliore tradizione dell'universale ironia.

«Cosa ho fatto di male, ditemelo!?» esclami cercando di tenere bassa la tua voce... in fondo, sei sempre in una biblioteca.

Incominci a raccogliere i libri, pregando che siano ancora integri (altrimenti sei sicuro che Verano ti strangolerà, ti scuolerà e userà la tua pelle come tappetino, se hai fortuna in quest'ordine...) quando, all'improvviso, lo vedi ed il tuo cuore si ferma per un attimo: la copertina di uno dei preziosi volumi originali si

è parzialmente staccata e la tua vita inizia a scorrere velocemente davanti ai tuoi occhi.

Prendi subito il volume pensando ad un modo per rimediare al danno, o per lo meno di mascherarlo, e t'accorgi che la copertina staccata copriva un altro documento, dall'aria molto più antica.

«Cos'è questo, la mappa di un tesoro?» esclami con molta ironia... per poi rimangiartela immediatamente. Infatti, proprio di una mappa sembra che si tratti, e da quello che riesci a capire il luogo è un tempio sul pianeta Yndiana IV.

Chiamalo karma, chiamalo destino, ma quello è proprio il pianeta in cui il tenente Fraser, con l'assistente Marok, porterà un bel numero di cadetti, te compreso, in un'istruttiva gita didattica tra non molto tempo.

Consegnando adesso la mappa alle autorità avresti sicuramente qualche riconoscimento... ma niente in confronto a quelli che riceverebbe l'audace cadetto che da solo, molto da solo, ha "accidentalmente" fatto la scoperta archeologica del decennio.

Immagini di fama, gloria ed avventura ti entrarono nella mente, seppellendo, così, una timida e fievole voce che cerca di avvertirti della pericolosità di tutto questo... o che magari si tratta tutto di uno scherzo.

Ormai è tardi, il piano perfetto è già stato elaborato: ti saresti allontanato dal gruppo senza dare nell'occhio (non una grande impresa visto la fama dei due istruttori) poi, con l'attrezzatura che ti saresti portato dietro, il recupero del tesoro sarebbe stato una bazzecola, praticamente era come avere già i soldi in banca... o come diavolo dicono su questo pianeta.

La prima parte del piano è andata come previsto, a parte qualche domanda indiscreta dei tuoi compagni su tutto l'equipaggiamento che ti sei portato dietro, ma per fortuna un paio di lunghe e noiosissime tirate sulla prudenza hanno bloccato ulteriori approfondimenti da chicchessia. Purtroppo, appena allontanatoti dal gruppo ed addentrato nell'area inesplorata del tempio, che hai rintracciato facilmente, sei caduto vittima di una di quelle tipiche trappole che si vedono negli olofilm di Alan Smithee... un pezzo del pavimento che hai calpestato ha fatto scattare una parete mobile, che ti ha precluso la via da cui sei appena entrato.

Tutto questo ti riporta all'attuale situazione, che purtroppo non è cambiata di un millimetro rispetto a quella precedente: sei bloccato in un tempio alieno, senza possibilità di contattare aiuti, e nessuno sa dove ti trovi. Non ti resta che fare il punto della situazione. Cobledick dice sempre di guardare prima al lato positivo delle cose: beh, il lato positivo è che hai evitato per un pelo d'essere schiacciato dalla parete rocciosa scivolata alle tue spalle, evitando di finire spiattellato. D'altra parte, Sherman consiglia anche di guardare il lato negativo, e quello negativo è che la maggior parte del tuo prezioso equipaggiamento è inutilizzabile o



irraggiungibile dall'altra parte del muro: praticamente non hai più nulla, ma almeno sei riuscito a salvare la mappa.

«Non mi resta che andare avanti» borbotti, mentre fai l'inventario di ciò che ti è rimasto ed osservi sconsolato

il labirinto di pietra che si estende davanti a te. Nella tasca stringi la pietra CHAH-mooz-ee che ti hanno regalato poco tempo prima, e oltre ogni logica ti aggrappi alla speranza che l'amuleto ti possa effettivamente essere d'aiuto come ti hanno garantito.

Prova Teorica – Il gioiello dell'Accademia

Ti sei nuovamente cacciato nei guai e questa volta sono guai seri, di quelli che si scrivono con la G maiuscola. Come riuscirai ad uscire indenne evitando tutte le trappole nascoste? Riuscirai a trovare il tesoro nascosto, di qualunque cosa si tratti? Ma la domanda più importante a cui dovrai dare una risposta è: la mappa è vera o si tratta di una *bufala*?

ATTENZIONE

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

- Per risolvere la situazione hai a tua disposizione i seguenti oggetti: un chewingum, del filo di ferro, un bullone autosigillante, un coltellino multiuso ed, inspiegabilmente, una frusta;
- Il tuo cadetto, ad un certo punto della storia, deve scappare da un'enorme sfera rotolante che lo sta per travolgere;
- Il cadetto incontra un ufficiale del mondo di Star Trek, ma lo incontra FUORI dall'Accademia. (**PaLotto di Ina Kerov**)

Prova Pratica – Piccolo grande cadetto

Il CHAH-mooz-ee è la pietra usata per benedire la terra, il simbolo di guarigione di alcune antiche culture, di origine extraterrestre... il sasso di Chakotay, detta in parole povere.

Inventa il tuo personale CHAH-mooz-ee che ti aiuterà nella ricerca del tesoro. Lo puoi disegnare o realizzare per poi inviarcelo direttamente od in fotografia.

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**, la **Prova Pratica**.
- Il peso dell'intera mail non dovrà superare i 500kb.

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!)
4. È obbligatorio mettere in ogni pagina, sia della prova teorica sia di quella pratica, il nome del proprio cadetto ed il numero di tessera, oltre alla numerazione delle suddette pagine. Prove senza questi requisiti saranno penalizzate con dei **punti malus**.

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
15.07.2008
specificando nome (proprio e del cadetto) e numero di tessera
in modo ben visibile su tutti i fogli