



TUTTI GLI UOMINI DEL RETTORE

PARTE 2 di 2

L'ASTRONAVE PIÙ PAZZA DELL'ACADEMY

Accademia della Flotta Stellare – tre giorni fa

«Buongiorno cadetti! Qui Radio Academy, è il vostro DJ preferito che vi parla e voi sapete di cosa, vero? Ma del licenziamento del Rettore Garf! Oggi è arrivato il sostituto e sembra che un certo cadetto sia già stato convocato nel suo ufficio...»

Con gesto iroso spegni la radio, ormai DJ Academy non fa che parlare di te e dell'accaduto, sei riuscito a mettere in secondo piano anche l'imminente proclamazione dei migliori cinque cadetti che andranno a fare lo stage nello spazio. Tu, per via della tua media accademica, non avevi possibilità, ma anche se ne avessi avute te le saresti mangiate con quello che hai fatto. Sei riuscito in un'impresa incredibile: hai fatto licenziare un membro del corpo insegnanti e non uno qualsiasi, bensì il Rettore!

Stai camminando nel viale del parco dell'accademia, diretto all'edificio principale e noti gli sguardi feroci che ti rivolgono gli insegnanti, che Garf fosse stato in torto o meno a loro non importa, non tollerano che un semplice cadetto abbia interferito; mentre gli altri cadetti, che in segreto ti idolatano, fanno finta di non vederti e nessuno osa avvicinarti o parlarti. A colazione è stato un vero supplizio, occupavi un intero tavolo da solo... se l'intero anno si presenta così, la vedi dura riuscire a finire l'accademia senza che la tua salute mentale ne risenta; almeno, prima, era solo quella fisica ad essere in perenne pericolo!

Passando vicino al negozio di Romansk noti che ha aggiunto un cartello alla sua vetrina ed il suo contenuto non ti fa piacere: ti intima di non entrare nel suo negozio. Assurdo! Un ferengi che rinuncia ad un eventuale profitto! La situazione è proprio nera.

Il tuo umore diventa sempre più cupo ad ogni passo che ti avvicina alla meta, anche perché quello che ti aspetta non si presenta granché piacevole: quella mattina sei stato convocato nell'ufficio del Rettore, pare che il sostituto di Garf sia già arrivato - non hanno perso tempo a cercarne uno nuovo - e che, come prima cosa, abbia deciso di parlare con te!

Ma perché ti cacci sempre nei guai?!

Appena arrivi noti che il segretario personale del Rettore è nuovamente il tenente JG Marok.

«Ah, finalmente è arrivato cadetto. Forza entri e non faccia spettare ulteriormente il Rettore.»

Entri nell'ufficio con titubanza, non sai cosa aspettarti e noti che la stanza è in penombra, questo ti fa sembrare la scrivania ancora più grande di quello che in realtà è, inoltre non c'è nessuno seduto dietro. Dov'è il Rettore?

«Benvenuto cadetto, posso offrirLe qualcosa?» ti

chiede una voce bassa dietro di te.

Ti volti di soprassalto e noti che dall'ombra è uscito un andoriano, non tanto alto di statura e di una certa età. Il nuovo Rettore non è altri che l'ammiraglio Alenia D'Elena, il rettore che aveva preceduto Garf, e ti sta guardando con un sorriso sulle labbra.

«Si sieda cadetto, ha l'aria di aver visto un fantasma. Credo che lei meriti una spiegazione.»

Il discorso del Rettore ti lascia sconcertato, mai ti saresti aspettato che il mancato rientro di D'Elena dal suo anno sabbatico fosse, in realtà, colpa di Garf che glielo impediva in mille modi diversi per potersi tenere stretto il potere che aveva conquistato in Accademia.

Il discorso del Rettore è lungo e particolareggiato, troppo lungo e la tua attenzione viene meno, almeno fino al momento in cui ti congeda, ma quando sei sulla porta, pronto ad uscire, ti blocca con una frase alquanto sibillina:

«So bene come ricompensarti, mio giovane cadetto. Lo so proprio.»

Questo significa che il "nuovo" Rettore non ce l'ha con te, anzi ti è debitore! Forse l'anno non sarà poi tanto male... almeno spero.

Uscito dall'edificio inizi a fare una passeggiata nel parco, ai bisogno di rimanere un po' da solo per chiarirti le idee e prosegui fino a quando non noti che hai solo cinque minuti per arrivare all'Aula Magna, dove si terrà la proclamazione ufficiale dei migliori cadetti che partiranno per lo stage.

Quando arrivi la cerimonia è già iniziata e vedi che Beatrix è tra i prescelti, non c'è da stupirsi, in fondo è la migliore in tutto, beh, tranne che per il carattere.

Tutto sembra filare per il meglio, almeno fino a quando, verso la fine del discorso il Rettore D'Elena decide di stupire tutti con un colpo di scena:

«...ma non saranno solo questi cinque cadetti a partecipare allo stage, ce n'è un sesto...»

Non riesci a credere alle tue orecchie, sei stato inserito nella rosa dei candidati per lo stage e non grazie alla tua eccelsa media, ma per "meriti" e le sorprese non sono finite, perché a differenza degli altri selezionati, non andrai da solo su un'astronave, ma sarai accompagnato da Beatrix che dovrà farti da *tutor*. Ora non sono solo gli insegnanti ad odiarti, ma anche gli altri cadetti, in particolare Beatrix che ti ha già comunicato, sibilandotelo in un orecchio, che lei non è una babysitter e che si impegnerà a rendere il resto della tua vita un inferno.

Peggio di così non ti poteva andare e, secondo D'Elena, questa era la tua ricompensa.

Sei nel tuo alloggio a preparare i bagagli, il tuo umore è



Terzo Ciclo

Sedicesimo Round

ormai sotto le scarpe, neanche i tuoi amici Pel e Viscas ti rivolgono più la parola, mentre *Radio Academy* ti sta decisamente distruggendo con uno speciale dietro l'altro. Grazie al DJ tutta la tua vita accademica è già stata urlata ai quattro venti ed ora è sbandierata anche quella privata.

Di male in peggio!

Almeno è quello che pensi prima che ti arrivi una comunicazione da Vinsar.

Il professore ha deciso di approfittare dell'occasione di dover accompagnare i prescelti alle loro destinazioni per fare una nuova esercitazione sul campo, questa volta sull'astronave d'addestramento *Striker*. Dovrai passare un'intera settimana in viaggio tra le stelle, con i tuoi compagni, che non vedono l'ora di fartela pagare in qualsiasi modo, e con la compagnia dei professori Vinsar, Sherman e Gozar: è proprio vero che al peggio non c'è mai fine...

Astronave Striker – Oggi

«Nervoso?» ti chiede l'infermiera, visto che il dottore è momentaneamente occupato, mentre ti sta medicando un'escoriazione che ti sei procurato grazie ai tuoi cari compagni di viaggio.

«Ah! È la prima volta...» continua la boliana quando le annuisci di sì in risposta.

«No, mi capita spesso di essere nervoso» la interrompi tu, cercando di metterla sul ridere.

«C'è qualcosa che non va?» ti chiede con espressione preoccupata.

«Oh, sì! Va tutto terribilmente da schifo!»

È solo il secondo giorno di viaggio e già sei finito in infermeria, sembra che tutti i cadetti si siano messi d'accordo per complicarti la vita. Quella mattina ti sei svegliato di soprassalto perché il tuo compagno di stanza ti ha gettato addosso, "accidentalmente" s'intende, un bicchiere d'acqua; in sala mensa c'era il tuo piatto preferito, focaccine al brandy sauriano, cosa assai strana visto che i replicatori hanno problemi a riprodurle e non fanno parte del menu standard dell'Accademia, comunque tu non sei riuscito a mangiarne neanche una, perché mentre andavi al tavolo con il vassoio ti hanno fatto lo sgambetto e sei finito per terra insieme alle tue adorato focaccine,

quando sei andato a prenderne delle altre hai scoperto che erano terminate, praticamente sei l'unico a non averne mangiate. Infine, come ciliegina sulla torta, mentre camminavi in uno dei corridoi un energumeno enorme ti ha dato una spallata talmente forte da farti finire contro una paratia ed è questo il motivo per cui ti ritrovi lì in infermeria.

Forse l'idea del Rettore non è stata tanto male, stare quasi un anno lontano dai guai che ti sei creato in Accademia, in questo momento, ti sembra una benedizione.

Mentre esci dall'infermeria noti che un gruppo di cadetti, abbastanza folto, ne entra e non sembrano messi bene. Stai tornando al tuo alloggio quando noti qualcosa che non va, i corridoi sono quasi completamente deserti. Ti dirigi verso i ponti superiori, temendo che sia stata indetta una riunione a tua insaputa, ma anche quelli sono deserti. Corri in ingegneria e scopri che anche lì non c'è nessuno, tranne un paio di cadetti semisvenuti per terra che si tengono la pancia.

Li porti in infermeria e scopri che quasi tutto l'equipaggio è fuori combattimento per avvelenamento alimentare, gli unici che sembrano stare bene sei tu, l'infermiera, Pel ed un paio di attendenti, ma anche loro stanno iniziando a mostrare i primi sintomi del malore. Sembra che il non aver mangiato quelle focaccine si sia rivelato un vantaggio, in fondo.

Sei un po' preoccupato, pilotare un'intera astronave praticamente da soli non è cosa facile, per fortuna c'è il computer ad aiutare... almeno è quello che pensi prima di scoprire che il computer è fuori uso, uno degli ingegneri ci stava lavorando prima di stare male e probabilmente ha fatto dei casini, infatti la nave si sta dirigendo verso l'interno di una stella e questo è male, molto male.

Contatti la Flotta per scoprire che l'astronave più vicina è troppo lontana per aiutarti. L'unica cosa che possono fare, è mettere a tua disposizione due esperti che ti possano consigliare su cosa puoi fare: il generale Buck Murdock e l'ingegner Kramer.

«OK, l'importante nel panico, è non farsi prendere dal panico» ti ripeti come un mantra, ma cosa puoi fare tu, da solo?

OK, questo round è parecchio lungo a confronto degli altri, ma dovete tenere presente che è un round di passaggio, non solo verso una situazione nuova per i cadetti, ma anche per me che sono diventata l'unica vostra istruttrice, dopo le dimissioni dei miei compagni.

Per cui vi chiedo di avere un po' di comprensione e spero che vi divertirete a giocare come avete fatto fino ad ora ^_^



Prova Teorica – L'astronave più pazza dell'Academy... sempre più pazza!

Un'intossicazione alimentare ha messo KO l'intero equipaggio, il computer è fuori uso e la rotta porta... diritto dentro ad una stella! Decisamente non è la tua giornata, eppure il ritorno del Rettore D'Elena sembrava di buon auspicio.

Comunque come riuscirai ad uscire da questa situazione disastrosa?

E quale sarà la tua destinazione finale?

ATTENZIONE

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

- Nel round devono non solo comparire, ma fare parte della trama Beatrix ed i tuoi amici Pel e Viscas.
- Nel racconto qualcuno deve dire: «Ho scelto il giorno sbagliato per smettere di fumare!» e «Non dimenticare le cinture! Non c'è sicurezza, senza le cinture di sicurezza!»
- Cerca di uscire da una situazione critica usando una pessima freddura (del tipo "Un uomo entra in un caffè: splash!"). (**PaLotto di Ker'Iw**)

Prova Pratica – La corsa più pazza del cosmo

Sei rimasto da solo a guidare un'intera astronave, ma devi ricordarti che anche nello spazio esistono delle regole da seguire e tu il patentino sei riuscito a prenderlo solo per miracolo e solo per runabout. Non ti resta che ripassare un po' di regole.

Per questo ti invitiamo a creare 5 segnali "astrali" che ti aiuteranno nella guida, utilizzando come esempio quelli stradali. Dopo averli disegnati, devi anche scrivere una didascalia (al massimo due righe) dove spieghi a cosa servono.

Verranno premiate la creatività ed il senso pratico dei segnali.

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

Gisella Arlotti Busi Martinelli
 "STIC Academy"
 Via di Ravone, 16 – 40135 Bologna

academy@stic.it

Le risposte a questo round vanno spedite entro il
15.01.2009
specificando nome (proprio e del cadetto) e numero di tessera
in modo ben visibile su tutti i fogli



STAGE NELLO SPAZIO

Cari cadetti, come avrete notato dal nuovo round, passerete l'ultimo non più tra le rassicuranti pareti dell'Accademia, ma nello spazio, viaggiando tra le stelle con nuove avventure in agguato per voi.

Su quale astronave siete stati assegnati?

Questa volta avete molta più libertà, perché l'astronave federale su cui farete lo stage la potete scegliere voi, si avete capito benissimo e potete scegliere anche quelle protagoniste, che hanno come equipaggio i personaggi che noi più amiamo.

Comunque, prima di fare la scelta **(che dovrete indicare su foglio a parte, da spedire con la soluzione di questo round o, se non lo giocate, da inviarci separatamente)**, dovete tenere conto delle seguenti regole:

- Come prima cosa dovete decidere l'epoca in cui volete giocare e non c'entra con quello che avete messo sulla scheda d'iscrizione, quello serviva solo per un sondaggio, quindi potete cambiare tranquillamente... tenendo presente in che epoca avete giocato finora, naturalmente.
- L'Enterprise NX non è considerata perché è collocata in un'epoca antecedente l'Accademia della Flotta Stellare, per cui non giocabile per i cadetti.
- Se si vuole usare l'Enterprise-B lo si può fare, ma senza dimenticare le informazioni del varo (vedi film *Generazioni*).
- Per l'Enterprise-C si deve considerare che bisogna collocarsi in un'epoca antecedente l'attacco dei Romulani all'avamposto klingon su Narendra III, dove è distrutta (vedi episodio *L'Enterprise del passato* di TNG).
- Per chi vuole ambientare i round in Deep Space Nine nessun problema, però tenere presente che si devono svolgere sulla Defiant, ma occasionalmente si può andare anche sulla stazione spaziale per piccoli periodi.
- Anche voler volare sulla Voyager, con l'equipaggio che ben conosciamo, è una possibilità fattibile, ovviamente dopo al suo rientro nel nostro quadrante, per cui dovete giocare i round in un'epoca post Voyager (cioè dopo l'ultimo episodio della serie).
- Chi lo desidera può utilizzare una qualsiasi altra nave "federale" citata in uno qualsiasi dei telefilm (ovviamente citando l'episodio in cui compare o se ne parla), oppure inventarsene una ex-novo, stando attenti a mantenere sempre la continuità logica con il proprio personaggio, con l'epoca in cui s'intende giocare e con l'intera saga di Star Trek. Per cui vi chiedo un scheda dove menzionate la classe dell'astronave, l'epoca in cui vi trovate, la sua missione e l'equipaggio, almeno quello degli incarichi principali.

Chi sarà il vostro diretto superiore?

È stato deciso che il vostro cadetto interagirà direttamente con un ufficiale superiore (che potrebbe essere anche uno dei personaggi principali), ma questo vi verrà comunicato solo con il prossimo round, tenendo presente l'astronave che voi avete scelto, la sezione e la specializzazione che avete indicato nella vostra scheda d'iscrizione; a chi non l'ha segnata, verrà data quella consigliata dal consulente scolastico Ahl Cobledick, che vi verrà segnalata nel prossimo round, oppure potete reperirla sul sito alla voce *Specializzazione* o, sempre alla stessa voce, sceglierne una di vostro gradimento che sia compatibile con la vostra sezione e comunicarla insieme alla scelta della vostra destinazione.

Avete capito benissimo, da adesso quella parte della vostra scheda non diventa più una futilità, ma sarà il perno delle vostre prossime avventure.

Che altro dire?

Buon divertimento ^_^