



GRANDI MANOVRE

OK, ammetti di essere leggermente nervoso per questa esercitazione in esterni. Sarà perché è stata voluta, ideata e supervisionata dai cosiddetti “Gianni e Pinotto dell’Apocalisse” cioè Ted Sherman e il suo degno compare Naren Gozar. Ufficialmente Sherman è istruttore di tattiche e tecniche di guerriglia, ma tu sei sicuro che si tratti di un torturatore stacanovista inviato qui per usare voi come cavie per nuove tecniche, mentre Gozar, super-soldato angosiano nonché residente esperto in sopravvivenza e combattimento *corpo a corpo*, non sarebbe nemmeno tanto male come persona se non avesse la fissa di pretendere sempre il 110% da tutti i suoi allievi. Sarà perché i cadetti anziani, appena sanno che partecipi a questa prova, scuotono mestamente la testa e ti danno qualche leggera pacca sulle spalle, quando non fanno terrorizzati dei segni di scongiuro dicendo che si ricorderanno sempre di te.

La cosa che veramente ti dà sui nervi è l’aria di superiore tranquillità, in contrasto con l’alone d’imminente Armageddon che avvolge gli altri cadetti nell’aula, con cui s’atteggia Beatrix “B.Q.” Quinroy.

Capelli biondo oro, pelle perfetta, portamento regale, non un filo di grasso, sempre il massimo dei voti, una corte d’amici e spasimanti lunga un chilometro sebbene sia appena arrivata, subito inserita nel secondo anno per meriti, e soprattutto una perenne aria di regale superiorità come se tutto questo non la toccasse minimamente. In parole povere: praticamente perfetta.

Certo, non hai mai avuto a che fare direttamente con lei, dato che i vostri percorsi accademici non potrebbero essere più diversi, ti sei limitato ad osservarla da lontano e quello ti è bastato per fartela cordialmente detestare.

La porta dell’aula si apre all’improvviso ed il brusio che la permeava smette immediatamente, tutti gli sguardi dei cadetti sono puntati sulle persone che stanno entrando: Sherman e Gozar, soprannominati rispettivamente “Dobermann” e “Il Distruttore”... ma mai davanti a loro, almeno se non si vuole scoprire cosa c’è dopo la morte.

«Sentite bene, truppa! –esordisce l’umano con un tono di voce degno di un sergente istruttore klingon con una spina sotto il piede ed a cui hanno appena ridotto lo stipendio– Alle 8:00, ossia tra 23 minuti, verrete teletrasportati in varie zone del parco di Yellowstone. Vi ho già diviso in cinque squadre di sei persone ciascuna; scoprirete i nomi dei vostri compagni al momento del teletrasporto. L’esercitazione è talmente semplice che perfino voi dovrete riuscire a superarla; ad ogni squadra verrà data una serie di mappe della zona, dovrete cercare d’arrivare al punto segnato con la X prima degli altri.»

«Purtroppo, ragazzi, non si tratterà di una semplice gara di velocità, ma credo che già lo sospettiate – esordisce Gozar sorridendo amichevolmente– Il luogo indicato è la ricostruzione di un piccolo villaggio coloniale e lo scenario prevede che sia occupato da

forze ostili sconosciute. Compito dei primi arrivati sarà quello di liberarlo; in caso di loro sconfitta toccherà ai secondi e così via. Il punteggio verrà calcolato in base all’originalità delle tattiche, alla capacità d’adattamento ed ovviamente alla riuscita dell’attacco. Come vi avevamo già detto la durata massima dell’esercitazione è di 48 ore.»

Qualche mugolio di sconforto si sente per l’aula, ma basta un’occhiata di Sherman per zittirli.

«Ed ora la sorpresa –uno strano sorriso appare sul suo volto e questo non ti preannuncia nessuna buona nuova– il percorso verso l’obiettivo simulerà l’attraversamento di territorio ostile, perciò il sottoscritto ed il mio stimato collega l’abbiamo disseminato di ostacoli. Inoltre è possibile che ci venga l’idea di venire a farvi una visita di persona.»

Da quello che puoi vedere, dopo aver sentito quelle notizie, il resto della classe è nelle tue stesse condizioni psicoemotive, in parole povere sull’orlo del collasso nervoso. Tranne ovviamente Beatrix: niente riesce a toglierle quel sorriso di compiacimento.

«Cadetti! –il tono di Gozar è deciso, ma non duro– Il nostro compito è prepararvi a quello che c’è là fuori, e spesso non si tratterà di dolci vecchiette che v’inviteranno ad assaggiare i loro deliziosi pasticcini di salsa yamok. Perciò più sudore, lacrime e sangue verserete qui, dove il peggio che vi potrà capitare sarà un brutto voto, meno lo farete in futuro, dove in caso di fallimento non potrete ritentare. Comunque state tranquilli, non abbiamo mai perso un cadetto in queste esercitazioni... se si esclude l’incidente di tre anni fa. Perciò ora vi consiglio di dare un ultimo controllo al vostro equipaggiamento: controllare che ci sia ogni cosa e, soprattutto, che funzioni. Meglio evitare sorprese nel momento meno opportuno.»

«Ora alzate il sedere e dirigetevi in sala teletrasporto, che non abbiamo tempo da perdere» conclude “Dobermann” sbattendo violentemente la mano sulla cattedra e facendo così sobbalzare tutti dalla sorpresa e timore.

Come condannati a morte che si dirigono verso il patibolo vi dirigete verso il luogo di partenza; vedi che Quinroy è nella prima squadra a partire, già si comporta come se lì il capo fosse lei.

Senti un urlo che ti spacca i timpani: è Sherman che ordina a te ed a altri cinque sfortunati di mettersi sulle pedane del teletrasporto. Mentre ti avvii l’istruttore ti guarda con aria sospettosa.

«Ma tu non avevi fatto l’esercitazione l’altro ieri? Boh, tanto meglio, si vede che ti è piaciuta!» finisce con un’alzata di spalle.

Stai per rispondere che non hai idea di che cosa stia parlando quando le urla di Gozar t’interrompe e l’ultima cosa che odi è l’angosiano che assegna il nome alla vostra compagnia:

«Voi sarete i Misfits: in bocca al lupo e tornate sani e salvi... o almeno interi.»



Prova Teorica – Dietro le linee nemiche

L'esercitazione si preannuncia complessa e ricca di sorprese: racconta come la tua squadra affronta gli ostacoli preparati dagli istruttori lungo il percorso e come pianifica e mette in pratica la liberazione del villaggio dalle forze nemiche. Sta a te decidere come concludere l'esercitazione, non poniamo alla tua fantasia.

ATTENZIONE

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

- Ovviamente al parco di Yellowstone devi vedertela con un orso goloso attirato dalle razioni d'emergenza;
- Durante l'esercitazione devi utilizzare un marshmellow come arma contro un membro di un'altra squadra;
- Superare una prova con una filastrocca insieme a dei gesti –movimenti– (PaLotto di Serok).

Prova Pratica – Il nemico alle porte

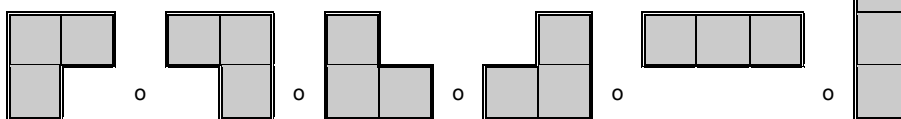
Pianifica l'assalto al villaggio occupato: definisci la topografia degli edifici e comunica le coordinate per l'attacco.

In una griglia **5x5**, stile "battaglia navale", posiziona gli edifici che compongono il villaggio occupato, tenendo presente che è, obbligatoriamente, formato da: 1 Quartier Generale creato da 3 caselle, 2 armerie create da 2 caselle ciascuna e 2 bunker creati da 1 casella ciascuno. Tutte le formazioni possono essere configurate come si vuole, tenendo presente che le caselle che compongono lo stesso edificio devono essere unite le une alle altre da uno dei lati, va bene sia in orizzontale, sia in verticale (per le possibili combinazioni vedere lo schema sottostante).

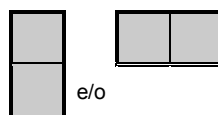
Contemporaneamente dichiara **10 coppie (lettera-numero) di coordinate** per l'attacco dell'artiglieria (es: A-1, B-5, ecc.). Le tue coordinate di attacco e la tua topografia saranno abbinata casualmente a quelle di un altro cadetto e confrontate secondo le regole di "battaglia navale", per stabilire la riuscita dell'attacco.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Possibili combinazioni per il **Quartier Generale**



Possibili combinazioni per l'**Armeria**



Unica soluzione per i **Bunker**



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!)

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
15.04.2007
specificando nome (proprio e del cadetto) e numero di tessera
in modo ben visibile su tutti i fogli