



L'ALLOGGIO STREGATO

Un forte rumore ti desta all'improvviso, facendoti scattare a sedere e facendoti prendere la consueta capoccia dovuta ad una sporgenza del muro: con un sospiro di rassegnazione, ti chiedi a cosa mai ti può servire una sveglia se, immancabilmente ogni giorno alle 5:00 am, il ripristino alla piena potenza nelle condutture di energia fa un tale frastuono!

Inoltre, durante la notte, giureresti di aver sentito strane voci ultraterrene il cui pensiero ti turba ancora. Cerchi di accantonare la nozione, dando la colpa alle difficoltà di adattamento al nuovo ambiente...

Con orrore ripensi al viaggio allucinante che hai dovuto affrontare per raggiungere l'Accademia. Alla fine, per colpa delle indicazioni strampalate di un inserviente non sei nemmeno riuscito a sentire il discorso inaugurale del Rettore: un vero peccato, perché sembra che ci siano state grandi novità...

Comunque, alla fin fine, sei ufficialmente un cadetto della Flotta Stellare. Purtroppo, a causa del ritardo nella registrazione, ti è stato assegnato un alloggio ricavato da una specie di sottoscala seminterrato, mentre chi è arrivato prima di te si è preso gli alloggi migliori.

Dall'altra «branda» senti provenire un russare inquietante, quasi un gorgoglio. Peggio non poteva andarti: oltre ai rumori notturni, il tuo compagno di stanza sembra avere una serie di abitudini che ti fanno davvero impazzire. Tra il frastuono delle condutture di energia e quello emesso dal tuo compagno capisci che cercare di dormire è fuori questione: molto meglio alzarsi e fare un giro per gli edifici, in modo da imparare la loro ubicazione e funzione. Già arrivare in ritardo per la registrazione non ti ha messo in buona luce, ma tardare a lezione perché non trovi l'aula sarebbe il colmo; ammettiamolo, il tuo non è stato il migliore degli inizi, ma almeno è stato un inizio!

Rifletti su tutto questo mentre passeggi per il campus, ancora semivuoto a quell'ora del mattino. L'atmosfera è interrotta solo dall'insegna di un negozietto già aperto e ti avvicini per ammirare le vetrine. Venti minuti più tardi ne esci con in mano alcuni oggetti di gusto discutibile ed il portafoglio decisamente alleggerito... il proprietario, un ferengi di nome Romansk, ti saluta calorosamente, pregandoti di tornare quando vuoi: non sai perché, ma hai come la sensazione che ti abbia fregato!

Il piano di studi non ti lascia un attimo di respiro, e per cercare di alleggerire il tuo carico di lavoro hai scelto un corso apparentemente poco impegnativo, ma per partecipare ti servono dei testi particolari: ti stai quindi dirigendo verso la biblioteca quando noti un certo fermento vicino ad un edificio in costruzione. Un robusto tellarite con una vistosa uniforme da ammiraglio della Flotta sta discutendo animatamente con quello che sembra un ingegnere civile: ti avvicini incuriosito e riesci a cogliere qualche brandello della conversazione.

«Cosa sta facendo, cadetto?» tuona dietro di te una voce che riconosci come l'Ammiraglio De Leone, uno degli alti papaveri dell'Accademia.

«Niente, signore. Passavo di qui per caso e...»

«Non per questo è giustificato ad origliare le conversazioni di un ufficiale superiore! Per questa volta passi, ma che non si ripeta più, altrimenti sarò costretto a darle una punizione esemplare!»

Mentre guardi De Leone allontanarsi consideri che lì in Accademia sono assai severi: in fondo hai solo ascoltato una conversazione casuale, mica qualcosa di top-secret! Comunque, se non altro adesso ti spieghi i disagi con gli alloggi: pare che lo scorso anno durante un'esercitazione di balistica un certo istruttore di nome Ted Sherman abbia distrutto un intero edificio, per cui si sono dovute approntare sistemazioni d'emergenza. Chissà quando avrai occasione di incontrarlo, ti domandi con un po' di apprensione.

Tornato al tuo alloggio, ti fermi davanti alla porta d'ingresso. Dall'interno provengono diverse voci: che il tuo compagno si stia intrattenendo con qualcuno?

Inizi a bussare, ma non ottieni risposta. Non puoi certo restare lì come un allocco ad aspettare: tra poco comincia la lezione e non puoi assolutamente fare tardi. Prendi una decisione: entri nell'alloggio, pronto nel caso a scusarti dell'intrusione, ma... sei completamente solo!

Nonostante questo le voci disincarnate continuano ad aleggiare nella stanza, e solo ora ti accorgi che sembrano identiche a quelle che hai sentito durante la notte. L'idea di trovarti in un alloggio stregato ti balena nella mente, ma ti riprendi subito: un cadetto non crede ai fantasmi!

Seguendo i suoni, ti rendi conto che provengono da dietro un armadio. Spostando delicatamente il mobile scopri una grata di aerazione: ora riesci a capire meglio le parole, e ti rendi conto con stupore che hai un collegamento diretto con quella che sembra essere una sala insegnanti!

Le voci appartengono a due istruttori che riconosci come il Comandante Vinsar e il Capitano Maxwell: la conversazione riguarda un test a sorpresa a cui vorrebbero sottoporre le matricole il giorno successivo.

L'occasione è eccezionalmente ghiotta: puoi fare un test strabiliante, riscattandoti per la pessima figura rimediata a causa del ritardo. In fondo, non hai certo chiesto tu di essere sistemato in quest'alloggio!

Ma se dovessero scoprirti? De Leone è stato chiaro su quello che pensa della gente scoperta ad origliare. D'altro canto, rifletti, se spiegassi la situazione sicuramente ti cambierebbero di alloggio, magari assegnandotene uno più comodo e con un compagno di stanza meno invadente...

Che fare? Chissà cosa farebbe uno dei tuoi idoli se fosse qui al tuo posto!



Prova Teorica – La prima tentazione del cadetto

Appena arrivato in Accademia hai trovato una sorpresa inaspettata: il tuo alloggio sembra collegato con la sala insegnanti e puoi scoprire in anticipo gli argomenti dei test a sorpresa. Ora che fai?

Se non dici nulla ti toccherà restare in quell'alloggio scomodissimo con un coinquilino irritante per chissà quanto tempo, ascoltando i tuoi compagni di corso vantarsi delle loro stupende sistemazioni. Però questo ti darebbe il vantaggio di ascoltare altre anticipazioni su compiti ed esercitazioni varie malgrado il rischio di venire scoperto e incorrere nelle ire di De Leone. Inoltre, a complicare il tutto, c'è la questione del tuo compagno di stanza: non sai se anche lui sia a conoscenza della situazione né dove sia andato.

ATTENZIONE

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

- Descrivi un'abitudine del tuo compagno di stanza, per te o per la tua razza veramente irritante (es: suonare la batteria alle tre di notte, girare nudo per la stanza, cospargersi di oli profumati, ecc.);
- Inserisci nel tuo racconto **tre** oggetti di pessimo gusto, che Romansk ti ha rifilato... ehm, venduto;
- Cita un evento o una frase significativa di un personaggio famoso nell'universo di Star Trek che ti aiuti a prendere una decisione nella situazione descritta dal Round.

Prova Pratica – Elementi di xenoantropologia spicciola

Per alleggerire il piano di studi hai scelto un corso apparentemente poco impegnativo, ma anche questo richiede un minimo di impegno. Prepara su un foglio a parte, separato da quelli della Prova Teorica, un estratto per ognuno dei libri richiesti dal corso, di 100 parole esatte l'uno (punteggiatura e titolo escluso):

1. «Deontologia medica klingon»;
2. «Storia dell'aviazione horta»;
3. «Atlante della oceanografia vulcaniana»;
4. «Tecniche di tosatura delle arvicole cardassiane»;
5. «Guida alle opere di carità e volontariato ferengi».

È necessario inserire almeno un'immagine (fotografia o disegno) in uno dei libri.

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 € 0,45 per il prossimo round.
- **Se vuoi la spedizione in posta prioritaria manda l'apposito francobollo adesivo**
- Prove scritte a mano verranno accettate solo in **stampatello** (maiuscolo o minuscolo), ma non in 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 come testo 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 «zipate».
 - 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

15.01.2006

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