



RICETTA PER UNA CATASTROFE

Bip bip bip.

Sei giunto da pochi giorni sull'astronave della tua nuova destinazione e ti è già arrivato un messaggio dai tuoi amici Pel e Viscas – per fortuna hai fatto la pace con loro... probabilmente l'averli salvati da una catastrofe è stato determinante – ti hanno spedito l'ultima copia della *Gazzetta dell'Academy*.

Ti aspettavi elogi ed acclamazioni, almeno la buona *creanza* di mettere una riga di merito, in fondo hai salvato la Striker dalla distruzione salvando l'intero equipaggio, invece ti si mette nuovamente in cattiva luce, insinuando che tu c'entri con l'intossicazione, visto che tutti sanno che le focaccine incriminate, comparse misteriosamente nel menù, sono le tue preferite.

Questa è un'ulteriore dimostrazione che il rimanere in Accademia sarebbe stata una tortura, a parte tutto mai ti saresti aspettato un'assegnazione di tanto prestigio; il tuo stage si presenta entusiasmante e non vedi l'ora d'iniziare, *un* solo pensiero ti attraversa la mente:

«Grazie D'Elena, lei è un grande!»

Oramai hai perso interesse a leggere i vari articoli del giornale, visto che sembrano convergere tutti sullo stesso argomento, così decidi di rilassarti leggendo l'oroscopo:

“...i nati sotto questo segno avranno una settimana d'inferno. State attenti ai viaggi con piccole astronavi, invece, se vi trovate su un pianeta, le condizioni atmosferiche vi saranno avverse. Attenti agli incontri improvvisi e state lontani dai cieli e dalle piante che non conoscete, oltre che dal fango...”

È senz'altro pessimo, ma per fortuna tu non ci credi, e, dettaglio non trascurabile, l'astronave su cui ti trovi è tutto fuorché piccola e non è in prevista nessuna visita a pianeti, quindi anche il resto è altamente improbabile. Il tuo sguardo cade su un *trafiletto* del giornale che parla del mega-veglione di carnevale che si terrà in Accademia, ti dispiace perderlo, sull'astronave si terrà una semplice festa al Bar *di* Prora questa sera stessa, ma sarà comunque un'esperienza *interessante*, potrai farti nuove amicizie e non vedi l'ora di parteciparvi: hai già delle stelle filanti in tasca!

Improvvisamente entra nell'alloggio Beatrix, portando una ventata del suo insopportabile profumo al brandy sauriano, che ti guarda storto, come è ormai solita fare.

«Cosa ci fai ancora qui? Dovresti essere a rapporto dal tuo superiore per l'assegnazione del tuo incarico!»

Guardi l'orologio e vedi che manca ancora un po' all'ora dell'appuntamento, ma non ribatti, ormai hai capito che Beatrix è una fanatica dell'arrivare in anticipo e pretende che tu faccia lo stesso, se poi si tiene conto che deve supervisionarti, capisci di aver trovato l'unico neo di tutta la situazione, ma hai deciso di fare buon viso a cattivo gioco, così raduni la tua roba, ti scordi il *carnevale* e ti avvii all'appuntamento.

Sei fortunato, alla faccia dell'oroscopo negativo, il tuo superiore, che è un ufficiale famoso nella Federazione, ti elogia per la solerzia e decide che come incarico sarai il suo assistente personale.

5 minuti dopo

Accid^{enti}, c'è già una situazione d'emergenza! Sei arrivato da poco e ti ritrovi in mezzo ai guai. Il pianeta Core sta affrontando un terribile disastro naturale e la tua è l'astronave più vicina per prestare soccorso.

Sul pianeta c'è bisogno di tutto l'aiuto possibile, quindi non sbarcheranno solo le squadre della sicurezza e quelle mediche, ma tutte le sezioni e tu, che sei l'assistente personale del tuo capo, sei tra i prescelti a scendere fra i primi. Non sai se esserne elettrizzato o terrorizzato, visto che il problema maggiore è l'attività elettromagnetica presente nell'aria, che impedisce l'uso del teletrasporto e dei sensori a lungo raggio, l'unico modo per arrivare sul pianeta è con una navetta.

10 minuti dopo

Tempeste ioniche? Navette? Pianeta? Perché tutto questo ti sembra familiare? Ma tu non credi negli oroscopi ed è quello che continui a ripeterti mentre la navetta è sballottata in mezzo all'atmosfera del pianeta, con visibilità zero ed enormi fulmini che squarciano il cielo tutt'intorno.

Improvvisamente la tua consolle esplode, forse un fulmine ha colpito lo scafo, ma non ne sei sicuro, *per* tua fortuna in quel momento c'era seduto il pilota, ma sfortunatamente perde conoscenza. Grande Giove! Ti ritrovi a pilotare da solo e lo devi fare alla cieca.

20 minuti dopo

Dopo una lunga serie di manovre pazzesche, riesci ad eseguire un atterraggio d'emergenza; peccato che sia in una delle zone più impervie, le comunicazioni sono saltate ed *il* pilota sembra in condizioni critiche.

Sei solo, in mezzo al niente e su un pianeta che sembra prossimo ad esplodere, vista la forza con cui si è scatenata la natura; il *tuo* phaser ed il tricorder sono andati distrutti nell'esplosione, in tasca hai solo le stelle filanti che avevi preparato per il party e che, ovviamente, perderai.

«Cos'altro può succedermi?» gridi al cielo.

Un rumore proveniente da dietro ti fa sussultare, improvvisamente ti compare davanti la creatura più spaventosa che tu abbia mai visto.

«Cos'hai combinato stavolta?» ti urla una spettinata, affumicata ed inviperita Beatrix.

Ti eri proprio scordato che c'era anche lei a bordo.

«Ecco cosa» dici con fare sconsolato, forse era meglio se davi retta all'oroscopo.

28 minuti dopo...

Ed ora come te la cavi? In fondo sei solo un *cadetto*!



Prova Pratica – 28 minuti dopo

Ultimamente la sfortuna ti perseguita e sembra non volerti abbandonare nemmeno nello spazio, inoltre il tuo oroscopo della settimana è inequivocabilmente negativo. Tu non ci credi, ma succedono cose strane e le persone che conosci non si comportano normalmente. È vera sfiga, oppure...?

Devi, comunque, riuscire a ricongiungerti con una delle squadre di sbarco, ma i sensori a lungo raggio, le comunicazioni ed altri sistemi non funzionano per via delle tempeste elettromagnetiche che invadono l'atmosfera del pianeta, quindi come farai?

(Questa traccia è ispirata ad un'idea del cadetto **Pardan**)

ATTENZIONE

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

- Devi far avverare tutto quello che dice l'oroscopo.
- La tua specializzazione ti aiuterà durante la tua avventura.
- Descrivere un sogno in cui compare almeno un istruttore. (PaLotto di **Miranda Daugherty**)

Prova Pratica – Cinque minuti di tempesta

La tua navetta è in balia degli elementi, sballottata a destra ed a manca e tu devi volare alla cieca sperando di evitare il peggio.

Qui di seguito ti sono proposte le manovre da fare e tra parentesi trovi cosa evitano. Decidi una sequenza di otto manovre, sapendo che non puoi usarle più di due volte ognuna, ed inviale su foglio a parte (per sapere se sei riuscito ad evitare il peggio sarà confrontata la tua sequenza con quella di un altro cadetto).

- Virata a destra (evita un fulmine a sinistra e sfiora le scariche)
- Virata a sinistra (evita un fulmine a destra e sfiora le scariche)
- Impennata (evita una scarica elettromagnetica sotto di te e sfiora i fulmini)
- Discesa rapida (evita una scarica elettromagnetica sopra di te e sfiora i fulmini)
- Giro della morte (evita un tornado con detriti)

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 sono 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;
Sono accettati i seguenti formati: .rtf .txt .htm .html (per le prove scritte) e .jpg (per le immagini). Si possono inviare anche cartelle "zipgate";
 - 2 file separati con la **Prova Teorica**, 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 saranno penalizzate)
3. Le 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 – "STIC Academy"
Via di Ravone, 16 – 40135 Bologna

academy@stic.it

Le risposte a questo round vanno spedite entro il

01.04.2009

specificando il nome del cadetto ed i numeri di pagina, oltre al numero del round, in modo ben visibile su tutti i fogli