

CALL of CTHULHU

CTHULHU NOW

Il modulo Chaosium per giocare durante i nostri giorni descritto da Giampaolo Rai

SOMMARIO

Il modulo	3
Una storia complicata	4
I Miti ai nostri giorni	5
Giocare a Cthulhu Now	5
Timeline invenzioni e fatti dal 1980 a oggi	6



Questo modulo può essere copiato e distribuito ma non a scopi commerciali.
Se volete modificarlo siete liberi di farlo, se voleste citare la fonte ve ne sarei grato.
I disegni di copertina e interni sono stati creati con Image Creator.



Il modulo

Dopo la pubblicazione di Cthulhu by Gaslight la strada verso altri moduli che portassero Call of Cthulhu in altri periodi storici era aperta, per cui la Chaosium non perse tempo a pubblicare Cthulhu Now, ambientato negli anni '90 del ventesimo secolo ed edito nel 1987.

Temporalmente siamo a 100 anni da Cthulhu by Gaslight e a 70 dalla versione classica, gli orrori cosmici descritti da Lovecraft sarebbero sopravvissuti a decenni di progresso?

Dai ruggenti anni 20, Roaring Twenties per gli americani e Les années folles per i francesi, è passato un secolo di cambiamenti tumultuosi, sia dal punto di vista scientifico che tecnologico, questo dovrebbe consentirci di affrontare meglio le entità dei Miti.

Dopotutto computer, armi avanzate, visori notturni, smartphone, ingegneria genetica, internet e bombe atomiche conterranno qualcosa, non è vero?

Sì, è vero, ma molto meno di quello che si potrebbe pensare, bisogna considerare che le storie di Lovecraft non erano ambientate nel passato ma nel presente del Solitario di Providence e dei suoi lettori.

Nel racconto Il richiamo di Cthulhu (Call of Cthulhu, 1926) si scopre come alcuni marinai norvegesi approdano sulla misteriosa isola di R'lyeh, risvegliando accidentalmente Cthulhu. Il Grande Antico venne investito da un vascello a vapore in fuga, che lo colpì alla testa e lo distrusse, ma mentre la nave si stava allontanando i marinai videro che i resti dell'essere si stavano ricomponendo.

Quindi avere l'atomica cambia poco, certamente distruggerebbe qualunque Grande Antico ma questi ritornerebbe, magari radioattivo.

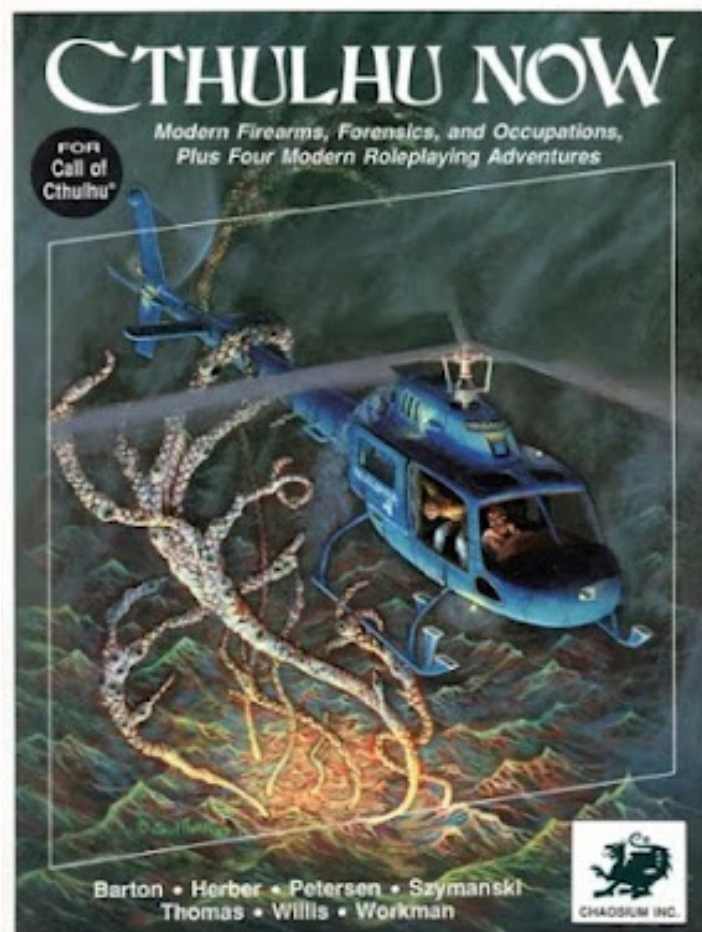
Inoltre la sanità mentale resta un grosso problema sia per noi che per i nostri antenati.

Peraltro è vero che il progresso ha cambiato molto le cose, le comunicazioni sono più rapide come pure i trasporti, ci sono più dati disponibili e le armi da fuoco sono più potenti, anche se non di molto. Purtroppo fucili d'assalto e lanciagranate sono a disposizione anche dei cultisti, quanto alla maggiore diffusione della conoscenza può darsi che sia più un pericolo che una opportunità.

Lasciando la parola all'incipit di Il richiamo di Cthulhu: *“Ritengo che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana a mettere in correlazione tutti i suoi contenuti. Viviamo su una placida isola di ignoranza nel mezzo del nero mare dell'infinito, e non era destino che navigassimo lontano. Le scienze, ciascuna tesa nella propria direzione, ci hanno finora nuociuto ben poco; ma, un giorno, la connessione di conoscenze disgiunte aprirà visioni talmente terrificanti della realtà, e della nostra spaventosa posizione in essa che, o diventeremo pazzi per la rivelazione, o fuggiremo dalla luce mortale nella pace e nella sicurezza di un nuovo Medioevo”*.

Quindi il proliferare delle informazioni e un mondo connesso dove chiunque può fotografare e registrare un video su qualunque cosa diventa una minaccia, il che ha portato alla necessità di nascondere la realtà invece di rivelarla.

Da qui nascono Delta Green, creata da Pagan Publishing, e la Lavanderia di Charles Stross, organizzazioni che hanno lo scopo di nascondere la verità e mantenere nell'ignoranza l'umanità, ne riparerò in dettaglio in un prossimo futuro (sempre che i Grandi Antichi non arrivino prima per succhiarmi il cervello).



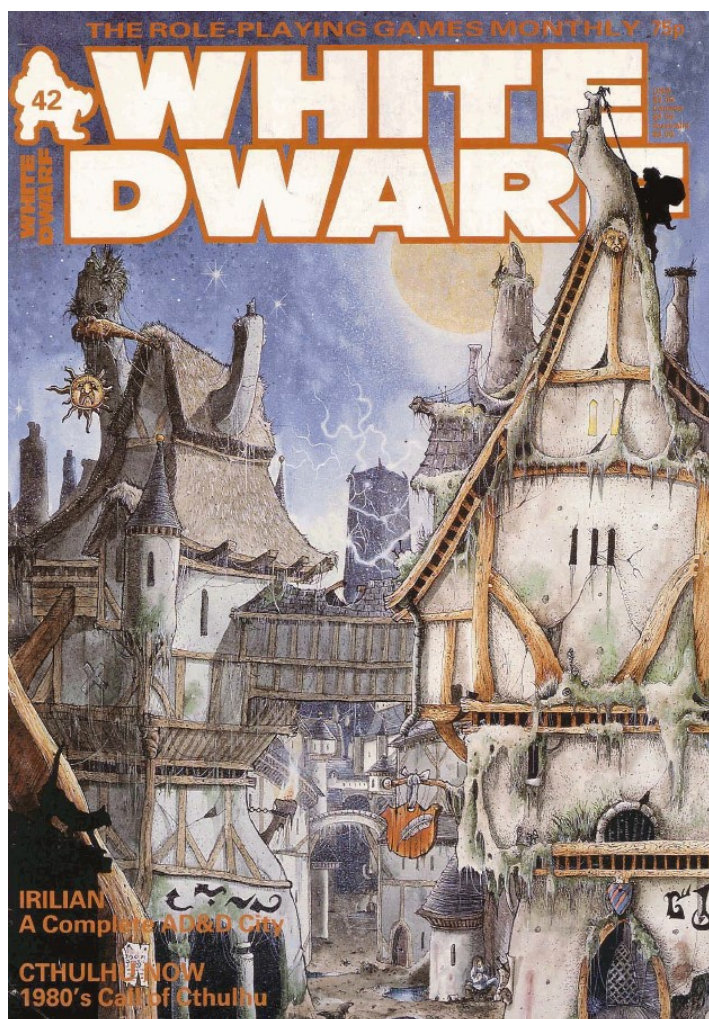
Una storia complicata

Tornando a Cthulhu Now va detto che sul numero 42 della rivista White Dwarf, pubblicata nel giugno del 1983, quindi solo due anni dopo la pubblicazione di Call of Cthulhu, apparve l'articolo Cthulhu Now! di Marcus L. Rowland.

Si trattava di un aggiornamento agli anni '80, che comprendeva nuove professioni come programmatore, fisico nucleare e musicista rock, un nuovo modo per calcolare i guadagni degli investigatori e nuove armi... sì, armi nucleari comprese.

Sul numero successivo della rivista apparvero due mini scenari dal titolo Dial 'H' for horror e Trail of the loathsome slime (poi ampliato da Games Workshop in un'avventura di 22 pagine), oltre a uno spunto per una campagna dove l'obiettivo era impedire il riemergere dell'isola di R'lyeh.

In totale quattro pagine che però aprirono uno spiraglio importante, che quattro anni dopo si sarebbe concretizzato nel modulo ufficiale Cthulhu Now.



Il supplemento venne scritto da William Barton, Keith Herber, Sandy Petersen, Michael Szymanski, G. W. Thomas, William Workman, e Lynn Willis, i disegni erano di Lynell McAdams all'interno e di Tom Sullivan per la copertina.

Un team creativo di tutto rispetto, un vero peccato che non fosse citato l'articolo del 1983 di Rowland, dopotutto l'idea originale era stata sua e il titolo era lo stesso, a parte un punto esclamativo.

Il volume era in brossura, 154 pagine dedicate per un terzo circa a descrivere nuove attrezzature e tecnologie, un terzo scarso per nuove regole e lavori, il resto dedicato a quattro scenari.

Il materiale è buono, in modo particolare il capitolo dedicato alla patologia forense, tuttavia è un po' scarso, in particolare in riferimento alle differenze socioculturali e politiche rispetto agli Anni Folli.

Del resto non era l'epoca dei volumi con la copertina rigida e 500 pagine, anche il manuale originale del 1981 non dedicava molto spazio ai dettagli sociali, in un volume striminzito non puoi farci stare più di tanto.

Le avventure sono The City in the Sea, Dreams Dark and Deadly, The Killer Out of Space e The Evil Stars, decisamente di buon livello e che spaziano dagli abissi sottomarini a oscuri esperimenti onirici sino all'esplorazione spaziale. Nel 1992 uscì una ristampa con alcune modifiche di dettaglio e una nuova copertina, da allora Chaosium ha inserito le regole per giocare nel presente nelle diverse edizioni del manuale base ma non ha più pubblicato un manuale dedicato.

Non per questo il gioco nel presente fu abbandonato, Chaosium non rimase con le mani in mano, pubblicando diversi moduli con ottime avventure, tra gli altri cito The Sutra of Pale Leaves - Twin Suns Rising e Petersen's Abominations.

Il primo, ambientato nel Giappone degli anni '80, contiene tre avventure che possono essere giocate come una campagna, non facile ma indimenticabile.

Il secondo contiene cinque scenari tra cui Panacea, dove la ZyMedBio Corp sta sperimentando un nuovo farmaco chiamato "Zylactis" su cavie umane... inutile dire che le cose andranno malissimo, ma si tratta di un ottimo esempio di avventura ambientata nel

presente.

Oltre alla casa madre anche altri editori pubblicarono (e pubblicano) scenari moderni, per esempio Stygian Fox ha pubblicato moduli come il massiccio Fear's Sharp Little Needles, 26 avventure one shot, e The Things We Leave Behind, sei scenari di ottimo livello.

Nel 1997, mentre in Italia veniva tradotto a cura di Stratelibri il manuale Chaosium con il titolo Cthulhu '90 Avventure, la Pagan Publishing pubblicò il supplemento Delta Green.

Quasi 300 pagine sull'organizzazione segreta americana nata nel 1917 come Divisione P4, poco più che un ufficio per agenti in attesa di pensione. Le cose cambiarono nel 1928, dopo il raid su Innsmouth la Divisione P4 crebbe e oltre a combattere le creature dei Miti ebbe il compito di tenere l'umanità nell'ignoranza.

Una espansione piena di informazioni sul periodo con nuove competenze, nuovi incantesimi, nuove armi, i profili di trentasei agenzie di intelligence e di polizia del mondo, due scenari, una piccola campagna e altro ancora.

Da allora il mondo di Delta Green ha continuato a espandersi, con decine di avventure ed espansioni. Purtroppo finora nessuno ha tradotto e pubblicato nulla su questo affascinante ampliamento nel nostro paese, comunque un ottimo modo per giocare ai giorni nostri.

I Miti ai nostri giorni

Stiamo vivendo in un mondo che sembra non avere più segreti, Google Earth ci permette di vedere tutto il mondo, abbiamo esplorato gli abissi, scalato le montagne, scoperte le sorgenti del Nilo, percorso i deserti e siamo arrivati sulla Luna.

L'umanità ha sottomesso il globo terracqueo ma... sarà davvero così?

Un sommergibile che implode mentre scende nelle profondità abissali, un moderno aereo che precipita per colpa del software di controllo, decine di persone che muoiono durante una scalata sono solo alcuni dei fatti che dovrebbero farci capire che dopotutto il nostro controllo sul pianeta non è così stringente.

E per quello che riguarda i Miti come potrebbero creature e razze aliene sfuggire al flusso di informazioni che percorre il mondo?

In realtà in molti modi, i cultisti umani semplicemente continuano a nascondersi in mezzo

a noi, le creature dei Miti continuano a celarsi nelle giungle, nei deserti, nelle desolate lande ghiacciate o sotto i mari, ma come è possibile che riescano a sfuggire a satelliti, aerei e sistemi di sorveglianza? In modi diversi, alcune sono mostri solitari difficili da individuare, altre usano la magia, la tecnologia o la natura del luogo dove vivono per nascondersi, vedere la cima degli alberi non ci dice certo chi vive sotto le chiome, gli angoli oscuri del mondo sono ancora tanti.

Va poi considerato che se qualcuno riesce a documentare l'esistenza di strani esseri viene screditato e rapidamente dimenticato, dopotutto siamo nell'era della ragione.

Grandi Antichi ed esseri potenti come semidei non hanno problemi a nascondersi tra le pieghe dello spazio tempo, che dire poi delle nostre metropoli? Città tentacolari con decine di milioni di abitanti offrono migliaia di nascondigli a creature che si sono adattate alle nuove condizioni del mondo.

Perfino le nuove tecnologie possono attirare anziché respingere determinate creature, per esempio un sincrotrone fuori controllo potrebbe aprire un varco verso un posto poco simpatico.

Le armi sono migliorate, abbiamo bombe atomiche, droni e fucili d'assalto, tuttavia non è facile entrarne in possesso, in molte parti del mondo è illegale portare anche un semplice revolver.

Anche se questo non fermerà certo un investigatore determinato girare armati è diventato più difficile che in passato.

Alla fine il mondo moderno non è affatto un posto più sicuro dell'Era Vittoriana o degli Anni Folli.

Giocare a Cthulhu Now

Le principali differenze tecnologiche tra il mondo dove viviamo e quello di un secolo fa sono la facilità di comunicazione e la possibilità di viaggiare quasi dappertutto in modo estremamente veloce.

Internet permette di comunicare con chiunque, gli smartphone permettono a tutti di restare sempre connessi, i viaggi aerei coprono ormai tutto il mondo e permettono di spostarsi velocemente, per andare da Londra a Sidney c'è un volo che dura poco più di venti ore.

Le differenze sociologiche sono ancora più grandi, il razzismo che pervadeva il mondo sta arretrando, i diritti civili e della comunità lgbt+ crescono, perlomeno in buona parte del mondo, una situazione decisamente differente di quella comune

sino a dopo la seconda guerra mondiale. Non va però dimenticato che ci sono paesi dove tutto questo non vale affatto, posti dove il gioco è più simile a quello dell'Età Vittoriana che a quello ambientato nell'era moderna, insomma il mondo moderno è vasto e variegato.

Il Custode che voglia ambientare un'avventura ai giorni nostri dovrà mettere estrema attenzione all'anno in cui si gioca.

Il progresso tecnologico non solo è veloce ma la velocità dei cambiamenti aumenta, le vecchie tecnologie vengono abbandonate e quelle nuove nascono e muoiono nel giro di pochi anni.

Il manuale della Chaosium va benissimo per giocare tra la fine degli anni 80 e i primi anni 90 ma poi la diffusione degli smartphone e di internet cambiarono le carte in tavola.

I primi telefoni cellulari risalgono al 1983, ma si trattava di sistemi analogici che permettevano di telefonare e basta, niente connessione a internet, foto o video.

A proposito di internet il protocollo HTTP che segnò la nascita del World Wide Web venne definito nel 1991 e reso pubblico nel 1993, ovviamente con una diffusione inizialmente limitata.

L'intelligenza artificiale... ecco quella è storia dei nostri giorni, anche se stiracchiando un po' la storia niente vieta la creazione di una mente autocosciente stile Skynet di Terminator qualche decennio fa.

Tutto questo rende il compito del Custode abbastanza difficile, è necessario conoscere le date di introduzione di tecnologie oggi comuni ma venti anni fa inesistenti o ai primi passi, per dire il Motorola DynaTAC, primo telefono portatile commercializzato, non lo si infilava certo in una tasca.

Senza parlare di scoperte meno epocali, per esempio sino al 1960 nelle scuole italiane si usavano pennini, calamaio e inchiostro e c'era l'ora di calligrafia, poi arrivò la biro e queste cose svanirono assieme agli orari ferroviari, alle cartine stradali e ai gettoni telefonici.

Anche per gli investigatori il modo di giocare è cambiato, internet ha fornito un potente strumento di ricerca che si può effettuare rimanendo tranquillamente in casa, basta un buon computer.

Tuttavia le biblioteche e le emeroteche restano sempre un indispensabile settore di ricerca,

dato che non tutto il loro contenuto è stato digitalizzato, specie per gli archivi parrocchiali e le piccole biblioteche.

Un bravo hacker può entrare in sistemi informatici governativi e reperire informazioni classificate, come l'autopsia di un Mi-Go e altri documenti del genere, correndo il rischio di attirare attenzioni indesiderate.

Le analisi del DNA e i moderni metodi di patologia forense rendono più facili le indagini, mentre la sorveglianza è facilitata da telecamere e sensori di vario tipo, le serrature elettroniche sono molto più difficili da superare di quelle classiche.

Paradossalmente per giocare ai nostri giorni bisogna essere molto preparati, forse più che nelle ambientazioni del passato.

Il Custode dovrà studiare la situazione mondiale nel periodo in cui si gioca, la tecnologia disponibile e la situazione sociale e politica del paese in cui si gioca, per essere pronto a rispondere alle domande degli investigatori.

Faticoso, ma ne vale la pena, il mondo moderno è uno scenario fantastico per ambientarvi avventure intriganti e divertenti.



Timeline invenzioni e fatti dal 1980 a oggi

1980

- 18 aprile - Zimbabwe - la colonia britannica della Rhodesia diviene indipendente con il nome Zimbabwe
- 10 maggio - Giappone - viene commercializzato il videogioco Pac-Man
- 18 maggio - USA - il Monte Sant'Elena, nello Stato di Washington, erutta uccidendo 57 persone
- 19 luglio - Unione Sovietica - si aprono a Mosca i giochi della XXII olimpiade, boicottati da 65 paesi
- 4 novembre - USA - Ronald Reagan viene eletto 40° presidente

1981

- 12 aprile - USA - viene lanciato il Columbia, il primo space shuttle
- 13 maggio - Città del Vaticano - Papa Giovanni Paolo II viene ferito da Mehmet Ali Ağca
- 12 agosto - USA - IBM presenta il PC 5150, primo personal computer basato sull'architettura x86
- 25 agosto - Giappone - viene messa in commercio la Sony Mavica, prima macchina fotografica digitale

1982

- 2 aprile - Atlantico del sud - l'esercito argentino occupa le isole Falkland, inizia la guerra con il Regno Unito che finirà il 14 giugno con la sconfitta delle forze argentine
- 17 agosto - Germania Ovest - viene prodotto da Philips il primo Compact Disc commerciale
- 2 dicembre - USA - Viene impiantato per la prima volta un cuore artificiale permanente

1983

- 1 gennaio - USA - ARPANET adotta il protocollo HTTP dando vita a Internet
- 6 marzo - USA - viene presentato il primo telefono cellulare palmare al mondo, il Motorola DynaTAC 8000X, sarà commercializzato dal 13 marzo 1984

1984

- 22 gennaio - USA - la Apple presenta il primo computer della serie Macintosh
- 25 luglio - spazio - la cosmonauta sovietica Svetlana Savickaja è la prima donna a compiere una passeggiata spaziale con la missione Salyut 7
- 28 luglio - USA - si aprono a Los Angeles i giochi della XXII olimpiade, boicottati da 14 paesi

1985

- 13 luglio - UK & USA - A Londra e Filadelfia si tiene il megaconcerto Live Aid
- 20 novembre - USA - Microsoft inaugura il sistema operativo Windows 1.0

1986

- 19 gennaio - si diffonde in tutto il mondo il primo virus informatico, (c)Brain
- 26 aprile - Unione Sovietica - Esplode il reattore nucleare n. 4 della centrale di Černobyl'
- 20 novembre - UK - inizio dell'encefalopatia spongiforme bovina, il morbo della "mucca pazza"
- USA - Chuck Hull fonda la 3D Systems, nasce la stampa 3D

1988

- 11 aprile - USA - La Harvard University ottiene il brevetto del primo animale transgenico, un topo
- 9 novembre - USA - George H. W. Bush viene eletto 41° Presidente

1989

- 4 giugno - Cina - le proteste di piazza Tienanmen vengono soffocate nel sangue
- 18 giugno - Myanmar - la Birmania viene rinominata ufficialmente in Myanmar
- 9 novembre - Germania - cade il muro di Berlino che divideva la città dal 1961

21/25 dicembre - Romania - una rivolta abbatte il presidente Nicolae Ceausescu che viene giustiziato assieme alla moglie Elena

1990

11 febbraio - Sudafrica - viene liberato Nelson Mandela, data simbolica per l'abolizione dell'apartheid

24 aprile - spazio - lancio del telescopio spaziale Hubble

17 maggio - l'Organizzazione Mondiale della Sanità elimina la voce omosessualità dalla lista delle malattie mentali nella classificazione internazionale delle malattie

2 agosto - Iraq - l'esercito iracheno invade il Kuwait, questo darà inizio alla prima guerra del golfo

3 ottobre - Germania - riunificazione tra Germania Ovest e Germania Est

1991

28 febbraio - Iraq - fine della prima guerra del golfo con la sconfitta dell'Iraq

23 giugno - Jugoslavia - Croazia e Slovenia dichiarano la propria indipendenza, fine della Jugoslavia.

1 luglio - Cecoslovacchia - a Praga viene sciolto ufficialmente il Patto di Varsavia

6 agosto - Svizzera - Tim Berners-Lee mette on-line il primo sito web, nasce il World Wide Web

25 agosto - Finlandia - lo studente Linus Torvalds crea un nuovo kernel chiamato Linux

3 dicembre - Unione Sovietica - viene sciolto il KGB

8 dicembre - Unione Sovietica - l'Unione Sovietica viene ufficialmente sciolta

1992

17 luglio - la Cecoslovacchia si divide in Repubblica Ceca e Slovacchia

3 novembre - USA - Bill Clinton è eletto 42° Presidente

11 novembre - UK - la Chiesa d'Inghilterra vota per permettere alle donne di diventare sacerdoti

3 dicembre - UK - inviato il primo SMS (Short Message Service) con il messaggio "Merry Christmas"

1993

30 aprile - Svizzera - il CERN rilascia al pubblico i codici sorgente del WWW, internet diventa pubblico

1994

6 aprile - ha inizio il Genocidio del Ruanda

10 maggio - Sudafrica - Nelson Mandela assume la carica di Presidente

5 luglio - USA - Jeff Bezos fonda Amazon

26 settembre - India - nel distretto di Surat un'epidemia di peste polmonare miete centinaia di vittime

3 dicembre - Giappone - Sony Computer Entertainment presenta la prima PlayStation

USA - il sistema GPS (Global Positioning System) viene reso disponibile per usi civili

1995

20 marzo - Giappone - l'attentato della setta "Sublime verità" con gas nervino nella metropolitana di Tokyo provoca 12 decessi e più di 3.000 intossicazioni

22 marzo - spazio - Valeri Polyakov stabilisce il record di permanenza nello spazio con 438 giorni

3 settembre - USA - viene fondata eBay

6 ottobre - Svizzera - Michel Mayor e Didier Queloz scoprono 51 Pegasi B, il primo pianeta extrasolare

1996

2 aprile - USA - il computer Deep Blue di IBM batte il campione del mondo di scacchi Garry Kasparov

Novembre - Giappone - prima proiezione da DVD (Digital Video Disc)

1997

1 luglio - Cina - il Regno Unito restituisce Hong Kong alla Cina

6 luglio - spazio - la sonda Mars Pathfinder si posa su Marte
11 dicembre - Giappone - a Kyōto viene redatto un Protocollo sulla riduzione dei gas serra

1998

1° giugno - Europa - Viene istituita la Banca Centrale Europea
15 settembre - USA - Larry Page e Sergey Brin fondano la Google Inc
6 ottobre - Germania - Nuvomedia presenta il Rocket ebook reader, il primo ebook reader
20 novembre - spazio - inizia l'assemblaggio della Stazione Spaziale Internazionale

1999

5 aprile - Israele - viene brevettata la prima chiavetta USB, che sarà in vendita l'anno successivo
17 dicembre - USA - l'ONU designa il 25 novembre come Giornata internazionale contro la violenza contro le donne.

2000

8 luglio - Italia - a Roma si tiene il primo World Pride
7 novembre - USA - George W. Bush è eletto 43° Presidente

2001

15 gennaio - USA - viene messa on-line Wikipedia, l'enciclopedia libera
22 marzo - USA - esce nelle sale Final Fantasy, primo film con soli attori virtuali
28 aprile - Russia - lanciata la Sojuz TM-32 con il primo turista spaziale della storia, il miliardario Dennis Tito
25 agosto - Germania - a Düsseldorf vengono usate per la prima volta le cellule staminali in un intervento chirurgico
11 settembre - USA - tre aerei di linea si schiantano contro le Torri Gemelle di New York e il Pentagono a Washington, si tratta del più grave attentato terroristico della storia
7 ottobre - Afghanistan - la NATO entra in guerra contro i talebani afgani
23 ottobre - USA - viene messo in commercio il lettore musicale Apple iPod.

2002

1 gennaio - Europa - in 12 paesi entrano legalmente in circolazione monete e banconote in euro

2003

1 febbraio - USA - lo Space Shuttle Columbia esplode al rientro, muoiono tutti e sette gli astronauti
20 marzo - Iraq - inizia la Seconda guerra del Golfo, che finirà il 1 maggio con la sconfitta dell'Iraq
20 giugno - USA, UK, Canada e Nuova Zelanda - viene completato il Progetto Genoma Umano
5 luglio - UK - la pecora Dolly è il primo mammifero a essere clonato

2004

4 febbraio -USA - Mark Zuckerberg crea Facebook

2005

8 febbraio - USA - viene reso disponibile Google Maps
2 aprile - Città del Vaticano - muore papa Giovanni Paolo II
19 aprile - Città del Vaticano - Joseph Ratzinger viene eletto Papa con il nome di Benedetto XVI

2007

9 gennaio - USA - Steve Jobs presenta l'iPhone, il primo smartphone moderno
20 maggio - Cina - inaugurata la diga delle Tre Gole, la maggiore opera idroelettrica del mondo

2008

10 settembre - Svizzera - l'acceleratore Large Hadron Collider del CERN viene attivato a Ginevra

4 novembre - USA - Barack Obama è eletto 44° Presidente

28 dicembre - l'ultimo produttore di cassette VHS annuncia la fine della produzione; il VHS va quindi in pensione dopo 33 anni di vita

2009

3 gennaio - viene rilasciato il software open source Bitcoin, prima criptovaluta

2010

4 gennaio - Dubai - viene inaugurato il Burj Khalifa, con 829.81 metri il grattacielo più alto del mondo

2011

8 luglio - USA - ultimo lancio di uno Space Shuttle, l'Atlantis

2012

13 marzo - UK - dopo 244 anni di pubblicazione l'Enciclopedia Britannica sarà disponibile solo online

2013

11 febbraio - Città del Vaticano - Papa Benedetto XVI annuncia le sue dimissioni da Sommo Pontefice

13 marzo - Città del Vaticano - viene eletto Papa, con il nome Francesco, il cardinale argentino Bergoglio

29 ottobre - Turchia - viene inaugurato a Istanbul il tunnel Marmaray sotto il Bosforo, primo tunnel sottomarino a collegare due continenti, Europa e Asia

2014

28 febbraio - Russia - la Russia occupa la penisola di Crimea, regione autonoma dell'Ucraina

12 novembre - spazio - il lander Philae atterra sulla cometa 67P/Churyumov-Gerasimenko

2015

14 settembre - USA - prima osservazione di onde gravitazionali

22 dicembre - USA - SpaceX fa atterrare un Falcon 9 privo di pilota, primo missile riutilizzabile

2016

9 marzo - Corea del sud - AlphaGo è il primo software per giocare a go che vince contro un campione umano (il coreano Lee Se-dol), senza handicap e su un tavoliere di dimensioni normali

23 giugno - UK - a seguito di un referendum il Regno Unito esce dall'Unione europea (Brexit)

8 novembre - USA - Donald Trump diventa il 45° Presidente

2017

15 settembre - spazio - la sonda Cassini, lanciata il 15 ottobre 1997, termina il servizio con un tuffo nell'atmosfera di Saturno

2018

24 gennaio - Cina - i macachi Zhong Zhong e Hua Hua sono i primi primati a essere clonati con successo

2019

31 dicembre - Cina - primo caso ufficialmente accertato di contagio dal virus SARS-CoV-2; nel giro di poche settimane si sviluppa, in tutto il mondo, la pandemia di COVID-19

2020

3 novembre - USA - Joe Biden diventa il 46° Presidente

2021

13 gennaio - Francia - a Lione avviene il primo trapianto nella storia di entrambi gli arti superiori

19 aprile - spazio - l'elicottero della NASA Ingenuity, parte della missione Mars 2020, si leva in volo su Marte, diventando il primo velivolo a motore nella storia a decollare su un altro pianeta

25 dicembre - spazio - viene lanciato nello spazio il telescopio spaziale James Webb, successore del telescopio spaziale Hubble, in attività dal 1990.

2022

10 gennaio - USA - a Baltimora si esegue con successo il primo trapianto di cuore da un maiale a un uomo

24 febbraio - Russia - l'esercito russo invade l'Ucraina

12 maggio - spazio - l'Event Horizon Telescope rivela la prima immagine di Sagittarius A*, il buco nero supermassiccio al centro della Via Lattea

8 settembre - UK - muore la Regina Elisabetta II, ponendo fine a un regno durato oltre settant'anni

2023

5 maggio - Svizzera - l'OMS dichiara la fine dell'emergenza COVID-19

2024

5 novembre: Donald Trump viene eletto 47° Presidente

24 dicembre - spazio - la sonda spaziale Parker Solar Probe arriva a 6,1 milioni di chilometri dal Sole

2025

2 marzo - spazio - la sonda Blue Ghost Mission 1 di Firefly Aerospace è la prima impresa privata ad atterrare con successo sulla Luna senza problemi tecnici

21 aprile - Città del Vaticano - muore dopo 12 anni di pontificato Papa Francesco

8 maggio - Città del Vaticano - Robert Francis Prevost viene eletto papa e assume il nome di Leone XIV

