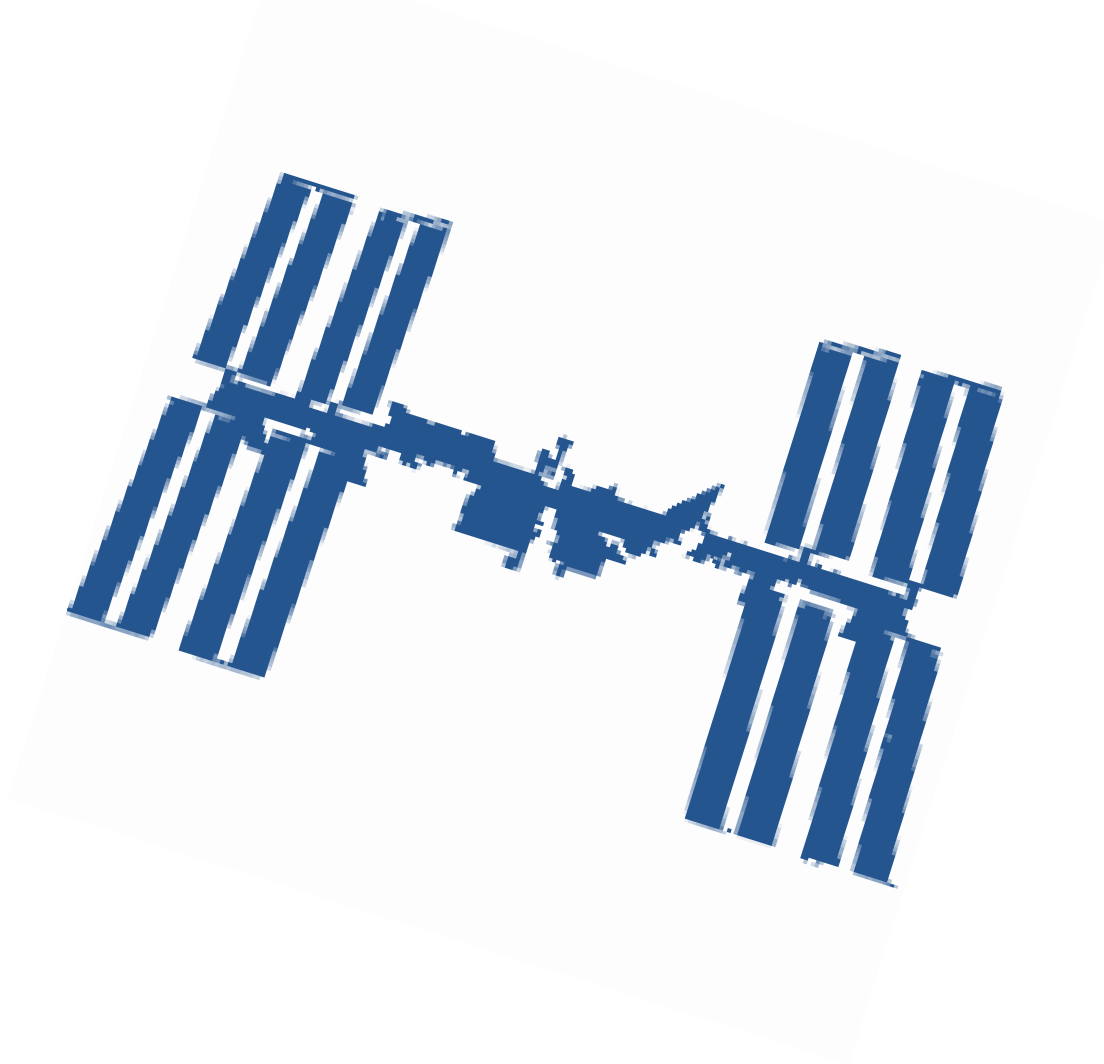


A scuola con lo spazio

GIOCO DI RUOLO: AVVENTURA SULLA ISS



Vademecum

GIOCO DI RUOLO: AVVENTURA SULLA ISS

CONCEPT

L'attività è un gioco di ruolo astronomico della durata di 120 minuti per massimo di 6 partecipanti: l'ideale sarebbe 6 persone ma possono essere 6 gruppetti.

Il target sono le scuole superiori o un pubblico maggiorenne.

Lo scopo è immaginare di trovarsi in una situazione diversa da quella che normalmente si vive e affrontare una serie di problemi, interpretando un personaggio in una situazione pericolosa e con un mistero da risolvere. In questo gioco, i partecipanti interpretano degli astronauti all'interno di una stazione spaziale in orbita attorno alla Terra nell'anno 2030.

È richiesta la presenza di una persona che funga da narratore, o Game Master: questa figura da qui in avanti verrà chiamata GM.

MATERIALI A DISPOSIZIONE

- vademecum con l'attività;
- plancia di gioco ISS;
- pedine di 10 colori diversi (6 PG, 4 PNG);
- timer;
- foglio con le domande;
- gettoni Conoscenza.

ACCOGLIENZA DEL PUBBLICO

Il GM accoglie il gruppo e lo guida nel luogo in cui si svolgerà l'attività.

Specifica da subito che:

- è un gioco di ruolo, quindi bisogna interpretare un personaggio;
- interpreteranno degli astronauti in missione su una base spaziale in orbita attorno alla Luna;
- c'è un mistero da risolvere;
- avranno 60 minuti di tempo da quando viene fatto scattare il timer;
- ogni volta che verrà affrontata una prova, dovranno rispondere a una domanda;
- la domanda viene fatta a un numero di partecipanti pari alle stelle indicate sulla scheda del personaggio;
- se entro i 60 minuti il mistero sarà risolto la missione sarà riuscita, altrimenti può essere parzialmente riuscita o fallita.

Terminata l'illustrazione delle regole, il GM inizia a raccontare la storia. Il timer parte quando termina la parte di narrazione e i giocatori iniziano a calarsi nella parte dei personaggi.

STORIA

Le parti in colore blu sono quelle che si raccontano ai giocatori partecipanti.

LA REALTÀ DEI FATTI FINO AD ORA

La Stazione Spaziale Internazionale, o International Space Station (ISS) è un laboratorio di ricerca realmente esistente, che attualmente (2022) orbita attorno al Pianeta Terra a una distanza media di 400 km dalla superficie, ad una velocità media di 27.000 km/h.

Non è stata la prima stazione spaziale in orbita: ce ne sono state altre nove prima di essa (otto sovietiche, cioè Salyut 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7 e Mir; una statunitense, Skylab). È un progetto di cooperazione tra cinque agenzie spaziali (NASA, Stati Uniti; RKA/Roscosmos, Russia; ESA, Unione Europea; JAXA, Giappone; CSA, Canada). I primi moduli sono stati lanciati e assemblati nel 1998.

Il suo scopo è quello di compiere esperimenti scientifici in un ambiente in condizioni di gravità pari quasi a zero, grazie all'accelerazione relativa nulla tra la stazione e le persone che vi sono all'interno. Fisicamente parlando, è un oggetto che precipita verso la Terra, a causa della forza di gravità, ma essendo dotato di una velocità tangenziale, si muove attorno al pianeta seguendo un'orbita ellittica, sfruttando la gravità come forza centripeta.

Per la ISS è previsto un fine vita nell'anno 2030, quando i moduli russi diventeranno punto di partenza per la nuova stazione OPSEK, mentre il resto della stazione verrà dismessa e i pezzi verranno fatti precipitare sulla Terra nei pressi del Punto Nemo. La NASA intende rinunciare momentaneamente alla realizzazione di nuove stazioni spaziali, volendo focalizzarsi sul programma Artemis, inaugurato nel 2022 con la missione senza equipaggio Artemis 1 e volto a realizzare gradualmente una base spaziale sulla Luna. L'obiettivo è arrivare poi a sviluppare il programma che porterà per la prima volta degli astronauti su Marte.

LA PREVISIONE FUTURA DEI FATTI

Nel 2024, come previsto, la missione Artemis 2 ha portato degli astronauti americani nuovamente in orbita attorno alla Luna, mentre nel 2025 Artemis 3 ha fatto allunare altri due astronauti, a distanza di 53 anni dalla missione Apollo 17 (1972): una di essi è stata la prima donna a mettere piede sulla Luna. Nelle missioni successive è stato realizzato anche un campo base, che ha dato il via alla prima base lunare.

Parallelamente, nel 2024 è stato lanciato il primo pezzo del Lunar Gateway, stazione spaziale cislunare realizzata in collaborazione tra NASA, Roscosmos, ESA e JAXA. Lo scopo della stazione è soprattutto fornire da punto di appoggio per la nave spaziale Deep Space Transport, pianificata per le missioni verso Marte.

IL RACCONTO DI FANTASIA

Nella nostra storia, abbiamo dato alcuni nomi, al 2022 ancora non definiti:

- Rose Hilary Oak è stata la prima donna sulla Luna.
- La base lunare, completata nel 2030, è stata chiamata Lunar Center.

Inoltre, alcune cose sono andate diversamente.

Nel 2026 la Roscosmos russa ha intrapreso il programma будущее (Buduščeje, “futuro”), che ha portato i primi cosmonauti¹ sulla Luna nel 2027. Come per la NASA, l’obiettivo è avere un punto di appoggio per le missioni su Venere del progetto Лада (Lada, dea slava dell’amore).

Nel 2029, alcune aziende private che hanno prosperato grazie alle forniture alle agenzie spaziali di materiali e tecnologie sempre più all’avanguardia, sono riuscite a strappare un accordo per acquisire la struttura della ISS e mantenerla oltre il 2030, permettendo alle varie agenzie di portare avanti le loro ricerche. NASA e Roscosmos hanno aderito, siglando un accordo che permetta ai membri di entrambe le nazioni di utilizzare tutti i moduli, dietro apposita richiesta. La stazione è stata rinominata Cooperation (cooperazione, in inglese). Poi, nel 2031, è stata compiuta una grande impresa: l’intera stazione è stata portata, tramite un innovativo sistema di propulsione, dall’orbita bassa terrestre a un’orbita lunare di tipo halo².

INIZIO DELLA STORIA

Ora siamo nel 2032. Attualmente sulla ISS operano tre persone: i due astronauti statunitensi Timothy Adams e Richard Dempsey, e il cosmonauta russo Aleksei Cheryshev.

L’8 giugno 2032, sei giorni fa, all’ESA (l’Agenzia Spaziale Europea) è giunta una comunicazione da parte di Jonas Brandt, astronauta tedesco di stanza al Lunar Center, che affermava di aver ricevuto un messaggio, curiosamente in codice Morse. Brandt ha compreso che il messaggio arrivava da Cooperation (la ex ISS), ha provato a comunicare con la stazione ma non ha ricevuto risposta, così ha chiesto all’ESA il permesso di usare un vettore per andare in orbita lunare, agganciarsi a Cooperation e verificare cosa fosse successo. Nel caso ci fosse stato un guasto all’impianto di comunicazione, Brandt ha portato con sé un comunicatore portatile.

Dopo l’arrivo di Brandt, a NASA, ESA e Roscosmos è giunta una comunicazione dal suo comunicatore portatile ma a parlare era Aleksei Cheryshev: il cosmonauta ha confermato che c’è stato un guasto a bordo, che ha provocato non solo la rottura del sistema di comunicazione ma anche la fuga di un batterio in fase di studio, *Neisseria meningitidis*, che ha infettato Dempsey e costretto tutti a usare la tuta anche all’interno³. A quanto dice Cheryshev, l’attracco di Brandt alla Cooperation, improvvisato e non pianificato, è stato maldestro e, nell’operazione, la sua tuta si è lesionata. Quando è arrivato a bordo della stazione, nonostante egli avesse addosso la protezione, è stato comunque infettato.

¹ Cosmonauta è il termine che i russi usano al posto di “astronauta”.

² Orbita periodica tridimensionale percorribile da un terzo corpo in prossimità dei punti di Lagrange L1, L2 o L3 di altri due corpi. Costituisce una soluzione al problema dei tre corpi nel caso semplificato in cui il terzo corpo abbia massa trascurabile rispetto agli altri due.

³ Anche se il meningococco esiste realmente, i suoi effetti non sono così immediati e non sono previsti studi di tale microorganismo nello spazio.

Cheryshev e Adams sono vivi e coscienti, mentre Dempsey e Brandt sono in stato di coma. I due stanno sopravvivendo a stento perché la presenza del batterio impedisce loro di abitare gran parte della struttura e richiedono aiuto per fuggire verso la Terra.

Per prassi, quando l'ESA ha ricevuto il messaggio di Brandt si è preparata anche a mandare anche degli astronauti dalla Terra. Quegli astronauti siete voi, sei tra i giovani più promettenti. Siete partiti con la navetta STAR (Search Travel And Rescue) l'11 giugno dalla base di Kourou, nella Guyana francese⁴. Avete fatto tre giorni di viaggio verso la Luna e finalmente oggi, 14 giugno 2032, siete pronti per agganciare la vostra navetta a Cooperation, quella che una volta era la ISS.

L'ESA vi ha mandato a salvare i quattro astronauti a bordo ma, poiché per poter lasciare l'orbita lunare dovete attendere circa un'ora, in modo che la vostra navetta sia orientata in posizione giusta per effettuare il viaggio di ritorno, vi chiede anche in questo lasso di tempo di svolgere un'indagine. Si dà il caso che l'ESA sospetti che ci sia qualcosa che non quadra nel racconto di Cheryshev su come si sono svolti i fatti e vi ha chiesto di comprendere se il racconto del cosmonauta russo corrisponde o meno a verità. Tuttavia, vi ha chiesto di essere discreti e non dare l'idea di avere dei sospetti mentre svolgete le indagini.

⁴ La sede del *Centre Spatial* europeo è in Sudamerica perché più vicino all'Equatore: in questo modo, per il lancio si può sfruttare la velocità tangenziale della Terra a quelle latitudini, pari a circa 460 m/s.

INFORMAZIONI EXTRA PER IL GAME MASTER

ATTENZIONE: Questa sezione contiene informazioni sulla storia che il Game Master sa da subito, mentre i giocatori devono scoprire un po' alla volta.

Quando nel 2020 è stata certificata la presenza di giacimenti di acqua cristallizzata all'interno delle porosità rocciose lunari⁵, la NASA ha omesso di aver anche scoperto delle forme di vita unicellulari sulla superficie del satellite. Il programma Artemis ha in realtà uno scopo ben diverso da quello annunciato: il vero obiettivo, segreto al pubblico, è studiare queste specie aliene e verificare la presenza di altre forme di vita sulla Luna, magari pluricellulari.

Anche il programma russo *Buduščeje* è giunto sulla Luna con lo scopo di studiare, in autonomia, queste forme di vita: i servizi segreti del Cremlino⁶ avevano portato alla Roscosmos la notizia della scoperta di specie aliene da parte della NASA e i russi volevano anticipare gli americani.

Nel 2029, durante la missione *Buduščeje 3*, i cosmonauti russi hanno finalmente scoperto, nel sottosuolo lunare, una forma di vita pluricellulare... quello che si potrebbe definire un "animale" alieno. L'organismo è stato classificato come *инострaнец* (*inostranets*, "alieno" in russo). Roscosmos è riuscita a celare il segreto alle altre agenzie: nessuno è venuto a sapere di tale scoperta.

I russi a questo punto hanno spinto molto per portare la ISS in orbita attorno alla Luna e alla fine sono stati accontentati. Nel 2030, in un momento in cui era abitato solo da cosmonauti, il modulo russo *Nauka*⁷, dedicato alla ricerca sulla microgravità, è stato segretamente riconvertito a centro di supporto vitale basato sulla criogenia, sezionando lo spazio per ricavare uno scomparto nascosto in cui mettere le attrezzature.

Nel 2031, come già detto, la ISS è diventata *Cooperation* ed è passata dall'orbita bassa terrestre a quella lunare. Nel frattempo, i russi hanno trovato un altro *Inostranets*: con l'arrivo di *Cooperation*, la creatura è stata portata su *Nauka*. Per non destare sospetti con le altre agenzie, i russi hanno dichiarato di aver trovato del pietrame magnetico e, avvalendosi della proprietà di materiali extra-terrestri, hanno potuto trasportarlo sulla ex ISS celandolo da occhi indiscreti grazie ai protocolli anticontaminazione vigenti.

Nel 2032 è arrivato su *Cooperation* l'astronauta statunitense Timothy Adams, un veterano della NASA. Nonostante i tentativi del cosmonauta russo di stanza, Aleksei Cheryshev, di celare il laboratorio di Criogenia, Adams è riuscito a scoprire cosa stava succedendo su *Nauka*. La NASA possiede un sistema di intercettazione collocato su ITS, parte dell'intelaiatura esterna, che può mandare comunicazioni a un punto di accesso collocato nel modulo statunitense *Destiny*: grazie a ITS, il veterano astronauta statunitense è venuto a conoscenza di quello che la Russia stava portando avanti sulla ex ISS.

⁵ Notizia vera.

⁶ Il palazzo da cui il presidente russo amministra lo stato.

⁷ *Nauka* ("Scienza" in russo) è davvero un modulo scientifico russo della ISS, agganciato alla stazione il 16 ottobre 2021. Ovviamente, nella realtà il suo scopo è studiare la microgravità. Tutto il resto è inventato.

Adams ha così avvertito alcuni membri di fiducia alla NASA, tra cui il Colonnello Tyler J. Morris, un ufficiale losco e più propenso ad arricchirsi che a fare il bene del suo Paese. Cheryshev, però, ha a sua volta scoperto Adams.

Appena Cheryshev ha avvertito il Cremlino, i russi hanno deciso di trovare un accordo con il piccolo gruppo di americani a conoscenza della notizia. È stato così che Adams e i pochi membri della NASA informati sono entrati in combutta con i russi, hanno deciso di non divulgare le informazioni all'intera agenzia e hanno creato la Divisione Wraith⁸, sotto la guida del Colonnello Morris.

L'accordo stipulato tra la Roscosmos e la Divisione Wraith è il seguente: Cheryshev può portare avanti le ricerche sulla forma di vita aliena e comunicare al Cremlino le sue scoperte; Adams lo copre, impedendo una fuga di notizie ufficiali alla NASA, ma informando invece la Divisione Wraith, che si mantiene aggiornata sui progressi scientifici senza spendere risorse; i russi continuano a beneficiare del fatto che tutti i costi di manutenzione della ISS sono a carico della NASA e dei privati americani; la Divisione Wraith ottiene anche di poter sfruttare i moduli proprietari russi, utilizzando soprattutto il modulo cargo Zarja⁹ come trampolino di lancio per "materiale classificato" da e verso la Luna (come attrezzature per la creazione di una base lunare nazionale statunitense). Inoltre, giova a tutti il fatto che la ex ISS uno dei posti più sicuri dove conservare una cavia sperimentale così preziosa (sicuramente di più che non se fosse sulla terra).

In questo quadro politico si inserisce il giovane e alle prime armi scienziato americano Richard Dempsey. Per fargli fare esperienza, la NASA lo assegna al monitoraggio delle risorse della ex ISS. Svolgendo con dedizione questo compito, Dempsey ha trovato delle discrepanze tra i dati registrati localmente nel computer di bordo e quelli inviati ai centri di controllo sulla Terra. In particolare, ha notato come il modulo russo Nauka stia usando il 10% in più dell'energia dichiarata nominalmente e l'8.6% in più dei valori trasmessi alla NASA.

Dempsey ha iniziato a ricercare la causa della discrepanza, ponendo anche delle domande ad Adams. Vistosì scoperto, Adams ha attaccato Dempsey. Cheryshev è intervenuto nella colluttazione, rimediando un taglio al capo, a causa dello scontro con uno degli scaffali del modulo Destiny (dove è avvenuta la colluttazione), ma riuscendo a stordire Dempsey. A quel punto i due hanno dovuto cercare una soluzione per tenerlo fuori gioco e Cheryshev ha pensato di usare il meningococco, uno dei tanti organismi in fase di studio su Nauka per il comportamento dei batteri in condizioni di microgravità, per indurre uno stato di coma a Dempsey, segregandolo nel cargo del modulo Kibō.

A questo punto, non sapendo cos'altro fare, Cheryshev ha provato a mettersi in contatto col collega più vicino a lui, il cosmonauta russo Fëdor Voronin di stanza al Lunar Center. Per evitare che il segnale arrivasse alla Terra, ha usato un fascio di luce, con il quale ha proiettato in codice morse la parola russa *помощь* (*pomosh*, "aiuto").

| · · · · | - - - | - - | - - - | - - - - | - - - - |

⁸ "spettro" nel folklore scozzese.

⁹ Zarja ("alba" in russo) è realmente esistente, era il vecchio modulo di attracco russo prima che Zvezda ("stella") ne prese il posto.

Sfortunatamente per i due cospiratori, al momento dell'invio Voronin si era assentato.

È stato l'astronauta tedesco Jonas Brandt a ricevere il segnale al posto di Voronin. Brandt ha pensato a un malfunzionamento della ISS, poiché è anomalo che le informazioni arrivino in codice Morse e non tramite il sistema ufficiale. Anche il fatto che il messaggio fosse in russo (cosa che gli ha portato via un po' di tempo per decifrarne il contenuto) l'ha trovato anomalo. Per questi due motivi, l'astronauta tedesco ha messo in allarme l'ESA, chiedendo l'invio di rinforzi.

Brandt è giunto sulla ISS con un comunicatore.

Al suo arrivo, Brandt è stato accolto bene da Cheryshev, che gli ha detto che si trattava di un falso allarme e poteva tornare sulla Luna. All'insistenza del tedesco, però, il russo lo ha colpito alle spalle, in maniera ben più pulita di quanto è accaduto con Dempsey. Poi ha estratto una siringa, con la quale ha iniettato il meningococco anche a lui, provocandone lo stato vegetativo.

Cheryshev ha poi provato di nuovo a comunicare in morse con Voronin, che stavolta gli ha risposto. Cheryshev ha spiegato i fatti e ha chiesto l'intervento della Roscosmos, ma Voronin ha informato lui e Adams che l'ESA si è mobilitata più in fretta e arriverà alla ISS prima di loro. A questo punto, la soluzione più intelligente è stata quella di simulare un incidente: Adams ha disattivato il sistema di comunicazione della ISS, mentre Cheryshev ha usato il comunicatore di Brandt per mandare un messaggio all'ESA.

Infine, Cheryshev e Adams hanno montato tutta la loro recita: hanno riprogrammato il sistema di rilevazione rischi batteriologici per simulare una fuga, poi hanno sabotato il portellone del modulo Poisk per simulare il guasto e provocato dei danni fisici per fare credere ci sia stato un attracco errato da parte di Brandt al suo arrivo.

I due cospiratori sono ora in attesa dell'arrivo degli astronauti europei. Se Cheryshev è più sicuro delle sue capacità, Adams è agitato all'idea e si è procurato un bisturi al laboratorio biologico, senza avvertire il compagno.

INTERPRETAZIONE DEI DUE PNG

I PNG sono i Personaggi Non Giocanti, cioè quelli interpretati dal GM.

Aleksei Cheryshev

Cheryshev, capitano della ISS, è il principale antagonista del gioco, un personaggio scaltro, subdolo e sicuro delle sue capacità. È un biologo russo, addestrato a risolvere qualsiasi problema si possa verificare. Non tenta e usa volentieri la verità per indurre fiducia nelle persone che ha di fronte. Pur avendo creato il guasto, non mentirà sulle situazioni palesi ma lo farà su quello che (per quanto crede) gli astronauti italiani non sono in grado di scoprire al volo. È anche un ottimo combattente e non ha bisogno di armi per mettere fuori gioco un avversario. Cercherà fin da subito di tornare verso la Terra e proverà spesso a parlare al posto di Adams.

Timothy Adams

È l'antagonista secondario ma il più imprevedibile. È un ingegnere americano, comprato dal governo russo per collaborare con Cheryshev. A differenza del compagno, però, l'astronauta statunitense non ha ricevuto il giusto addestramento e la sua paura lo porta a improvvisare male... del resto è stretto tra più fuochi: la Roscosmos, che lo paga per il suo silenzio; la Divisione Wraith, che si aspetta informazioni sulle scoperte dei russi; la NASA, che non sa nulla di ciò che sta succedendo. Si è procurato il bisturi per attaccare in caso di pericolo e farà spesso richiesta agli astronauti italiani per scappare verso la Luna, anziché verso la Terra, per non finire nelle mani dei russi.

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco, oltre a divertire e imparare, è di porre l'accento su alcune tematiche morali:

- È giusto o sbagliato privatizzare la ricerca scientifica?
- In caso di contatto extraterrestre, come ci si comporta verso la nuova forma di vita?
- È giusto o sbagliato usare una forma di vita extraterrestre come cavia sperimentale?
- In caso di contatto extraterrestre, è necessario o meno che siano siglati accordi internazionali o vengano emanate direttive mondiali in merito alle norme etiche da seguire?
- Esistono questioni riguardo alle quali è meglio non divulgare la verità?
- È giusto o sbagliato che la scienza tenga segreta un'attività di ricerca scientifica?
- È giusto o sbagliato farsi giustizia da soli?

Queste domande non hanno una risposta giusta o una sbagliata: il loro scopo è fare riflettere i ragazzi, in modo che ognuno sviluppi una propria opinione e una propria sensibilità sul tema.

REGOLE DEL GIOCO

Per mantenere l'avventura all'interno di una durata di 60 minuti si adotta il seguente escamotage: poiché la navetta con cui gli astronauti italiani arrivano deve poi ritornare verso la Terra, si sfrutta una parte dell'orbita attorno alla Luna per poi sganciarsi; in questo modo, non è possibile sganciarsi in anticipo, perché la navetta non avrebbe la direzione giusta per tornare indietro, ma nemmeno sganciarsi in ritardo, perché perderebbe l'attimo per poter effettuare il viaggio verso la Terra.

In alcuni punti, i personaggi saranno costretti ad affrontare delle prove oppure possono essere loro stessi a chiedere di effettuarne. Quando si deve effettuare una prova, l'operatore legge una domanda da una lista predefinita. Le tipologie di prove sono le seguenti:

- **Atletica** [domande sul comportamento di oggetti e organismi nello Spazio] → consente di superare una prova fisica; in alcuni casi può essere ripetuta dallo stesso personaggio.
- **Destrezza** [domande di matematica e logica] → consente di superare una prova di manualità; in alcuni casi può essere ripetuta dallo stesso personaggio.
- **Conoscenze (biologia)** [domande di biologia e medicina più in generale] → consente di esaminare un organismo o una persona; non può essere ripetuta dallo stesso personaggio ma può essere provata da un altro.
- **Conoscenze (fisica)** [domande di fisica classica e chimica] → consente di esaminare un fenomeno fisico o un processo chimico; non può essere ripetuta dallo stesso personaggio ma può essere provata da un altro.
- **Conoscenze (tecnologia)** [domande di tecnologia, elettronica, informatica e fisica moderna] → consente di esaminare un apparecchio elettronico o un software; non può essere ripetuta dallo stesso personaggio ma può essere provata da un altro.
- **Percezione** [domande di geografia astronomica] → consente di accorgersi, tramite vista o udito, di qualcosa; sono domande di geografia; non può essere ripetuta dallo stesso personaggio ma può essere provata da un altro.
- **Interazione** [domande di storia dell'esplorazione spaziale] → consente di percepire il comportamento di una persona e relazionarsi con essa; sono domande di storia; non può essere ripetuta dallo stesso personaggio ma può essere provata da un altro.

Ogni personaggio ha un punteggio che varia da 1 a 5 per questa prova, dove 1 è un livello base e 5 è il livello massimo. Il numero di stelle è il numero di giocatori che possono partecipare alla prova (lui compreso) ma si applica solo se c'è un adeguato numero di personaggi nella stessa stanza. Se un giocatore non interpellato suggerisce, la prova si considera automaticamente fallita.

Per tre volte in tutto il gioco, i giocatori possono giocarsi un **Gettone Conoscenza**, che consente di superare automaticamente una qualsiasi prova di Conoscenze.

Oltre alle prove, sono permesse anche delle operazioni che riescono in automatico ma hanno bisogno di tempo per essere compiute:

- **Cura** → fa recuperare un punto vita a un astronauta ma richiede 1 minuto reale di attesa; poiché tiene impegnati solo due PG (medico e paziente), possono essere svolte in contemporanea tante cure tante quante la metà dei giocatori (arrotondato per difetto).

Ogni volta che viene richiesto il **Minuto di Attesa**, il Master gira la clessidra e sfrutta il lasso di tempo per raccontare ai giocatori una curiosità scientifica.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco comincia con il sonoro di un countdown, al termine del quale iniziano i 60 minuti di gioco.

PARTE 1: ATTRACCO

L'attracco è problematico, a causa della rottura del modulo di attracco Poisk inscenata da Adams e Cheryshev per giustificare il contagio di Brandt.

Il vostro viaggio di due giorni verso la Luna è terminato. Avete raggiunto la ISS nella sua orbita attorno alla Luna. Ora dovete attraccare al modulo Poisk: la prima cosa che dovete fare è allineare la vostra navetta con la Stazione Spaziale.

La fase di attracco sembra però presentare dei problemi: i vostri sistemi di bordo non riescono a comunicare con quelli della stazione, perciò dovrete eseguire la procedura manualmente.

All'inizio dell'operazione, però, la vostra navetta urta la stazione: questo tocco imprime una quantità di moto tale da mettere in forte rotazione la navetta, cosa che vi costringe a compiere una manovra.

Destrezza → Se riesce, attraccano senza problemi; se fallisce, attraccano ma tutti perdono un punto vita.

È arrivato il momento di scendere dalla navetta. Le procedure automatiche sono malfunzionanti, per cui dovrete eseguire le varie operazioni manualmente. Quali sono le operazioni che dovete compiere?

I giocatori dovranno ricordarsi che:

1. tutte le operazioni vanno svolte con la tuta (anche a causa del rischio batteriologico);
2. le parti giunte tra di loro dovranno essere sigillate;
3. deve essere garantita la giusta pressione nelle varie stanze.

Se dimenticano anche una sola di queste azioni, tutti gli astronauti perdono un punto vita.

Conoscenze (tecnologia) → Se riesce, eseguono le procedure e accedono alla stazione immediatamente; se fallisce, accedono comunque ma perdono un minuto in gioco.

Vi mettete tutti la tuta, accedete alla camera di decompressione, chiudete le porte e aprite il portellone. Effettuare l'aggancio manualmente, sigillando le varie parti, poi riportate l'aria in pressione all'interno della giunzione, quindi potete aprire il portellone della ISS ed entrare.

Non vi togliete comunque la tuta perché c'è un rischio batteriologico in corso.

Se non ci arrivano da soli, in questa prima fase si può dare un consiglio ai PG per condurre un'indagine sui sistemi di sicurezza.

Questa problematicità nell'attracco può essere una prima cosa su cui indagare.

Percezione → Se riesce, gli astronauti scoprono le seguenti cose:

1. Il portellone è sigillato, come prevedono le procedure di emergenza, ma mostra dei segni di urti e scalfiture un po' ovunque, come se una navicella gli avesse impattato addosso;
2. Il portellone è stato disabilitato ma non tramite terminale: i fili sono stati tranciati, cosa che ha tranciato l'alimentazione al processore dedicato. Sembrerebbe la conseguenza di un incidente.

Conoscenze (fisica) → Se riesce, gli astronauti scoprono le seguenti cose:

1. Ci sono delle manomissioni presso i cardini che non possono essere riconducibili a un impatto esterno, ma sembrano essere state fatte dall'interno come per deformare i cardini in modo che non possano più ruotare su sé stessi, fallendo. La rotazione non è stata impedita: è stata resa solo più difficoltosa e poco funzionale.
2. I cavi elettrici non si sono strappati ma sono stati tagliati da qualcuno: lo si evince dalla separazione troppo netta tra i filamenti di rame, mentre la plastica isolante che gli circonda è stata trattata in modo che fosse verosimile uno sforzo che ne ha provocato la rottura per eccessiva tensione.

PARTE 2: INCONTRO CON GLI ASTRONAUTI

Dopo l'attracco entrate nel modulo Poisk, dove incontrate due astronauti. In base alle informazioni che avete, i due sono lo statunitense Timothy Adams e il russo Aleksei Cheryshev.

Percezione → Se riesce, si nota che Cheryshev presenta la cicatrice di un taglio in testa.

Cheryshev dirà di essersi ferito colpendo una delle pareti della stazione e che non è nulla di grave. (Si ricorda al Master che il cosmonauta si è procurato il taglio per il forte impatto contro la mensola causato dalla collutazione con Brandt, avvenuta per permettere ad Adams di iniettare il farmaco.)

Interazione → Se riesce, si capisce che Cheryshev dice la verità e sembra essere convincente nelle sue spiegazioni. Adams, invece, sembra essere agitato, come se stesse nascondendo qualcosa.

Mancano all'appello gli altri due astronauti, ovvero l'altro americano Richard Dempsey e il tedesco Jonas Brandt, ovvero i due che risultano essere stati infettati.

Se i PG lo chiedono, Cheryshev dirà che il batterio che si è diffuso, *Neisseria meningitidis*, ha indotto uno stato di coma nei due astronauti, che sono stati messi in isolamento nel modulo giapponese Kibō. Verrà fatto il nome di solo se viene richiesto dagli astronauti.

Conoscenze (biologia) → Se riesce, gli astronauti sanno che quello specifico batterio non ha bisogno di una ferita aperta per infettare un organismo ma passa per via aerea. Non è di per sé un batterio letale sulla Terra ma forse qui nello spazio la sua capacità di diffusione può essere risultata maggiore.

Se usano il rilevatore batteriologico, troveranno tracce del batterio perché Cheryshev ne ha sparse.

Interrogatorio a entrambi o solo a Cheryshev

Se i PG interrogano i due astronauti insieme, risponderà sempre Cheryshev, che darà la sua versione:

«C'è stato un guasto al sistema di comando centrale, che ha colpito il sistema di comunicazione. Il guasto ha causato l'apertura degli sportelli di un macchinario che stava esaminando il batterio, liberandolo nell'aria. È scattato l'allarme batteriologico ma abbiamo capito in seguito che il segnale non è arrivato né al Lunar Center né alla Terra, forse a causa della rottura del sistema di comunicazione. Dempsey è stato infettando inalando il batterio e ha cominciato a sentirsi male, così io e Adams ci siamo messi la tuta per precauzione. Dopo qualche ora, Dempsey è finito in coma. Non potendo comunicare normalmente, ho pensato di inviare con un faro dei segnali in codice Morse verso il Lunar Center; mi ha risposto Brandt, che è giunto sulla ISS ma l'attracco manuale è andato male e ha avuto un incidente, che ha causato la rottura della sua tuta. Entrando con la tuta rotta, si è infettato ed ora è in coma pure lui. Se non altro, con il comunicatore di Brandt, funzionante, sono riuscito a mandare un segnale verso la Terra e siete arrivati voi.»

Interazione → Cheryshev è convincente.

Interrogatorio solo ad Adams

Se i PG, invece, interrogano i due separatamente, la versione di Adams sarà diversa:

«Dempsey ha fatto un'operazione sbagliata che ha portato alla rottura degli sportelli di un macchinario che stava esaminando il batterio, liberandolo nell'aria: in questo modo, è stato infettando inalando il batterio ed è finito subito in coma. È scattato l'allarme batteriologico e ci siamo messi la tuta per precauzione. Abbiamo provato a contattare il Lunar Center e la Terra ma ci siamo accorti che il sistema di comunicazione era guasto, così Cheryshev ha inviato con un faro dei segnali in codice Morse verso il compagno Voronin, al Lunar Center ma ha risposto Brandt. Brandt è arrivato sulla ISS ma l'attracco manuale è andato male e ha avuto un incidente, che ha causato la rottura della sua tuta. Entrando con la tuta rotta, si è infettato ed è in coma pure lui. Cheryshev ha potuto usare il comunicatore di Brandt, funzionante, con il quale ha mandato un segnale verso la Terra, ricevuto dall'ESA.»

Interazione → Adams tentenna e non convince.

PARTE 3: ESPLORAZIONE LIBERA

Da questo momento in poi, siete liberi di muovervi per conto vostro, scegliendo dove andare. Per aiutarvi a vicenda, vi è stato consigliato di muovervi in gruppo.

Il tempo impiegato per l'osservazione dello spazio viene impiegato dal Master per fornire informazioni a carattere scientifico su ciò che succede a

Note per il Master:

- Cheryshev lascerà i giocatori indagare da soli, pronto a intervenire solo se si muoveranno verso Nauka.
- Adams sarà molto più guardingo, preoccupato anche per ciò che può succedere nel laboratorio Kibō. Ha rubato un bisturi e, quando crederà di essere stato scoperto, lo userà per attaccare;
- quando si giungerà allo scontro, si passa alla Parte 4.

BEAM

BEAM è l'acronimo di Bigelow Expandable Activity Module. È un modulo statunitense gonfiabile a puro scopo di ricerca sui materiali da cui è composto e sull'effetto dell'impatto di detriti sulla sua superficie, e non viene usato dagli astronauti in nessuna delle loro attività.

È collegato solo al modulo Tranquillity.

Curiosità scientifica: Per quanto piccoli, i detriti spaziali possono causare danni ingenti a causa della velocità di impatto. Attualmente, nel suo viaggio attorno alla Terra, la ISS viaggia a 27.000 km/h. Il danno da impatto dipende dal quadrato della velocità, per cui l'impatto con frammento di 1 g può liberare tanta energia da sfondare una lamiera di metallo.

Benché accessibile, non c'è nulla di interessante in questo modulo e non si troveranno né tracce né prove.

Bishop

Il Bishop Airlock Module è un modulo finanziato commercialmente e agganciato al modulo Tranquillity. È un Airlock, ovvero una camera di equilibrio per il passaggio tra ambienti a differente pressione. Viene usato per il lancio di piccoli satelliti e può essere utilizzato per smaltire i rifiuti.

È collegato solo al modulo Tranquillity.

Curiosità scientifica: La pressione è fondamentale per la sopravvivenza dell'uomo. Il nostro corpo è abituato alla pressione di 1 atmosfera, esercitata dall'aria sopra la nostra testa. A pressioni minori, il nostro corpo viene risucchiato, costringendoci a gonfiarci come fanno i palloncini. Inoltre, il sangue raggiunge l'ebollizione anche senza un aumento di temperatura.

Benché accessibile, non c'è nulla di interessante in questo modulo e non si troveranno né tracce né prove.

Columbus

Il laboratorio Columbus è un modulo di ricerca sviluppato dall'Agenzia Spaziale Europeo e costruito in Italia, a Torino.

È collegato solo al modulo Harmony.

Nella nostra storia, Columbus sta fungendo da laboratorio di biologia e medicina. Una delle macchine, quella che si occupa delle analisi biologiche, è effettivamente danneggiata.

Percezione → Se riesce, si nota che, confrontando l'oggettistica presente nel laboratorio biologico con gli schedari presenti all'interno dello stesso, non si trovano alcuni oggetti di precisione, nel dettaglio un bisturi e due siringhe dal laboratorio biologico. Non è un dettaglio da trascurare: per legge, tutti gli strumenti, materiali e agenti presenti devono essere meticolosamente riportati.

Conoscenze (tecnologia) → Se riesce, si nota che il danno alla macchina non sembra causato da un guasto, quanto più provocato da una manovra di utilizzo sbagliata.

Conoscenze (biologia) → Se riesce, si nota che due fiale contenenti il meningococco *Neisseria meningitidis*, che si sospetta avere infettato Dempsey e Brandt, sono state manomesse: con un'occhiata attenta, sembra che il contenuto sia stato sostituito, in quanto si può riscontrare una forma terminale delle fialette differente a quella degli altri campioni. Servirebbe, però, un'analisi più approfondita per esserne certi.

Nota per il Master: inizialmente Adams voleva nascondere il fatto che due colture del batterio erano state utilizzate, mettendo altro all'interno delle fiale. In seguito, però, Cheryshev ha pensato di simulare una fuga batteriologica, cosa che ha reso vana e, anzi, sospetta, la mossa di Adams.

Cupola

La Cupola serve come per le attività extraveicolari, le attività robotiche e l'approdo dei veicoli.

È collegata solo al modulo Tranquillity.

Conoscenze (tecnologia) → si notano all'esterno ricevitori e trasmettitori non previsti dal vecchio progetto della ISS. Sono micro-tecnologie all'avanguardia che si usano nel mondo delle telecomunicazioni.

Nota per il Master: sono installate dagli americani per spiare i russi. Queste componenti sono slegate dal computer centrale di bordo e cablate in modo tale che siano connessi direttamente con i laboratori di Destiny a bordo della stazione.

Destiny

Il laboratorio statunitense Destiny è stata la prima struttura dedicata alla ricerca scientifica a bordo della ISS, Il modulo serve inoltre come punto di aggancio per gran parte della ITS (Integrated Truss Structure) della stazione.

È collegato ai moduli Harmony e Unity.

Nella nostra storia, Destiny sta fungendo da laboratorio di fisica e chimica.

Percezione → Se riesce, si nota che una struttura di atta a fare da ripiano per il contenimento di oggetti presenta un pezzo incrinato: sembra che qualcosa di duro abbia colpito violentemente il ripiano e ne abbia causato la deformazione. Sebbene sembri tutto in ordine, c'è qualcosa che non quadra.

Conoscenze (fisica) → Se riesce, si nota che, anche se a prima vista sembra sia tutto a posto, a un occhio attento alcuni oggetti sono stati sistemati nel posto sbagliato: si tratta di recipienti con sostanze etichettate e sono presenti degli acidi nel reparto delle basi e viceversa.

È possibile anche aprire il ripiano e toccare i barattoli.

Destrezza → Uno dei barattoli si è rotto ed è fuoriuscito il contenuto. Si tratta di acido solforico, una sostanza incolore e molto viscosa. Se fallisce, l'astronauta si tocca per errore il volto e se lo ustiona, perdendo 1 punto vita.

Conoscenze (tecnologia) → C'è un microsistema di ricezione dati che sembra essere cablato con una componente che si trova all'esterno della stazione. **Per il Master: È il sistema di spionaggio americano.**

Nota per il Master: È il luogo dove è avvenuta la colluttazione con Dempsey. L'impatto con il ripiano ha fatto disperdere i vari strumenti e flaconi ivi presenti nell'ambiente. Questi sono stati raccolti e sistemati al meglio, ma non seguendo il giusto ordine, in quanto era Dempsey a occuparsene.)

Harmony

Ospita una cabina letto per quattro persone. È il modulo che si occupa della fornitura di aria, acqua, elettricità e altri sistemi essenziali per il supporto vitale.

È collegato ai moduli Columbus, Destiny e Kibō.

Nella nostra storia, è la stanza dove alloggiano i due americani, Adams e Dempsey.

Percezione → Se riesce, si notano delle goccioline di sangue rimaste in sospensione.

Kibō

Il nome, che in giapponese si scrive きぼう, significa "speranza". Il suo vero nome è Japanese Experiment Module (JEM), è un laboratorio di ricerca giapponese, che può immagazzinare dati e merci, possiede un airlock (camera di equilibrio) e un braccio meccanico per fare esperimenti all'esterno. Per tutte queste ragioni, è il più grande modulo di tutta la Stazione Spaziale.

È collegato solo al modulo Harmony.

Nella nostra storia, Kibō sta fungendo da laboratorio di fisica e chimica ma al momento è sigillato perché è stato scelto come luogo di isolamento per i due astronauti.

Conoscenze (tecnologia) → Se riesce, si fa scattare la porta, in modo che anche Adams e Cheryshev ne siano a conoscenza. **Per il Master: in quel caso, Adams interviene.**

Destrezza → Se riesce, si scassina la porta e si può entrare senza che Adams e Cheryshev lo scoprano.

Riconoscete Dempsey e Brandt, entrambi non coscienti, imbragati nei lettini in modo che non si possano muovere.

Se si decide di estrarre i corpi per esaminarli, si nota che Dempsey non indossa la tuta, mentre Brandt sì. Questa cosa sarebbe contraria alle procedure.

Percezione → Se riesce, si nota che la tuta di Brandt presenta una lacerazione all'altezza del collo.

Conoscenze (biologia) → Se riesce, si nota che sul corpo di Dempsey ci sono segni di stratonamento, sulla nuca c'è un livido e su un braccio c'è il segno di una puntura di siringa.

Se si decide di spogliare Brandt dalla tuta:

Conoscenze (biologia) → Se riesce, si nota che, sebbene il corpo non presenti danni, sulla schiena è visibile appena una puntura di siringa, che sembra essere molto recente. Anche sulla tuta si nota che c'è un buco, nella stessa posizione, ben camuffato.

Nota per il Master: Dempsey ha avuto una colluttazione con Cheryshev e Adams: il russo ha cercato di tenerlo fermo, mentre l'americano gli iniettava la dose; la tuta è stata nascosta perché bucata dalla siringa e macchiata di sangue. Brandt, invece, è stato assalito alle spalle e poi è stato camuffato il buco nella tuta; è stata danneggiata la tuta sul collo per simulare il danno all'attracco.

Leonardo

Il modulo europeo Leonardo funge da sistema di scaricamento rifiuti.

È collegato solo al modulo Tranquillity.

Curiosità scientifica: Agganciare un modulo alla ISS non è facile, perché la stazione, in orbita attorno alla Terra, viaggia a 27.000 km all'ora. Per farlo, anche il modulo deve raggiungere la stazione viaggiando nella stessa direzione alla stessa velocità. Pensate cosa vuol dire lanciarsi da un treno in corsa a un altro che viaggia affiancato ma senza l'effetto contrario dell'aria durante il salto.

Benché accessibile, non c'è nulla di interessante in questo modulo e non si troveranno né tracce né prove.

Nauka

Il nome, che in russo si scrive Наука, significa "scienza". Il suo vero nome è Multipurpose Laboratory Module (MLM) ed è il modulo di ricerca russo, lanciato il 21 luglio 2021 per sostituire il modulo Pirs (Пирс, "molo"), sganciato il 25 luglio. Il 29 luglio è avvenuto l'aggancio, inizialmente problematico, di Nauka.

È collegato solo al modulo Zvezda.

Nella nostra storia, è un modulo che la Roscosmos sta utilizzando per esperimenti vari sulla microgravità.

Cheryshev supervisionerà la visita degli astronauti dentro Nauka. Ci sono due spazi dove vengono svolti esperimenti, con degli elaboratori di calcolo su una parete.

Percezione → Se riesce, si nota che il laboratorio sembra essere insolitamente piccolo, come se una parte fosse coperta. Una parete è rivestita con materiali isolanti, è carica di oggetti e presenta in un punto attrezzature dismesse o da montare ma in realtà rivela anche una porticina nascosta.

Conoscenze (fisica) → Se riesce, si nota che gli esperimenti allestiti sembrano essere fermi da molto tempo.

Interazione → Se riesce, si convince Cheryshev a parlare: sono stati commissionati degli esperimenti privati nell'altra stanza, che è stata nascosta per segretezza; il cosmonauta permetterà l'accesso.

Per il Master: anche Adams raggiungerà il compagno in caso di accesso al secondo spazio.

La maggior parte dello spazio è occupata da elaboratori di calcolo, che stanno lavorando senza sosta. Vi è anche un cilindro in vetro che contiene un ambiente completamente bianco. Cheryshev afferma che si tratta di una particolare camera a nebbia per lo studio dei raggi cosmici, necessaria perché si sta per comunicare al mondo una scoperta sulle onde gravitazionali.

Spiegazione → Le onde gravitazionali sono dei segnali che vengono emessi dall'universo ogni volta che si increspa il tessuto spazio-temporale, per esempio per il movimento di oggetti con grande massa.

Conoscenze (fisica) → Se riesce, si capisce che non è una camera a nebbia ma un esperimento sulla criogenia, che sta mantenendo un essere vivente in stasi.

Conoscenze (tecnologia) → Se riesce, si capisce che quello che i computer stanno facendo è la decodificazione di un codice genetico. I terminali, inoltre, comunicano con una microtecnologia che cablata con un meccanismo nascosto che dà verso l'esterno. **Fare notare questa cosa ad alta voce metterà Cheryshev contro Adams, perché è la prova di come il Progetto Wraith stia ancora spiando la Roscosmos.**

In ogni caso, questi fatti porteranno la storia alla Parte 4.

Poisk

Il nome, che in russo si scrive По́иск, significa "ricerca". Il suo vero nome è Mini-Research Module 2 ed è uno dei moduli di attracco della Stazione Spaziale Internazionale, progettato e costruito dalla S.P. Korolev RSC Energia.

Il modulo è usato principalmente per l'attracco delle capsule Soyuz e Progress e come camera di compensazione per le passeggiate spaziali. Oltre alle funzioni principali, Poisk fornisce anche delle prese di potenza e delle interfacce per la trasmissione di dati.

È collegato solo al modulo Zvezda.

Nella nostra storia, è il modulo di attracco.

Curiosità scientifica: Sulla ISS non si percepisce la forza di gravità e per questo si fluttua. Il motivo non è la lontananza dalla Terra (circa 400 km dalla superficie, 6800 dal centro del pianeta) ma il fatto che, fisicamente, la stazione è in caduta libera e le persone all'interno, anch'esse in caduta, sono solidali con la ISS e si trovano sospese come se la gravità non ci fosse.

Benché accessibile, non c'è nulla di interessante in questo modulo e non si troveranno né tracce né prove.

Quest

Il nome, in inglese, significa "ricerca". È uno spazio cilindrico lungo 5,5 metri e con un diametro di 4.

Il suo vero nome sarebbe Joint Airlock Module ed è una camera di equilibrio statunitense per il passaggio tra ambienti a differente pressione. Viene utilizzata per le attività extraveicolari (EVA). È strutturata in due segmenti: in uno vengono conservate le tute spaziali e l'equipaggiamento, l'altro permette l'uscita degli astronauti nello spazio.

È collegato solo al modulo Unity.

Curiosità scientifica: Attualmente, durante una EVA si può vedere la Terra. Il nostro pianeta misura circa 12.700 km in diametro (quasi 40.000 km di circonferenza) e la si osserva ad una distanza di circa 400 km dalla superficie. La prima persona ad osservare la Terra in questo modo è stato il cosmonauta russo Yuri Gagarin nel 1961.

Benché accessibile, non c'è nulla di interessante in questo modulo e non si troveranno né tracce né prove.

Rassvet

Il nome, che in russo si scrive Рассвет, significa "alba". È un punto di aggancio per le navette cargo. È collegato solo al modulo Zarya.

Nella nostra storia, ospita delle merci che sono state stipate all'interno. Al momento, però, la porta di accesso è sigillata.

La porta è chiusa a chiave e Cheryshev non permette l'accesso.

Interazione → Se riesce, si convince Cheryshev ad aprire la porta e mostrare il contenuto.

Percezione → Se riesce, si nota che tra le cose stipate, si trova una tuta spaziale, che presenta una bandiera statunitense sulla spalla. La sua tuta è stata ammassata con altri oggetti ma, dalla posizione, sembra sia stata messa in tempi recenti. La tuta presenta un buco su un braccio e numerose macchie di sangue in diversi punti. Poiché non ci sono macchie di sangue all'interno se non nella zona del braccio, sembra che quelle esterne non appartenessero a chi indossava questa tuta.

Cheryshev dirà che si tratta di una vecchia tuta inutilizzata e mai scaricata.

Nota per il Master: Si tratta della tuta di Dempsey, che è stata tolta dopo la colluttazione con Adams (che ha fatto l'iniezione) e Cheryshev (cui appartiene il sangue). La tuta era così rovinata che i due cospiratori la hanno tolta da Dempsey e posta qui, rivestendo l'astronauta con semplici indumenti.

Se i PG cominceranno ad accusare Cheryshev, si passa alla Parte 4.

Tranquility

Sistema di riciclo di acqua e aria, che contiene un servizio igienico.

È collegato ai moduli Leonardo, BEAM, Bishop, Unity e alla Cupola.

Curiosità scientifica: La ISS è costretta a riutilizzare sia l'aria che l'acqua che vengono utilizzate, tramite filtri. Questo vuol dire che anche l'urina viene depurata e riutilizzata come acqua potabile. Non è possibile, invece, farsi una doccia. Il cibo arriva dall'esterno e i rifiuti solidi vengono scaricati. Sulla

Terra, ce ne si può accorgere perché anche i rifiuti solidi della ISS entrano in atmosfera e diventano meteore.

Benché accessibile, non c'è nulla di interessante in questo modulo e non si troveranno né tracce né prove.

Unity

È il primo modulo nodo di collegamento, connette la sezione statunitense con quella russa. Ospita gli astronauti durante i pasti quotidiani. Funge da centro di controllo e monitoraggio dati, nonché da punto di passaggio per risorse, fluidi e connessioni elettriche.

È collegato ai moduli Destiny, Quest e Tranquillity.

Percezione → investigando attentamente i registri di bordo, quelli cartacei, che al giorno d'oggi si controllano sempre meno e sembrano essere dimenticati, possono trovare una nota di Dempsey in cui come promemoria per il giorno dopo si propone di controllare con accuratezza i consumi energetici della stazione e il corretto funzionamento degli strumenti, perché gli sembra di aver notato delle incongruenze. In particolare, viene riportato il nome del modulo russo sotto inchiesta: Nauka.

Conoscenze (tecnologia) → Se riesce, si nota che, analizzando i dati, c'è una discrepanza di quelli energetici, con un consumo da parte del modulo russo Nauka maggiore di quanto dovrebbe essere. Inoltre, si scopre che i consumi di ossigeno della stazione sono molto alti ma ciò è strano, dal momento che, a causa del rischio batteriologico, due astronauti stanno utilizzando il sistema di ricircolo delle tute e non quello globale della ISS. Inoltre, i portelli sono stati aperti più volte, segno che, nonostante la contaminazione, qualcosa si è mosso da o verso la ISS.

Zarya

Il nome, che in russo si scrive Заря, significa "alba". È stato il primo componente della ISS ad essere stato lanciato.

Il modulo è attualmente utilizzato solo come magazzino ma un tempo fungeva da cargo (ruolo oggi di Poisk) ed era in grado di provvedere anche all'energia elettrica e controllo di assetto durante le prime fasi di assemblaggio.

È collegato ai moduli Rassvet e Zvezda.

Percezione → Se riesce, si nota che la porta nadir, che porta verso Rassvet, è stata utilizzata abbastanza di recente. È strano, perché in genere le merci vanno verso il modulo Zvezda.

Zvezda

Il nome, che in russo si scrive Звезда, significa "stella". L'aggiunta di questo modulo ha reso la stazione abitabile.

È il modulo di servizio della stazione. Provvede a fornire spazio per il soggiorno di due cosmonauti, con posti letto, un servizio igienico ed esercizi ginnici. Inoltre, è la zona che contiene i sistemi per il controllo di assetto e per i dispositivi di supporto vitale.

È collegato ai moduli Nauka, Poisk e Zarya.

Percezione → Se riesce, non si nota nulla di strano ma, essendo la ISS abitata e molte aree in disordine, questo spazio risulta essere quasi eccessivamente in ordine.

PARTE 4: SCONTRO

Se i PG mettono alle strette almeno uno dei due PNG, si arriva allo scontro fisico. I PNG hanno l'iniziativa dell'azione, poi si attacca uno alla volta.

Un personaggio si considera "colto alla sprovvista" nella prima azione del combattimento da parte dei PNG e, altrimenti, ogni volta che viene assalito alle spalle.

Ogni personaggio possiede 5 punti vita. Quando arriva a 0, il personaggio muore.

Non ci si può curare durante il combattimento ma lo si può fare al termine.

Adams

Adams attacca con il bisturi e fa 2 danni. Un personaggio che non viene colto alla sprovvista può effettuare una prova di **Atletica** → Se riesce, si riduce il danno a 1.

Atletica → Se riesce, un personaggio può, da solo, afferrare Adams e immobilizzarlo, subendo comunque 1 danno nell'azione.

Altrimenti, due personaggi riescono automaticamente nell'impresa ma uno dei due subisce comunque 1 danno nell'azione. Una volta afferrato, basta una sola persona per immobilizzarlo.

Se viene legato, resta immobile senza necessità di coinvolgere altre persone.

Cheryshev

Cheryshev attacca a mani nude e fa 1 danno. Un personaggio che viene colto alla sprovvista cade privo di sensi.

Atletica → Se riesce, due personaggi possono afferrare Cheryshev e immobilizzarlo, senza subire danno.

Altrimenti, tre personaggi riescono automaticamente nell'impresa. Una volta afferrato, servono due persone per immobilizzarlo.

Se viene legato, resta immobile ma solo se sorvegliato da almeno una persona.

Personaggi Giocanti

Difendersi da un attacco non conta come azione ma è una difesa effettuata nel turno avversario.

Un'arma tagliente infligge 1 danno. Con una prova di **Atletica** superata o se si coglie l'avversario alla sprovvista, ne infligge 2.

Un'arma contundente infligge 1 danno. Se si coglie l'avversario alla sprovvista, questo cade privo di sensi.

Un attacco a mani nude infligge 1 danno solo se si supera una prova di **Atletica** o si coglie l'avversario alla sprovvista.

Per afferrare e immobilizzare un avversario, vedi le specifiche per ciascun PNG.

Fine del combattimento

I due PNG vincono se riescono ad uccidere tutti i PG.

I cinque PG vincono se riescono ad immobilizzare (o uccidere) i due PNG. A loro sta la scelta di come comportarsi durante il combattimento e come spiegare i fatti all'ESA.

Se immobilizzati da vivi, i due confesseranno tutto.

Se non si arriva allo scontro, i PG riportano sulla Terra i PNG senza scoprire cosa sia successo.

PARTE 5: CONCLUSIONE

Se i PG dovessero venire uccisi

Uno dopo l'altro, venite uccisi.

Il 14 giugno 2032 è la data in cui Cooperation, la ex ISS, esplode misteriosamente con dieci persone a bordo. Ancora oggi non si sa la causa del guasto né si riescono più a trovare le prove per comprendere cosa sia successo.

Se i PG non dovessero scoprire nulla

Fate rientro sul Pianeta Terra con successo, portando con voi i quattro superstiti di Cooperation.

Richard Dempsey e Jonas Brandt vengono ricoverati d'urgenza. Purtroppo per loro, nessuno dei due si risveglia più dal coma.

Nei mesi successivi, partono delle indagini condotte da NASA, Roscosmos ed ESA. Si scopre che il guasto era stato indotto ma, misteriosamente, non se ne scopre la ragione. Timothy Adams viene trovato morto in circostanze poco chiare mentre di Aleksei Cheryshev si perdono le tracce. Ciascuna delle agenzie spaziali nega qualsiasi coinvolgimento nella vicenda.

Se i PG dovessero scoprire la verità

Il laboratorio russo Nauka è stato diviso in due parti. Se di facciata vengono compiuti esperimenti sulla microgravità e sul magnetismo, nello spazio retrostante si sta svolgendo un esperimento in gran segreto.

Nauka ospita un esperimento di biologia molto strano, ma del quale non impiegate troppo a capire il funzionamento. In un cilindro di vetro, in stasi criogenica, è conservata una forma di vita animale di cui un sistema di macchine sta sequenziando il genoma. Da alcuni appunti in russo trovati all'interno del laboratorio, venite a sapere che si tratta di una forma di vita aliena, che è stata trovata sulla Luna dai cosmonauti del Programma Buduščje.

Quello che resta da fare per i PG, oltre a decidere il destino dei quattro astronauti sulla ISS, è cosa fare della forma di vita aliena.

In base alla loro scelta, il Game Master darà alla storia una conclusione.

In ogni caso:

Fate rientro sul Pianeta Terra con successo, portando con voi i quattro superstiti di Cooperation.

Richard Dempsey e Jonas Brandt vengono ricoverati d'urgenza. Dempsey non si risveglia dal coma e muore, mentre Brandt si riprende. Al suo risveglio, l'astronauta tedesco racconta di essere stato aggredito da Cheryshev e Adams sulla ex ISS.

Timothy Adams viene arrestato dalle autorità degli Stati Uniti d'America e condannato alla pena capitale per alto tradimento.

Il Cremlino continua a negare di essere a conoscenza del piano di Aleksei Cheryshev ma chiede e ottiene di poter giudicare il cosmonauta. Casualmente, Cheryshev viene accoltellato sulla Transiberiana prima di arrivare a processo.

Nei mesi successivi, partono delle indagini condotte da NASA, Roscosmos ed ESA. Si scopre che il guasto era stato indotto dai due astronauti ma ciascuna delle agenzie spaziali nega qualsiasi coinvolgimento nella vicenda.

Se gli astronauti portano l'alieno sulla Terra:

Quando fate rientro sul Pianeta Terra portate con voi anche la creatura aliena.

La rivelazione di forme di vita lunari sconvolge le agenzie spaziali e la comunità scientifica, che lo viene subito a sapere. La NASA si trova costretta a fare cadere la segretezza che circonda le scoperte fatte negli anni precedenti sulle forme di vita lunari e il mondo per la prima volta comprende che non siamo soli nell'universo.

Il mondo inizia massicciamente a interessarsi al fatto. Partono dibattiti in televisione e sui social, con scienziati e mitomani che iniziano ad arricchirsi. L'opinione pubblica si spacca, con persone che propugnano differenti idee su come gestire il rapporto con gli alieni. Nei Paesi occidentali molti partiti politici cavalcano l'onda e sfruttano l'argomento per ottenere consensi da una o l'altra parte. A livello internazionale, ci si interroga su chi realmente abbia diritto a governare sulla Luna e nello Spazio, con i vari Stati che iniziano a litigare per questioni di confini. Nel frattempo, le alte sfere delle principali religioni monoteistiche si trovano a dover giustificare l'esistenza di "creature di Dio" fuori dalla Terra.

In tutto questo, la creatura che avete portato sulla Terra diventa una cavia da laboratorio. Nascono nuovi filoni di biologia aliena. Le agenzie spaziali ottengono maggiori finanziamenti dai rispettivi governi e iniziano a preparare nuove missioni per catturare altri alieni per studiarli, mentre la gente scende in piazza a manifestare per i diritti degli animali lunari.

Se gli astronauti mantengono l'alieno in criogenia:

Lasciate la creatura aliena all'interno della capsula e tornate sulla Terra senza. Inevitabilmente, dovete comunque comunicare all'ESA della scoperta.

La rivelazione di forme di vita lunari sconvolge le agenzie spaziali, che informano una piccola élite di scienziati. NASA ed ESA intavolano delle trattative con la Roscosmos per studiare insieme l'alieno, senza rivelarne l'esistenza al mondo intero. Gli Stati Uniti provano a convincere gli altri Stati a ospitare Inostranets nella loro Area 51 ma le altre agenzie si oppongono, creando dei dissapori tra vari stati che sfociano in grossi dibattiti a livello politico. Alla fine ci si accorda per continuare a studiare, con un'équipe mista, la creatura che rimane a bordo della stazione ex ISS.

L'alieno diventa una cavia da laboratorio. Nascono nuovi filoni di biologia aliena. Le agenzie spaziali ottengono maggiori finanziamenti dai rispettivi governi e iniziano a preparare nuove missioni per catturare altri alieni per studiarli.

La popolazione mondiale, nel frattempo, continua a vivere nell'ignoranza, almeno fino a quando una fuga di notizie non rivelerà la verità...

Se gli astronauti liberano l'alieno:

Fate ritorno sulla Terra senza la creatura aliena.

Che proviate o meno a mascherarne l'esistenza, sapete perfettamente che i russi e una divisione della NASA sono a conoscenza dell'esistenza di Inostranets e dei suoi simili ma sapete anche che ci vorrà del tempo, oltre a soldi e risorse, prima che le persone informate dei fatti (che dovranno anche difendersi dalla fuga di notizie) riescano a mettere le loro mani su un suo simile.

C'è di buono, almeno, che l'alieno è tornato alla sua vita quotidiana, sul suo territorio natale.

Se gli astronauti uccidono l'alieno:

Fate ritorno sulla Terra senza la creatura aliena.

Che proviate o meno a mascherarne l'esistenza, sapete perfettamente che i russi e una divisione della NASA sono a conoscenza dell'esistenza di Inostranets e dei suoi simili ma sapete anche che ci vorrà del tempo, oltre a soldi e risorse, prima che le persone informate dei fatti (che dovranno anche difendersi dalla fuga di notizie) riescano a mettere le loro mani su un suo simile.

La scelta che avete preso è stata drastica e vi continua a perseguire per buona parte della vostra vita: avete ucciso un animale alieno al solo scopo di non farlo cadere in altre mani ma non siete più tanto sicuri che questa uccisione sia servita a qualcosa.