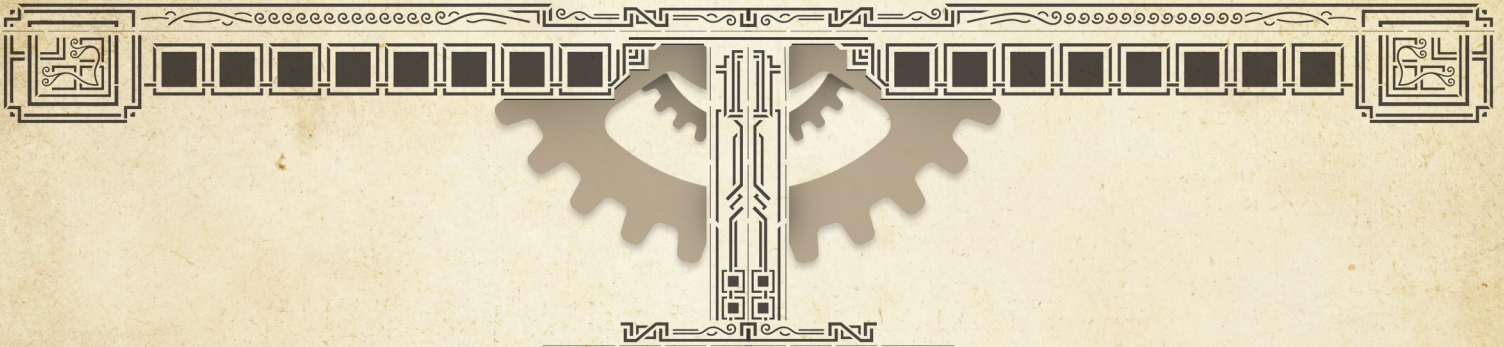


INGRANARIA  
UN GIOCO DI RUOLO STEAMPUNK

La Cronostoria del Mondo di  
INGRANARIA



*ONOSTORIA DI INGRANARIA E DELLA CONFEDERAZIONE DEGLI STATI DI EUREUKA*

<i>Anni</i>	<i>Eventi significativi</i>
<b>1851</b>	Prima esposizione universale a Londra. Inizio della Cronostoria. Scoperta del Kabalto, materiale rivoluzionario trovato in alcune falde minerarie europee. Duttile e al contempo resistente, si pone come materiale e metodo innovativo per costruire strutture pensate a solcare i cieli.
<b>1852 - 1855</b>	Sperimentazione in campo edile, navale e aeronautico. Costruzione dei primi prototipi di voli piani e mongolfiere. Il cielo diventa la nuova icona dei trasporti. Il mondo pensa a come l'uomo possa volare e abitare i cieli.
<b>1856</b>	Congresso di Parigi. Vengono citati, per la prima volta e da un gruppo di indesiderati, i Cronoeventi, situazioni che sembrano legate al tempo e alla possibilità di viaggiare attraverso di esso. In Italia vengono ripresi, in gran segreto, gli studi di Leonardo da Vinci. Inizio Seconda Rivoluzione Industriale.
<b>1857 - 1865</b>	Anni del Progresso. Nel 1860 nascono i prototipi per delle "pile" di prima generazione, che si dimostrano un'idea innovativa, ma mancante di un "ingrediente" che le possano rendere efficienti. Le industrie si sviluppano. Nasce il capitalismo, viene introdotto il salario e si iniziano a vedere alcuni veicoli solcare il cielo. Nel 1863 avviene la prima rivoluzione dell'automazione e degli innesti. Le fabbriche introducono nuovi processi di produzione automatizzati. Nel mondo militare si progettano i primi innesti in luoghi segreti. Alcune accademie vengono precettate per questi studi innovativi.
<b>1866</b>	Prima rivoluzione della moda e della comunicazione. Lo stile vittoriano spopola in tutta Europa. Prima definizione di Status e nascita "ufficiale" delle classi sociali. Vengono presentati i primi prototipi di innesti, associati ad accessori e abiti, nel campo della moda.
<b>1867 - 1871</b>	Boom delle innovazioni. Questi anni vedono nascere numerosi laboratori scientifici, sovvenzionati dagli stati e da ricchi facoltosi. Grandi innovazioni nel campo della chimica, dell'elettricità e dei mezzi di trasporto. Le città vengono illuminate per la prima volta grazie alla corrente elettrica.



<i>Anni</i>	<i>Eventi significativi</i>
<b>1872 . 1879</b>	Meccanizzazione e automazione dell'agricoltura. Il motore a scoppio diventa una forte realtà. Inaugurazione dei primi grandi dirigibili. I governi dichiarano guerre per le materie prime. Nel 1877 scoppia la crisi del Kavalto.
<b>1880</b>	Congresso di Venezia. Dopo alcuni scontri tra gli stati viene indetto un Congresso a Venezia per porre rimedio al problema delle materie prime. L'esito pone fine alla crisi del Kavalto. Si introducono le prime norme per la viabilità in cielo. Una congrega segreta, che si fa chiamare Cronostradamus, rivela la venuta di eventi nefasti negli anni a venire.
<b>1881 - 1883</b>	Anni del dubbio. Numerosi segni sembrano confermare le teorie dei Cronostradamus. I governi non riescono a tenere a freno le speculazioni e i malumori. Primi segni d'insoddisfazione delle classi più agiate, mentre nei sobborghi i ceti proletari e dei lavoratori delle fabbriche si ribellano.
<b>1884</b>	Caduta delle comete di plasma. La piccola cometa "Icarus 56W" impatta sul Mar Tirreno, mentre la grande cometa "Cerbera 98z" impatta sulle terre scandinave. Inizio anni dell'annichilimento e degli effetti della Nebulosa. Inizio della sopravvivenza delle razze viventi.
<b>1885</b>	Nei territori a sud della Francia, ora Normannika, iniziano le prime forme di mutazioni. L'aria è pressoché irrespirabile. Molti maremoti e trombe d'aria scuotono le coste vicino alle voragini causando l'estinzione di numerose città. La popolazione Europea viene colpita duramente con stime di perdite ingenti tra la gente e gli animali e le piante.
<b>1886 - 1891</b>	Anni della sopravvivenza. Il sole non si vede da anni a causa della nebulosa e del vapore che ha coperto gran parte del cielo con una coltre verdastra e nauseabonda, simile a una nebbia fitta. La popolazione sopravvissuta inizia ad aggregarsi in conglomerati per cercare di sopravvivere raccogliendo risorse primarie per la sopravvivenza. Le temperature sono molto basse, tanto da generare un autunno / inverno che dura per circa 4 anni. Nell'anno 1890 una breccia squarcia il cielo nebuloso e il sole inizia di nuovo a fare capolino. Fine degli anni dell'annichilimento.
<b>1892 - 1899</b>	Anni della ripresa. La gente, riunita in conglomerati, comincia a fondare le caste e i gruppi di potere politico ed economico per sorgere di nuovo verso una nuova civiltà. Riprendono contatti continui tra le varie città e le fabbriche vengono rimesse in funzione e si tenta di riprendere i fasti innovativi della rivoluzione industriale. Vengono condotti i primi esperimenti sulla materia chiamata Nebula. Crescono i gruppi che vogliono tornare a una "medicina e società alchemica"
<b>1900</b>	Esposizione Universale di Parigi, ora Paris Lumiere. Evento volto a festeggiare la rinascita dopo il lungo periodo di terrore. Prima caccia contro i mutaforma. Vengono varate in alcune archeocittà leggi contro le aberrazioni e i mostri mutanti. In poco tempo tutte le maggiori archeocittà e capitali condividono una sistema di leggi e di regole condivise. Grandi lavori per ripristinare le strade ferrate e le comunicazioni via strada e mare. Alcune isole e pezzi di territorio iniziano a fluttuare.
<b>1901 . 1903</b>	Seconda rivoluzione dell'automazione. Pile steam di seconda generazione vengono ora prodotte con un piccolo seme di nebulosa al loro interno che genera un potenziale energetico estremamente potente ed efficiente. Vengono prodotti automi di servizio e per il lavoro manuale. Gli innesti hanno una resa maggiore grazie a componenti miniaturizzati e collegamenti neuronali di primissima generazione. Nasce l'ornitottero volante, il volioplano per le spedizioni oltre le terre selvagge e utilizzato per spostamenti veloci tra le capitali e le archeocittà. Le comunicazioni e gli scambi commerciali sono stati ripristinati tra tutte le nazioni d'Europa.

<i>Anni</i>	<i>Eventi significativi</i>
1904 - 1907	<p>Vengono completate molte archeocittà e archeofortezze con cinta di mura mecha e stazioni di transito delle strade sterrate e i primi voliporti.</p> <p>Iniziano le costruzioni delle prime cupole ambientali per lo studio delle nuove possibilità di sviluppo di risorse animali, vegetali, minerali e dei fondali marini.</p> <p>Le nazioni sono in lotta tra loro per il dominio dei cieli e delle innovazioni in campo tecnologico e militare.</p>
1908	<p>Accordo di Milano, ora Milano District. Vengono sanciti, tra le nazioni di EuruKa, i primi trattati di tregua economica e di condivisione delle materie, visto il proliferare di mutazioni incontrollate in tutte le terre delle nazioni.</p> <p>Il carbone, il Kabalto, le pile steam e le innovazioni scientifiche vengono scambiate.</p> <p>Le armi e le innovazioni in campo militare sono al massimo della produzione.</p> <p>I vortici delle comete si fermano e le isole fluttuanti iniziano ad assestarsi.</p> <p><b>FONDAZIONE DI EUREUKA</b>, la confederazione degli stati e nazioni con una moneta unica e accordi militari, economici e politici di sussistenza e sostegno reciproco. Stati fondatori: ItaliKa, NormanniKa, IspaniKa, Impero Unito.</p> <p>Nasce il consiglio permanente degli stati di EuruKa.</p> <p>TeutoniKa è l'unica nazione a non voler entrare nel trattato.</p>
1909 - 1912	<p>Grande attentato a Versailles (1909). Piante mutanti senzienti e semi mobili scatenano il panico alle porte di Paris Lumiere. La zona viene recintata con muri mecha di seconda generazione e Versailles viene indicata come la prima Riserva.</p> <p>Le accademie iniziano a ricercare fondi per lo studio del fenomeno delle facoltà e delle aberrazioni e creano i primi dipartimenti per lo studio delle catarsi.</p> <p>Molte famiglie ricche iniziano a sponsorizzare con ingenti somme di Edrador le nuove ricerche e nascono le prime fondazioni di ricerca.</p>
1913 - 1918	<p>Anni delle grandi opere. Vengono migliorate le strade ferrate e varati i primi dirigibili di classe Augusta (trasporto rapido di persone e merci di medie dimensioni) e classe Torpedo (per il trasporto di grandi dimensioni di merci e di persone).</p> <p>Nascono i Vordi, i primi luoghi con sistemi di automazione per lo scambio di merci tra veicoli dei cieli. TeutoniKa destituisce il cancelliere al comando con una votazione pubblica ed entra nella confederazione degli stati di EuruKa nel 1914.</p> <p>Seconda rivoluzione della moda e delle comunicazioni. Il consiglio di EuruKa vara le leggi sulla moda e sull'istruzione e promuove una comunicazione unificata tra gli stati membri.</p> <p>Inizio della costruzione del muro di Nemea, per arginare le schermaglie che si iniziano a verificare sui confini ad est.</p>
1919 - 1921	<p>Anni dello sviluppo militare e delle esplorazioni.</p> <p>Le terre esterne iniziano a rivendicare su EuruKa le materie prime. Prime avvisaglie di scontri e lavoro politico e militare per segnare i nuovi confini con le terre esterne.</p> <p>Iniziano le esplorazioni e i ritrovamenti di reliquie nelle terre selvagge.</p> <p>Prima Esposizione universale Mecha a Genova, ora Cupola Ambientale Sirio 81 VIS. .</p>
1922 - 1925	<p>Era dei Lumi. Gli stati di EuruKa si assestano a livello sociale e culturale e iniziano gli anni della ragione e della luce contro le tenebre del terrore e della paura.</p> <p>Si istituiscono i Guanti di Status (1923), vengono scelte ricorrenze e feste nazionali, le accademie sono luoghi di cultura e di innovazione. Vengono create le "scuole del popolo" nei sobborghi, per iniziare a combattere la forte inalfabetizzazione dei ragazzi e ragazze.</p> <p>Scoperta la materia oscura.</p> <p>Nasce la chirurgia e il lavoro del resurrezionista.</p>
1926	<p>Nascono le Terre delle Orde di Blisk, una confederazione di famiglie nomadi che rivendicano il territorio a sud est di EuruKa. Sono indipendenti, ma con accordi politici ed economici stabili con gli stati confederati.</p> <p>Si vocifera che ci siano state delle comunicazioni e che qualcuno sia uscito dalla coltre di nube che avvolge l'impero OttomaniKo.</p> <p>Finisce la costruzione del Muro Mecha di Nemea</p>

<i>Anni</i>	<i>Eventi significativi</i>
<b>1927 - 1933</b>	<p>Anni della militarizzazione. Inaugurato il più grande Aviodirigibile delle Industrie da Vinci, il primo della classe Storm, con apparati di controllo e armi all'avanguardia.</p> <p>Grandi produzioni di veicoli da terra comuni come le carrozze cingolate, i treni da trasporto corazzati e i carri armati teutonici.</p> <p>Esce l'ultimo modello dell'Ornitottero Viper III, considerato il voliplano più veloce e manovrabile di tutta EureuKa.</p> <p>Molte fabbriche vengono evolute in fabbriche militari per la costruzione di armi, armature, innesti militari.</p> <p>Nasce la nazione di Emeraulde a est del muro di Nemea, a cui capo sembra esserci l'ex cancelliere di TeutoniKa esiliato, figura oscura e misteriosa.</p>
<b>1934</b>	Anno della ricorrenza. Inizio delle avventure. Giorni attuali.



Ingranaria e il MorphoX System (Core, Combat, Anomaly, Customize)  
sono proprietà intellettuale dell'autore Michele Dal Bo

Tutti i testi, i personaggi descritti e le situazioni sono frutto di pura fantasia. La storia distopica è frutto di una elaborazione fantastica e fantascientifica di una variazione storica ucronica.

Ogni riferimento a persone, luoghi, fatti o eventi realmente esistiti è puramente casuale. I personaggi storici e iconici sono stati reinventati e adattati per l'ambientazione del gioco di Ingranaria, un gdr steampunk.

La riproduzione totale o parziale, in qualsiasi forma, è vietata senza l'autorizzazione formale dell'autore del gioco.

Edizione italiana Copyright 2026 Michele Dal Bo

Questo materiale è scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale del gioco e può essere utilizzato solo per fini personali di gioco.

[www.ingranaria.eu](http://www.ingranaria.eu)