

Steampulp!

“C'erano volute 3 settimane per scoprire il covo di CrocoKing, il Re Coccodrillo, ed a sventare il suo piano di conquista del Mondo. Ora stavamo volando con la nostra aereonave, il “Pandora”, verso la sua base in Perù. Nell'attesa stavo lucidando il mio braccio sinistro in bronzo, con le 6 canne rotanti, un regalo della Grande Guerra Marziana. Alla mia destra Allan O'Flanagan, l'infallibile cacciatore delle jungle venusiane, stava oliando la sua carabina: “Madame Guillottine”. Al timone c'era Lady Penelope Aniston, come sempre. Girata l'ultima curva del canalone Lady Penelope esprese a mezza voce una imprecazione inadatta ad una giovane di buona famiglia. Guardando davanti a noi vedemmo un tripode marziano, evidentemente riparato da poco, a giudicare dai rivetti ancora lucidi. Aprii i blocchi e staccai il mio braccio metallico dalla mitragliatrice multicanna e lo inserii nel comando dell'arpione di bronzo del Pandora. Il nostro arrivo non sarebbe passato inosservato!”

In Steampulp gli eroi sono **PULP!** Persone positive, che si gettano a testa bassa in ogni genere di avventura, sempre coraggiosi, sempre pieni di fiducia in se stessi, nei propri compagni e nella tecnologia. Ed in Steampulp la tecnologia è **STEAM**, ovvero **VAPORE!!!**

Il mondo di Steampulp!

Nel 1870 i tripodi marziani iniziarono l'invasione della Terra, partendo da Inghilterra, Stati Uniti e Russia. Dopo poche settimane insanguinate l'invasione finì, grazie alla presenza di microorganismi letali per i marziani. Le tre nazioni acquisirono tutte le macchine possibili e grazie agli studi di **Edison** e **Tesla** riuscirono a farle funzionare, almeno parzialmente. Il cuore della tecnologia marziana era un generatore di calore in rame marziano, alimentato a ossido di ferro (che i marziani estraevano, durante la fallita invasione, dal sangue dei loro prigionieri). Con quei generatori compatti ed altamente efficienti divenne disponibile un'enorme quantità di vapore. Navi, carri armati, sommergibili ed infine aeronavi divennero la norma.

A patto di ottenere abbastanza rame marziano.

Nel 1890 le tre **Potenze del Vapore** lanciarono, grazie agli immensi pistoni a vapore noti come “**Cannoni Verne**”, le loro truppe verso Marte. Le forze congiunte di migliaia di uomini e mezzi raggiunsero la superficie marziana ed iniziarono una guerra nota come **Grande Guerra Marziana**. La guerra finì dopo pochi mesi con il ritiro nel sottosuolo dei Marziani e la fondazione di tre colonie permanenti sulla superficie. Da allora le tre Potenze del Vapore continuano a confrontarsi in una escalation di armamenti sempre più sofisticati senza mai dichiararsi guerra apertamente. Di riflesso, sulla Terra, i nuovi generatori a Rame Marziano divennero di uso comune anche per la gente normale. E per gli scienziati pazzi!

Scienza folle!

Molti scienziati hanno tentato di conquistarsi un posto al sole, a volte dando profondi contributi all'umano Sapere. Altre volte cercando di prendere il potere. Strani ibridi tra uomini, macchine e animali hanno iniziato a insidiare le Nazioni del Mondo. Armi ad energia di derivazione marziana iniziano a girare nei circoli criminali più facoltosi. Perfino qualche tripode riparato. Strani battelli sommergibili affondano navi da guerra ovunque nel mondo. Automi meccanici assaltano banche e treni postali. C'è perfino chi sostiene di poter far volare un mezzo più pesante dell'aria!

Nemici Mortali!

In particolare, i nemici più pericolosi dei popoli liberi sono: **CrocoKing**, il Re Coccodrillo, un uomo diventato coccodrillo o un coccodrillo divenuto uomo, non si sa; il dottor **MorteNera**, un esperto tedesco di malattie infettive letali, soprattutto la Peste Nera; **Shin Cho Yan**, la bellissima regina della Piccola Pagoda Purpurea, a capo di una setta di assassini muti e infine **Matumbo II** il Re Zulu Dimenticato, alla testa di migliaia di uomini-bestie che lotta per la supremazia del popolo nero. Oltre a questi ci sono ovunque organizzazioni criminali pronte a occupare ogni nicchia sociale. E poi ladri gentiluomini, schiavisti senza onore, femmes fatale, tribù di cacciatori di teste,

dinosauri, cannibali e perfino spiriti e zombies!

Viaggi!

Viaggiare in giro per il Mondo non è stato mai così facile, anche se il Mondo è ancora in gran parte sconosciuto. Il Sud America, l'Asia, l'Australia, le steppe Russe. Sono tutti luoghi esotici conosciuti solo di nome, ma dalla mappa in bianco! Ma oltre la Terra ci sono **Marte** e **Venere**. Marte è in larga parte un deserto solcato da canali oramai prosciugati. Tre grosse città umane sono presenti vicino al polo nord: **New Washington**, appartenente agli USA; **Pride**, di proprietà britannica e **Slava Tsarya** la città Russa. Le tre città, anche se ufficialmente si ignorano a vicenda, spesso cooperano ufficiosamente quando vengono avvistate colonne di tripodi marziani. Pochi anni dopo la loro fondazione sono state in grado di costruire dei Cannoni Verne con cui inviare uomini e merci indietro in Patria. Venere è un pianeta ricoperto da jungle senza fine, con una umidità e un calore altissimi. **Union** è l'unica città umana, costruita da una coalizione polacco-tedesca che ha raggiunto il pianeta verde pagando il passaggio ai Russi. Russi che hanno costruito e mantengono un Cannone Verne per il ritorno sulla Terra. Venere è soprattutto un'enorme riserva di caccia, estremamente pericolosa: vagano ancora i dinosauri sulla superficie, molti dei quali carnivori! Al momento l'importazione sulla Terra di dinosauri è ancora considerata economicamente sconveniente e finché ci sarà solo un Cannone Verne pare improbabile che inizierà.

Intrigo!

Siamo alla fine del 1800. Le tre Potenze del Vapore: **Gran Bretagna**, **Stati Uniti d'America** e **Impero Russo**, hanno in mano le migliori tecnologie marziane. Il resto d'Europa sta cercando, tramite spie e alleanze, di ottenere le stesse tecnologie. Una fitta rete di spie e di alleanze tramite matrimoni Reali permea il Vecchio continente. Polonia e Germania hanno messo un piede su Venere e stanno ottenendo un discreto introito grazie all'esportazione di zanne e pelli di dinosauro. L'Asia sta mantenendo il fiato sospeso a causa della **rivolta dei Boxer** in Cina, che minaccia di dilagare ovunque. In America sono ancora presenti sacche di simpatizzanti sudisti della **Guerra di Secessione Americana**, che stanno cercando anch'essi di ottenere armi e potere. In Africa sono in pieno svolgimento le **guerre Anglo-Boere** mentre il regno Zulu inizia a cercare contatti con i regni vicini per scacciare gli invasori europei.

Magia!

In alcuni luoghi della Terra ci sono delle persone che sostengono di poter vedere il futuro, parlare con i defunti, curare con l'imposizione delle mani, maledire. Sono considerati ciarlatani, e spesso lo sono, ma a volte, solo a volte, sanno quello che fanno. Ecco che nei Caraibi a volte i morti tornano a camminare. A volte oggetti spariscono da camere blindate senza finestre, o uomini muoiono di morte orribile dentro a stanze chiuse dall'interno. Mummie egiziane antichissime possono essere risvegliate per svelare i segreti del loro tesoro; o per attaccare i nemici dell'evocatore. Creature alate della notte volano più veloci del vento per portare un messaggio, a volte letale, a destinazione.

Eroi!

I personaggi di Steampulp sono eroi! Superano i normali limiti umani, lottano (e vincono) contro nemici invincibili in luoghi irraggiungibili! Sono poeti, avventurieri, nobili, cacciatori, esploratori, archeologi, dottori, circensi, giornalisti, spie, meccanici, marinai, soldati, attori, maghi, Campioni dell'umanità! Hanno veicoli a vapore, protesi a vapore, armature a vapore. O meccanici. A ruote dentate, ingranaggi, differenziali, volani, ruote, molle e manubri.

Chi sono.

Mi chiamo Andrea Tosino e gioco di ruolo dal 1987, anno in cui ho comprato la mitica scatola rossa di Dungeons & Dragons. Con gli anni ho provato a giocare un po' di tutto e nel 1998 ho creato un GdR gratuito sui Robot giganti giapponesi: "YARPG". Nel 2010 ho anche tentato la strada dell'autoproduzione con il GdR "Biancomare".