

FroggyCon – Programma 29 Aprile 2023

Benvenuto alla FroggyCon, e grazie per essere venuto a celebrare con noi le situazioni aperte nel gioco di ruolo! Per qualunque problema dovesse presentarsi, puoi trovare gli organizzatori a facilitare i tavoli 1 e 2, o puoi scrivere all'account Telegram [@RanocchioComunicazioneBot](#).

Se hai una prenotazione, usa questo programma per trovare le sessioni a cui ti sei prenotato e trovare il tavolo numerato a cui dirigersi. Se non hai prenotato, i tavoli con posti liberi saranno marcati da dei **segnalini azzurri** sopra ai segnaposti dei tavoli.



Primo turno 10:00–13:00

Tavolo 1: Into the Blood. Il Mondo di Notte è proprio come il nostro. A parte i Vampiri. E le Streghe. E i Lupi Mannari. E probabilmente altra roba che non hai ancora incontrato. Giocherai un Vampiro in mezzo ad altri Vampiri, alle prese con i vostri problemi da succhiasangue.

Tavolo 2: InQuest – Delitto al Principato di Leova. In un'antichità immaginaria, due delegazioni straniere hanno scelto un piccolo paese neutrale per un delicato incontro diplomatico. Ma l'evento è funestato da uno spaventoso assassinio. Un gruppo eterogeneo di investigatori dovrà unire le forze per scoprire la verità prima che sia troppo tardi.

Tavolo 3: Fabula Ultima – La marcia del titano. Quando il titano si risveglia e marcia su Tir na nog, la popolazione si prepara ad un esodo di massa. Il re è scomparso, un reggente invasato desidera una morte onorevole per i propri sudditi, ed i guardiani di Tir na nog si trovano tra incudine e martello, impreparati di fronte alla calamità che avanza.

Tavolo 4: The Quiet Year. Creeremo insieme la mappa e la storia di una comunità in uno scenario post e ore apocalittico. Il nostro lavoro verterà sull'Anno Tranquillo tra due disastri.

Tavolo 5: Dingir – Il grimorio nero. Un gruppo di individui sconosciuti tra loro viene discriminato da una società che li discrimina per via di razza, religione, orientamento sessuale o altre caratteristiche. In questa società ostile, quel gruppo si ritrova a perdere tutto a causa di un'azienda senza cuore, ma quando tutto sembra perduto si ritrova tra le mani un grimorio nero con il quale è possibile effettuare rituali magici. Questo grimorio è la loro unica possibilità di salvezza al momento, ma cercherà di corromperli con la sua malvagità.

Tavolo 6: CyberDeck – Grosso rischio, grosso guadagno! Il brivido di una missione cyberpunk generata proceduralmente e gestita con una meccanica ispirata al black jack. Ogni azione vi chiederà per la risoluzione di consumare le vostre risorse, che siano fisiche, mentali o equipaggiamento. Correte sul filo del rasoio tra lotta alle corporazioni e cyberpsicosi. Nel futuro distopico ogni cosa ha un prezzo.

Tavolo 8: Il mostro della settimana – Il richiamo di Nuraminis. Siamo in Sardegna in un paesino tranquillo non lontani da una miniera d'oro. Improvvisamente una forte folata di vento investe il paese. Quando tutto si quietava tre persone vengono trovate morte. Sono australiani lavoratori della miniera. Sembra un incidente naturale ma qualcosa non vi convince... cosa si nasconde in questa antica terra? Cosa c'entrano gli australiani con la miniera? Giocheremo per scoprirlo...

Tavolo 9: Kagematsu. Giappone, periodo Sengoku. Un'epoca di guerra e tumulti ha privato un piccolo villaggio della sua popolazione maschile. Sono rimasti solo vecchi, bambini e, naturalmente, le donne. Ma una terribile minaccia incombe sul villaggio, una minaccia che porterà distruzione e morte certa per tutti gli abitanti. È a questo punto che arriva Kagematsu, un ronin dal passato misterioso. Con il suo aiuto il villaggio potrebbe salvarsi: riusciranno le donne a persuaderlo a combattere per la loro causa?

Tavolo 10: ArmaKitten – Salvate il soldato Porridge. Agenti del F.U.S.A., non riceviamo da diversi giorni notizie dal Soldato Porridge. I Bipedi potrebbero averlo scoperto, o peggio...andate ed estraete la risorsa!

Tavolo 11: Broken Tales – La regina delle nevi. Numerose sono le sparizioni dei bambini presso il villaggio, troppe per dare la colpa ai lupi. L'ordine è stato chiamato ad indagare sulla faccenda, e nulla esclude che possa trattarsi dell'ennesima fiaba spezzata.

Tavolo 12: Donzelle & Damerini – Passerelle di fuoco! In D&D sarete dei ribelli della moda a Prantis, una città-stato oppressa dal Concilio del Costume, che vuole dettare stile, etica e morale della sua popolazione in nome del benessere, ma ovviamente solo per i loro secondi fini che sono, però, allineati con quelli dell'attuale governo. Dopo l'ultima esorbitante tassa imposta sul vostro pigmento preferito, avete deciso di averne abbastanza e avete scatenato la vostra vera arma: ispirare la gente di Prantis con la vostra arte.

Tavolo 13: Cairnjammer – Il delitto della Nautilus. Siete membri della Gilda degli Esploratori Intergalattici incaricati di raggiungere ed esplorare il leggendario relitto della Nautilus, ricomparso nel Mare Interno di Kaath dopo secoli (a causa delle interferenze dimensionali di quella regione). Un tempo nave ammiraglia degli Scavacervelli, la Nautilus venne abbattuta in un misterioso incidente. Molti dicono che al suo interno si trovi ancora una preziosa giara contenente il cuore di un Froglord Antico.

Tavolo 14: Fallout 11 – Emergenza Vault 31. Nella zona contaminata i sopravvissuti troveranno uno strano segnale, che chiede aiuto per il Vault 31!

Tavolo 15: 2400 Inner System Blues – A Ticket to the Stars. La Terra è una discarica a cielo aperto. Marte è una terra distrutta. Venere appartiene all'élite. Se non puoi permetterti il biglietto per uscire dal sistema, dovrai accettare gigs per sopravvivere oggi e magari lottare per un domani migliore.

Tavolo 16: Cthulhu Dark – Denique aequales. Nell'Italia del 1944, un gruppo di partigiani si mette sulle tracce di un giovane compagno scomparso. Le indagini li portano a Pieve della Selva, un borgo dell'Appennino tosco-marchigiano, dove si annida un antico orrore.

Tavolo 17: Troika! – Tracks for Troika! Il prestigiosissimo Gran Premio di Drivebelt sta per cominciare! Cosa aspettate ad andare a caccia di mostri per assemblare la vostra autovettura e gareggiare con Dick Dastardly?

Secondo turno 14:00–17:00

Tavolo 1: Maze Rats – Against the Grey. Animali antropomorfi contro lo sfruttamento delle risorse naturali. La Greenwood-Grey Corporation ha aperto una base nella vostra Foresta, imbottigliando e distillando le magiche acque della vostra sorgente per farne un potente liquore da vendere in tutto il mondo. Purtroppo per voi, la Sorgente è un luogo sacro, in cui risposano gli spiriti dei vostri antenati. Questa profanazione è inaccettabile e sta devastando la vostra casa. Impugnate le vostre spade e imbracciate i vostri moschetti, è ora di difendere la Foresta!

Tavolo 2: Mörk Borg – Teatro, rune e sangue. Una banda di filibustieri bassa lega è stata ingaggiata da un nobile per sabotare il "La Madre dei Vampiri", il molto anticipato spettacolo teatrale del misterioso drammaturgo Niduk, forse detentore di poteri occulti. L'obiettivo è recuperare la sceneggiatura dal sanctum di Niduk, con ogni mezzo necessario. La paga è enorme ma qual è la fregatura? In ogni caso, si tratta di questo o di avere a che fare con i creditori.

Tavolo 3: Knave – Camminando sul ghiaccio. Gli elfi del ghiaccio sono creature mortali, da sempre nemiche di noi umani. Dove costruiscono i loro insediamenti tutto muore, strangolato dal freddo glaciale che portano con loro. Si dice che il forte che hanno costruito poco lontano da qui sia governato da uno sprovveduto re-bambino, e qualcuno vi ha proposto di ricoprirvi d'oro se riuscirete a rapirlo... un piano perfetto per un gruppo di canaglie come voi.

Tavolo 4: Fabula Ultima – Crystal Chronicles. Incombe una grave minaccia su Eteria, il mistico regno sparso fra le nubi. Il guardiano dei cristalli sono nuovamente richiamati all'appello. Il cristallo dell'aria sembra aver perso la sua linfa vitale, che va man mano affievolendosi. Eteria perde quota. Avete poche ore di tempo prima dell'impatto.

Tavolo 5: Lord Scurlock is Dead. Lord Scurlock è morto. I suoi figli sono tornati a casa per il funerale e il testamento. Tuttavia, ci sono troppi pochi soldi per tanti creditori, che si aggirano intorno al suo maniero come avvoltoi. In che modo gli eredi di Scurlock decideranno chi verrà pagato? Riusciranno a districarsi dal nefasto passato del padre o troveranno un modo per usarlo a proprio vantaggio?

Tavolo 6: D&Disney.

In questa particolare OneShot gli eroi delle favole Disney dovranno affrontare una minaccia comune...legata al gelo!

Tavolo 7: InQuest – Delitto al Principato di Leova. In un'antichità immaginaria, due delegazioni straniere hanno scelto un piccolo paese neutrale per un delicato incontro diplomatico. Ma l'evento è funestato da uno spaventoso assassinio. Un gruppo eterogeneo di investigatori dovrà unire le forze per scoprire la verità prima che sia troppo tardi.

Tavolo 8: Saints of War – Speranze perdute. In una galassia dilaniata dalla guerra, un gruppo di monaci guerrieri appartenenti ad antichi ordini lotta per porre fine al conflitto. Una volta rilevata la singolarità tecnologica che consentirebbe ai Saint di tornare alla propria linea temporale, dovranno farsi strada fino al dispositivo. Con in mano le sorti dell'intero pianeta.

Tavolo 9: Bleak Spirit – Echi Dimenticati. Bleak Spirit è un gdr senza master e senza dadi in cui i partecipanti si scambiano durante la sessione tre ruoli: Viandante, Mondo e Coro. Scena dopo scena i ruoli si scambiano mentre viene creata la storia criptica e meditata di uno straniero in terra straniera.

Tavolo 10: Mörk Borg – Bloat. In un mondo pre-apocalittico dalle tinte fantasy, medievali e nordiche, che si è votato all'unica religione dei due basilischi bicefali, un gruppo di avventurieri raccogliatici, emarginati e ribaldi, cercano di fare la cosa giusta. Siete membri degli Araldi del Corvo, un ordine semi-segreto di guardiani dei regni e cacciatori di mostri. Elisif la Lupa, la jarl di Geirland, vi ha assoldati per risolvere un "piccolo problema" di sparizioni che sta affliggendo la popolazione locale. Cosa si anniderà negli angoli più scuri di Geirland?

Tavolo 12: Fabula Ultima – Breath of the Waifu. Finalmente un attimo di respiro fra una missione e l'altra...che dite, escursione in montagna nelle sorgenti termali o weekend in riva al mare?

Tavolo 13: Dingir – Il grimorio nero. Un gruppo di individui sconosciuti tra loro viene discriminato da una società che li discrimina per via di razza, religione, orientamento sessuale o altre caratteristiche. In questa società ostile, quel gruppo si ritrova a perdere tutto a causa di un'azienda senza cuore, ma quando tutto sembra perduto si ritrova tra le mani un grimorio nero con il quale è possibile effettuare rituali magici. Questo grimorio è la loro unica possibilità di salvezza al momento, ma cercherà di corromperli con la sua malvagità.

Tavolo 14: Swords Without Master – Dancing in the Storm. Swords Without Master è un gioco di avventura, violenza e meraviglia. Diventa un avventuriero in un mondo Sword & Sorcery, vivi del tuo ingegno e delle tue capacità, tuffati nell'ignoto e non chinarti mai dinnanzi ai potenti.

Tavolo 15: Langobardia Horribilis – Un'Italia maledetta. Langobardia Horribilis è un gioco che permette di vivere delle avventure dell'orrore in un'Italia longobarda alternativa, dove dei Martiri sono chiamati a combattere una minaccia sovranaturale che sta inesorabilmente decimando l'umanità. Ma solo attraverso questo martirio della carne e dell'anima riusciranno nel loro obiettivo. Voi, con questo gioco, narrerete le loro Avventure: siete pronti ad addentrarvi nelle tenebre della Langobardia Horribilis?

Tavolo 16: CyberDeck – Grosso rischio, grosso guadagno! Il brivido di una missione cyberpunk generata proceduralmente e gestita con una meccanica ispirata al black jack. Ogni azione vi chiederà per la risoluzione di consumare le vostre risorse, che siano fisiche, mentali o equipaggiamento. Correte sul filo del rasoio tra lotta alle corporazioni e cyberpsicosi. Nel futuro distopico ogni cosa ha un prezzo.

Tavolo 17: RuneQuest – Vecchie e nuove faide nel Sartar. Sartar si è recentemente liberata dall'Impero Lunare, dando così inizio alle Guerre degli Eroi. Nel villaggio di Mirstone, si accendono antiche faide: sale la tensione fra le famiglie collaborazioniste dell'Impero e i discendenti di chi ha combattuto nella Guerra degli Eroi per liberare il Sartar dal giogo imperiale. La sete di sangue mette a rischio l'esistenza di Mirstone dato che anche le divinità sono coinvolte dalle due fazioni in questo scontro politico. Da che parte state?

Terzo turno 17:30–20:30

Tavolo 1: Basic Fantasy RPG – L'osservatorio di lapislazzuli. Un tempo osservatorio astro-planare, poi hotel di lusso e casinò, ora rovina di una civiltà perduta, l'Osservatorio incombe da un promontorio di basalto, brillando sul mare. Guardarlo da lontano è sufficiente a promettere tesori incredibili, ma sembra che nessuno sia mai tornato con essi. Oggi, però, sentite di potercela fare!

Tavolo 2: Trollbabe. Montagne innevate a picco sul mare, fiordi cristallini, boschi impenetrabili, creature magiche e misteriose. In un mondo a metà fra le saghe dell'Edda e il fumetto underground, arriva lei: la trollbabe. Ne' essere umano, ne' troll. Una bellissima donna umana, ma con le corna. Due metri di altezza, forte come il più forte degli uomini, capace di lanciare terrificanti incantesimi. In un mondo in cui troll e umani combattono incessantemente fra loro, l'arrivo della Trollbabe è fatalmente destinato a sconvolgere gli equilibri e a far precipitare ogni situazione.

Tavolo 3: Cairn – A Fistful of Feathers. Sua altezza reale desidera il più soffice materasso al mondo, si dia il caso che le oche in grado di fornire le più piume adatte vivano nel profondo di una foresta inesplorata...

Tavolo 4: Grandi Dei Orki – Little Umplingham. Giocherete nel ruolo di Orki: grandi, verdi, feroci, e profondamente odiati dai loro stessi Dei. Ognuno di voi tenterà di superare in astuzia, fegato e ferocia i suoi compari, per dimostrare di possedere più Oog (status?) rispetto agli altri. Non affezionatevi troppo ai vostri personaggi: moriranno velocemente e orrendamente, forse per mano delle persone a vostro fianco al tavolo!

Tavolo 5: My Red Goddess – My Red Huttess. "My Red Huttess" è una "hack" di "My Red Goddess" per giocare storie di detective e di "femmes fatales" «in una galassia lontana lontana». Se hai visto "Solo: A Star Wars Story" e vorresti giocare una storia che parla di amore e senso di giustizia ambientata nell'universo di "Star Wars", questo gioco farà per te.

Tavolo 6: Green Oaks – SAIBERPANC.

Hey Choomba, benvenuti in Gr33n 04ks, la nuova Casa di Riposo per voi Cromati Neurali!!!

Tavolo 7: Cairn – Il galeone indaco. Un galeone in mezzo a una spiaggia. Un gruppo di predoni in fuga. Due imperiali incazzati. Un pugno di paesani impauriti. Un'orda di misteriosi uomini-piovra. Voi, viaggiatori venuti da lontano in cerca di tregua dalle vostre sventure, nell'occhio del ciclone. Come andrà a finire questa curiosa vicenda? Vi attergerete a nobili eroi o vi comporterete esattamente come i farabutti che tutti dicono che siete?

Tavolo 8: CyberDeck – Grosso rischio, grosso guadagno! Il brivido di una missione cyberpunk generata proceduralmente e gestita con una meccanica ispirata al black jack. Ogni azione vi chiederà per la risoluzione di consumare le vostre risorse, che siano fisiche, mentali o equipaggiamento. Correte sul filo del rasoio tra lotta alle corporazioni e cyberpsicosi.

Tavolo 9: Knave – Un problema con i goblin. Un villaggio lontano da ogni avventura si trova improvvisamente infestato da goblin. Voi canaglie siete quanto di meglio possono avere per risolvere il problema... in qualunque modo vogliate! Tematiche forti: violenza, rapimentodi bambini.

Tavolo 10: L'Unico Anello 2a edizione. Gli eroi aiuteranno i ranger del nord a recuperare da una fortezza nanica uno degli antichi Palanthir prima che Angmar ci metta le sue grinfie.

Tavolo 11: PRISM. PRISM è un gioco di ruolo masterfull e diceless di Fumble GDR in cui si dà insieme vita a storie di persone che affrontano le loro paure tra gli orrori di una società distopica. Esplora la distopia, affronta la paura, fai scelte difficili, ascolta e collabora con gli altri. N.B. La storia, il registro e i temi specifici sono decisi dal gruppo. I singoli giocatori possono chiedere durante la sessione di moderare il linguaggio e le descrizioni prodotte.

Tavolo 12: Fabula Ultima – La marcia del titano. Quando il titano si risveglia e marcia su Tir na nog, la popolazione si prepara ad un esodo di massa. Il re è scomparso, un reggente invasato desidera una morte onorevole per i propri sudditi, ed i guardiani di Tir na nog si trovano tra incudine e martello, impreparati di fronte alla calamità che avanza.

Tavolo 13: Dingir – Il grimorio nero. Un gruppo di individui sconosciuti tra loro viene discriminato da una società che li discrimina per via di razza, religione, orientamento sessuale o altre caratteristiche. In questa società ostile, quel gruppo si ritrova a perdere tutto a causa di un'azienda senza cuore, ma quando tutto sembra perduto si ritrova tra le mani un grimorio nero con il quale è possibile effettuare rituali magici. Questo grimorio è la loro unica possibilità di salvezza al momento, ma cercherà di corromperli con la sua malvagità.

Tavolo 14: Urban Heroes – Una semplice missione difficile.

Dovete entrare, recuperare tutti i dati senza uccidere troppe presone... o morire, facile no?

Ringraziamenti

Ringraziamo le seguenti realtà, associazioni e entità per aver creduto nei principi della FroggyCon e averci aiutato a organizzare così tante sessioni.

- Adventurers Milano
- Alleanza OSR Pizza
- Associazione Tarantasia di Lodi
- Associazione AereL di Pavia
- Dingir – Il grimorio nero
- Langobardia Horribilis
- Dott. Edward N. Lorenz

Ringraziamo anche tutti i facilitatori indipendenti che si sono presentati individualmente e hanno risposto al richiamo delle Rane Cosmiche.

Manifesto della FroggyCon 2023

Chi siamo

Chi sono le **Rane Cosmiche**? Siamo un gruppo di giocatori e giocatrici con storie e provenienze diverse, che giocano a giochi diversi, ma che si sono ritrovati a condividere alcuni principi fondamentali. Alla FroggyCon ci riuniamo per celebrare questo modo di giocare, indipendentemente dal gioco, e ritrovarci tutti insieme, ma anche per farlo scoprire a chi non lo conosce.

Finora ci siamo tenuti in contatto principalmente su internet, tramite

- il forum **La Locanda dei GDR** e l'associato server di Discord,
- il canale Telegram **Ranocchio Playing Games**,
- il canale Telegram **Omnia Incommoda, Certitudo Nulla**,
- il canale Telegram **Ruling the Game** e il gruppo associato con i nostri amici della “vecchia scuola”,
- il canale Telegram **Eclectica GDR** e il gruppo associato che condividono i nostri principi.

Ora vogliamo iniziare a vederci dal vivo e questa convention è il nostro modo per farlo!

I nostri principi

Crediamo nel potere delle **situazioni aperte**, per cui da ogni giocata emerge qualcosa di unico e originale che è una sorpresa per tutti i partecipanti. Vogliamo scoprirlo operando attraverso il sistema, senza bisogno che qualcuno inventi o guidi una storia, o che la si produca tramite contrattazione.

Diamo inoltre **significato alle conseguenze** di ogni decisione presa dai partecipanti, ovvero ascoltiamo e integriamo i contributi degli altri, assicurandoci che le scelte di ciascuno abbiano un impatto evidente e determinante sulla partita.

Infine, abbracciamo l'**effetto farfalla**, grazie al quale le più piccole azioni e decisioni, attraverso semplici regole, possono causare sul lungo termine risultati imprevedibili, ma chiaramente frutto di quanto fatto in precedenza.

Ci auguriamo che possiate divertirvi con noi e non vediamo l'ora di creare con voi esperienze emozionanti e uniche! Se vi ritrovate in questi principi o siete interessati a provarli, potete essere anche voi delle Rane Cosmiche!

Trova Ranocchio Playing Games

