



ACADEMY GDR PRESENTA

HALLOWEEN 2026



LA GUIDA UFFICIALE

Una settimana da brivido

Le zucche si accendono e qualcosa bussa alla porta del prossimo tavolo. Halloweek è la settimana di giochi di ruolo di AcademyGDR dedicata a Halloween, al Día de los Muertos e alle atmosfere autunnali: c'è spazio per la paura, le risate e le avventure da ricordare.

Ogni membro può proporre una o più sessioni e giocare ai tavoli degli altri. Lo spirito della festa è incontrarsi, condividere nuove storie e imparare divertendosi. Giocare con persone con cui condividi raramente il tavolo è incoraggiato e resta una scelta libera.

Scegli e prenota il tuo tavolo

La partecipazione è gratuita e le iscrizioni sono aperte a tutti fino a esaurimento posti. Consulta il programma e controlla sistema, Narratore, giorno, orario, durata e disponibilità. Le avvertenze sui contenuti, indicate come Trigger Warning o Content Warning, aiutano a scegliere un'esperienza adatta a te.

Porta la tua avventura

Ogni membro può proporre una o più sessioni durante la settimana dell'evento. Compila un modulo separato per ciascuna proposta: lo staff verificherà le informazioni e, dopo l'approvazione, la sessione comparirà nel programma.

Sono preferiti gli orari pomeridiani e serali, per facilitare la partecipazione.

[Proponi una sessione con il modulo online](#)

Prepara la proposta

Indica nome o nickname Discord, email di contatto, titolo della sessione e sistema di gioco. La descrizione deve presentare la premessa dell'avventura, il tono e il legame con Halloweek.

Completa il modulo con giorno, orario, durata prevista, numero massimo di giocatori ed esperienza richiesta con il sistema. Aggiungi eventuali avvertenze sui contenuti sensibili e tutte le altre informazioni obbligatorie. Puoi inserire una copertina,

Apri la scheda della sessione, premi **"Parteciperò"** e inserisci nome utente ed email. Riceverai un messaggio di conferma della prenotazione.

[Consulta il programma e iscriviti](#)

Calendari e promemoria

Dopo la registrazione, usa il pulsante per aggiungere l'evento a **Google Calendar**. Qualche giorno prima delle sessioni, gli appuntamenti saranno pubblicati anche nel calendario del **Discord AcademyGDR**, con data, orario e una breve descrizione. Riceverai inoltre via email i promemoria per i tavoli prenotati.

Le sessioni si giocano nei canali vocali della Taverna, come Primo Focolare e Secondo Focolare. Entra anche nel gruppo di organizzazione indicato nella scheda del tavolo per seguire gli aggiornamenti.

[Entra nel Discord Academy GDR](#)

un link utile e note riservate allo staff.

Il tema dell'avventura

Sono benvenuti horror, dark, mystery, folklore, fantasy, commedia e investigazione. La proposta deve avere un legame riconoscibile con Halloween, morte, spiriti, mostri, Día de los Muertos, Ognissanti o temi affini. Il tono può spaziare dall'inquietudine all'ironia.

Dopo la sessione

Il Narratore comunica allo staff, nel gruppo di organizzazione o in privato, i giocatori effettivamente presenti e quelli assenti. Segnala anche chi ha giocato per la prima volta a un tavolo da lui condotto, così lo staff può verificare il diritto al bonus Caramella.

Il Narratore o lo staff invia via email il questionario finale. Dedicate circa **cinque minuti** alla compilazione e al confronto su com'è andata: le impres-

sioni sono ancora fresche e il tavolo può salutarsi dopo aver condiviso l'esperienza.

Se devi rinunciare

Avvisa tempestivamente attraverso **"Segnala una rinuncia"** nella scheda della sessione oppure nel

gruppo di organizzazione. Se disponibile, trovi lì anche il collegamento al gruppo WhatsApp. Comunicare l'assenza libera il posto e permette agli altri di organizzarsi.

ASSENZA SENZA COMUNICAZIONE

Un'assenza non segnalata comporta **-1 Caramella**, dopo la verifica dello staff. Il punteggio non scende sotto zero. In caso di imprevisto, contatta lo staff appena possibile perché possa valutare l'accaduto.

Le Caramelle

Le Caramelle sono il punteggio che accumuli giocando durante Halloweek. Ogni nuova sessione aggiunge un dolcetto alla raccolta; incontrare un Narratore con cui non hai mai giocato può valere un bonus.

Per esempio, partecipare a tre sessioni diverse vale 3 Caramelle. Se in una di queste giochi per la prima volta con quel Narratore e non hai ancora ricevuto il bonus, il totale sale a **4 Caramelle**.

1 CAMELLA PER OGNI SESSIONE

Ricevi **1 Caramella** per ogni sessione diversa a cui partecipi come giocatore, dopo la convalida dello staff.

+1 CAMELLA BONUS, UNA SOLA VOLTA

Ottieni **1 Caramella aggiuntiva** alla tua prima sessione con un Narratore che non ha mai condotto un tavolo a cui hai partecipato. Il bonus si può ottenere **una sola volta nell'intero evento**, anche se incontri altri Narratori nuovi.

Presenze e questionario obbligatorio

Per convalidare le Caramelle di una sessione servono la conferma della presenza da parte del Narratore e la compilazione del questionario finale da parte del giocatore **entro 48 ore dalla fine della sessione**.

Nel questionario puoi selezionare **zero, una o due categorie** di riconoscimento. Compilarlo è obbligatorio per la convalida; scegliere zero categorie non riduce il punteggio. Senza compilazione entro la scadenza, le Caramelle di quel tavolo, compreso l'eventuale bonus, non vengono convalidate.

Chi aggiorna il punteggio

Lo staff incrocia le presenze comunicate dal Narratore con i questionari ricevuti, verifica il bonus e

assegna le Caramelle. Nel gruppo di organizzazione sarà condiviso il link alla classifica con i nomi dei partecipanti e i punteggi assegnati.

Il premio sorpresa

Vince il partecipante che, dopo le convalide e le eventuali penalità, conclude l'evento con più Caramelle. In caso di parità al primo posto, il premio viene assegnato tramite sorteggio tra i pari merito.

Anche i Narratori possono concorrere giocando alle sessioni degli altri: condurre il proprio tavolo non assegna Caramelle. La stessa persona può vincere il premio Caramelle e quelli legati ai riconoscimenti.

I riconoscimenti

I riconoscimenti vengono attribuiti ai **Narratori (GM)** per le avventure condotte durante Halloweek. Le scelte dei giocatori riguardano l'esperienza complessiva della sessione: atmosfera, coinvolgimento e momenti memorabili vissuti insieme.

Chi ottiene un riconoscimento riceve un **tag nel Discord AcademyGDR**, associato al proprio profilo. Il tag celebra il lavoro del Narratore e l'esperienza della sessione premiata.

Compila il questionario del tuo tavolo

Il Narratore o lo staff invia il questionario via email al termine della partita. Compilalo possibilmente subito dopo e comunque **entro 48 ore dalla fine della sessione**. Puoi inviare una sola risposta per ogni sessione a cui hai partecipato come giocatore.

Indica l'identificativo richiesto per verificare la presenza e seleziona **al massimo due categorie, oppure nessuna**. Il modulo riporta il significato di ciascuna voce. Non si assegnano voti numerici e non si valutano individualmente Narratori o giocatori.

Le scelte individuali sono riservate allo staff: il Narratore non viene informato di chi ha selezionato ciascuna categoria. Può compilare il questionario per i tavoli in cui gioca, ma non per quelli che conduce. Eventuali risposte duplicate vengono verificate dallo staff.

Una sessione può ottenere più riconoscimenti. Le categorie vengono assegnate separatamente, senza una classifica generale dei Narratori. Il metodo di confronto è spiegato nel capitolo seguente.

La Candela Spenta

Per l'atmosfera di tensione, inquietudine o paura più riuscita.

La Risata nel Buio

Per un'esperienza particolarmente divertente, assurda o ironicamente macabra.

Non Aprire Quella Porta

Per il senso di mistero, suspense o curiosità più coinvolgente.

Il Mostro sotto al Letto

Per il concept, la premessa o l'idea più originale.

Dolcetto o Tiro Salvezza

Per la sessione che esprime meglio lo spirito di Halloweek.

Finchè Morte non ci Separi

Per il finale più memorabile secondo i partecipanti.

Vincitori e premiati

Come si assegna ogni categoria

Dopo la chiusura dei questionari, lo staff confronta la quota di giocatori presenti che ha selezionato ciascuna categoria: **selezioni ricevute ÷ giocatori presenti × 100**. Il Narratore della sessione con la percentuale più alta ottiene il riconoscimento.

Il conteggio considera tutti i giocatori effettivamente presenti, escluso il Narratore, anche se

qualcuno non ha compilato il modulo o ha scelto zero categorie. Ogni sessione è valutata separatamente: i risultati di più avventure dello stesso Narratore non si sommano.

Un esempio con La Candela Spenta

Sessione	Presenti	Selezioni	Percentuale
La casa dei sussurri	4	3	75%
Il bosco senza luna	6	4	66,7%
L'ultima candela	5	2	40%

Vince **La casa dei sussurri**: la categoria è stata scelta dal 75% del tavolo. Il bosco senza luna ha più selezioni in totale, ma una percentuale inferiore. Lo stesso calcolo si ripete per tutte le categorie.

In caso di parità nella percentuale più alta, **tutti i Narratori a pari merito ricevono il tag**. Se la categoria prevede un buono, il buono viene assegnato tramite sorteggio tra loro.

Due buoni digitali

Dolcetto o Tiro Salvezza e **Il Mostro sotto al Letto** prevedono un buono digitale ciascuno. I buoni sono senza scadenza e utilizzabili per materiali di giochi di ruolo o giochi da tavolo negli store affiliati ad AcademyGDR, che saranno svelati a fine evento.

I premi sono cumulabili: chi vince entrambe le categorie riceve entrambi i buoni e può ottenere anche il premio segreto delle Caramelle.

Annuncio e consegna

Al termine dell'evento, dopo la scadenza delle ultime 48 ore e le verifiche dello staff, i vincitori saranno annunciati nel canale **ANNUNCI** del Discord AcademyGDR. Nello stesso canale verrà svelato il premio Caramelle.

I buoni saranno inviati via email **entro 18 giorni dalla proclamazione**. Anche il premio Caramelle verrà consegnato entro lo stesso termine; lo staff contatterà privatamente il vincitore per concordarne le modalità.



Cosa aspetti!

Unisciti al canale whatsapp dell'evento!