

# IL TEOREMA DI BAYES

**GUIDA  
EVENTO**



# Indice

---

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Introduzione.....                   | 4  |
| Il Teorema di Bayes.....            | 4  |
| Qual è la tua verità? .....         | 4  |
| Le Tre Regole .....                 | 4  |
| Stile di gioco.....                 | 5  |
| La nostra visione .....             | 5  |
| Follia .....                        | 5  |
| Percezione e allucinazioni.....     | 6  |
| Identità.....                       | 6  |
| Violenza.....                       | 6  |
| Genere e temi.....                  | 7  |
| Il Gioco .....                      | 8  |
| Logistica e orari .....             | 8  |
| Il Resort.....                      | 10 |
| Il Forte .....                      | 11 |
| Il Sanatorio.....                   | 12 |
| Cellulari.....                      | 12 |
| La Follia.....                      | 13 |
| Identità.....                       | 13 |
| Percezione .....                    | 13 |
| Rivelazioni.....                    | 13 |
| Violenza.....                       | 13 |
| Meccaniche .....                    | 14 |
| Memoria .....                       | 14 |
| La Stanza Nera.....                 | 14 |
| La Stanza Bianca.....               | 15 |
| Psicofarmaci .....                  | 16 |
| Porte chiuse.....                   | 17 |
| Lavori in corso.....                | 17 |
| Combattimento, ferite e morte ..... | 18 |
| Ruolo della violenza.....           | 18 |
| Controllo di scena.....             | 18 |
| Ferite.....                         | 19 |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| Morte.....                                         | 19 |
| Pistole.....                                       | 19 |
| Prigionia e tortura .....                          | 20 |
| Crescita della tensione e frasi di sicurezza ..... | 20 |
| Nessuno bada ai muratori.....                      | 21 |



# Introduzione

---

## Il Teorema di Bayes

*Il Teorema di Bayes* è un evento di gioco di ruolo dal vivo di **ambientazione contemporanea**, un **thriller psicologico** sospeso tra **indagini mozzafiato** e **inquietanti rivelazioni**, tra ricordi dimenticati e un presente in cui ogni certezza è pronta a crollare, nella sottile linea di confine in cui la realtà si mescola alle **allucinanti suggestioni dell'inconscio**.

*Il Teorema di Bayes* vi permetterà di esplorare suggestivi e angosianti luoghi abbandonati. Avrete il coraggio di addentrarvi nelle buie gallerie di quello che fu un forte della prima guerra mondiale o di varcare la soglia di un sanatorio ormai in rovina?

### Qual è la tua verità?

Durante le celebrazioni per l'inizio dei lavori di restauro di Valledrane, centro per l'igiene mentale nelle cui sale abbandonate si sono consumati **misteriosi e angosianti delitti**, i partecipanti si troveranno intrappolati fra i segreti di un passato perduto e gli **abissi di pazzia** dell'animo umano.

*Il Teorema di Bayes* vuole mettere in scena un'**inarrestabile e violenta** discesa verso la follia, un percorso tra identità e memorie lacerate, in cui ognuno dovrà fare i conti con la propria **metà oscura**.

Se non hai paura di attraversare le **porte dell'inconscio** e indagare su **sanguinosi omicidi**, questo è l'evento di gioco di ruolo dal vivo che fa per te.

## Le Tre Regole

- 1) Resta sempre nel gioco e nel personaggio.
- 2) Reagisci alle azioni altrui, non devono cadere nel vuoto.
- 3) Non aspettarti una reazione specifica dagli altri: prendi tutto per buono

1) Rimani sempre nel personaggio: con le parole, con le azioni, coi pensieri. Non uscire mai dal gioco, non parlare d'altro: il gioco è bello ed emozionante se tutti lo rendono vero e vivo a beneficio degli altri partecipanti.

2) A ogni azione, una reazione: se un altro personaggio ti rivela un segreto, ti schiaffeggia o ti pugnala a tradimento... reagisci ! Non importa che cosa fai o dici, ma fai qualcosa, possibilmente qualcosa di appropriato, di intenso, di drammatico.

In un larp nessuna azione deve cadere nel vuoto.

3) Accetta le azioni altrui: in un larp ciascuno è regista di se stesso. Non mettere mai in dubbio le azioni o la buona fede degli altri e non aspettarti mai da loro una reazione specifica. Prendi sempre per buono tutto quello che succede e che fanno gli altri



partecipanti e gioca di conseguenza. In un larp non c'è copione, non ci sono prove e non si rigirano le scene; non tutto sarà perfetto, ma tutto sarà convincente, se decidi di crederci.



## Stile di gioco

### La nostra visione

Come in ogni buon *thriller*, le vicende che coinvolgeranno i personaggi del Teorema di Bayes saranno sviluppate cercando il giusto equilibrio tra una parte più *investigativa e d'azione*, e una parte più *introspettiva e psicologica*. Lungi dall'essere due elementi distinti e separati è nell'intreccio di queste due dinamiche che crediamo si nasconda la chiave per poter apprezzare al meglio questo live. Se l'emergere di oscuri segreti può portare i personaggi ad una forte crisi di identità, allo stesso modo la scoperta di sé e degli altri può innescare un dramma dalle conseguenze terribili. ***Giocare sul filo del rasoio tra azione ed introspezione non è così difficile quanto possa sembrare*** a un primo sguardo, perché nella realtà del gioco avrete a disposizione una serie di tecniche e metatecniche a supportarvi, ma soprattutto tre temi principali da esplorare: follia, percezione e identità.

### Follia

E' il tema più evidente e capace di attirare l'attenzione. Nello svilupparlo, terremo certamente conto della sua serietà e delicatezza, ma lo considereremo soprattutto come ***motore della narrazione*** e come metafora della fragilità del nostro mondo.



Se da una parte non abbiamo l'ambizione di essere clinicamente e scientificamente accurati, dall'altra ci affidiamo a voi per dare una **rappresentazione drammatica e realistica della discesa nella paranoia e nell'ossessione**. Non ci interessa il luogo comune del folle che si crede Napoleone, o di quello con personalità multiple, perché raramente portano interesse al gioco. Allo stesso modo, non crediamo che sia così interessante per chi gioca passare ore e ore in stato catatonico. Quella che vogliamo rappresentare è una follia tanto più lucida quanto più profonda, radicata e credibile. **Una follia che porta i personaggi ad agire e reagire**, e a coinvolgere gli altri nelle sue manifestazioni. La follia del mite impiegato che imbraccia il fucile e pretende di farsi giustizia da solo, o del genio della finanza che legge messaggi segreti ovunque e agisce di conseguenza. O ancora, quella della madre che non riconosce più il figlio e crede sia un impostore. In altre parole, **la follia di chi vede andare in frantumi la propria realtà** e cerca di dare un senso a quello che ne rimane, al di là di ogni ragionevolezza.

## Percezione e allucinazioni

Ci saranno molte occasioni per iniziare o proseguire la propria discesa nella follia. A volte si tratterà di documenti che mostrano in maniera inequivocabile una realtà diversa da quella che ci si aspettava. Altre volte saranno le soluzioni di alcuni enigmi a mostrare messaggi capaci di mandare in frantumi le certezze di un personaggio. Infine, potreste imbattervi in **vere e proprie allucinazioni**: voci sussurrate nel buio, apparizioni improvvise, oggetti che cambiano aspetto. **Si tratterà sempre di inviti al gioco** e all'esplorazione dei temi del live. Se li ignorerete, o peggio se cercherete il trucco dietro l'apparenza come i protagonisti di *Scooby Doo*, avrete perso un'occasione per creare una situazione interessante per voi e per gli altri. Se invece vi farete coinvolgere e suggestionare da quello che scoprirete o vivrete, allora contribuirete a rendere l'esperienza più interessante per voi e per chi vi starà intorno. E non dovrete per forza urlare come dei dissennati tutto il tempo: in *Twin Peaks*, l'agente Cooper mantiene senza problemi un certo grado di lucidità e raziocinio, ma allo stesso tempo **non dubita mai delle sue visioni**. Al contrario, le prende per buone, le esplora, **cerca di giungere alla verità tramite loro**.

## Identità

Una delle domande fondamentali a cui i personaggi dovranno rispondere è: **chi sono io?** Come giocatori sarete chiamati a costruire e ricostruire l'identità e la storia dei vostri alter ego, a partire dalle suggestioni contenute nella scatola personaggio e proseguendo con le informazioni trovate in gioco. Ma a questa domanda se ne affiancherà presto un'altra, ancora più fondamentale: **chi voglio essere?** La follia, vostra o di chi vi sta intorno, la conoscenza scaturita da una percezione alterata e allucinata, il peso della vostra storia: tutto questo darà un carattere di urgenza alla questione, un carattere, ancora una volta, folle ed ossessivo: chi vuoi essere? **Cosa sei disposto a fare per diventarlo? Qual è la tua verità?**

## Violenza

Punto di incontro naturale tra dramma personale e necessità di azione, tra discesa nella follia e conflitto tra realtà e verità, **la violenza avrà certamente un ruolo di primo piano** nel Teorema di Bayes. Tuttavia, anche in questo caso non si tratta di un metodo per arrivare alla "vittoria", o di una soluzione legittima e pulita per risolvere un conflitto. Perché possa essere davvero portatrice dei temi dell'evento, **la violenza non può essere**

*vista come agonismo, o duello, ma come sopruso, prevaricazione, bestialità.* Non porta soluzioni, ma genera drammi e problemi, *sia per chi la subisce che per chi la infligge.*

## **Genere e temi**

*Il Teorema di Bayes* è un thriller psicologico che vi porterà a scavare nella parte più nascosta ed oscura di voi stessi.

Affronterete la vostra stessa anima e metterete in dubbio le vostre convinzioni su quanto concerne la vostra idea di memoria, identità e percezione.

Vi scontrerete con i fantasmi della vostra infanzia.

*Il Teorema di Bayes* è una favola noir che vi trascinerà in una spirale dove realtà, memoria ed immaginazione si mischiano senza contorni definiti.



# Il Gioco

---

## Logistica e orari

### QUANDO ARRIVARE

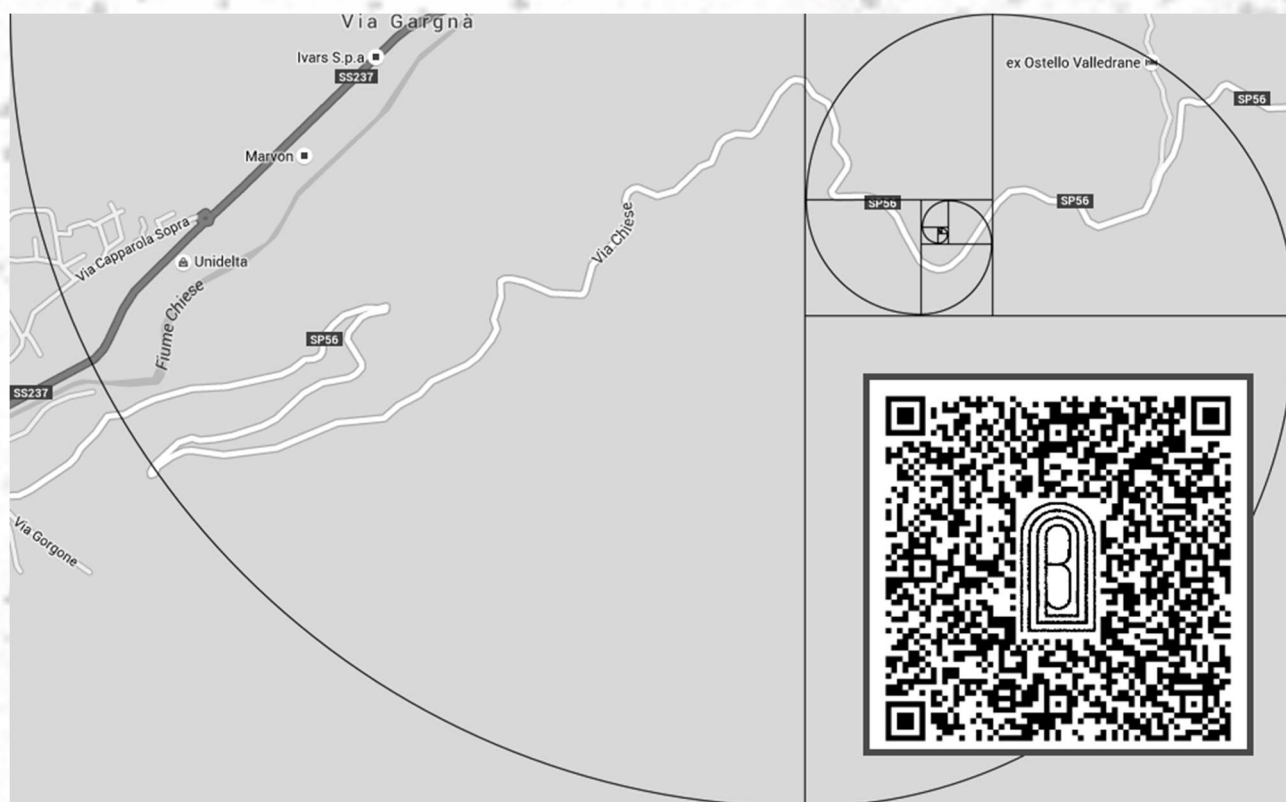
Il ritrovo è previsto entro le ore 15 del giorno 23 aprile 2016.

Data la particolare struttura dell'entrata in gioco vi raccomandiamo di non arrivare oltre l'ora stabilita.

### DOVE ARRIVARE

Il ritrovo dei giocatori è presso il parcheggio che troverete nella zona industriale di Treviso Bresciano, in località Piazza delle Streghe.

Coordinate GPS: 45°42'58.3"N 10°26'24.6"E





## **ORARIO DI INIZIO DEL LIVE**

Il larp inizierà alle ore 16. Non sono ammessi ritardi.

## **COSA PORTARE**

*Il Teorema di Bayes* è un live contemporaneo: i costumi saranno quindi abiti moderni. Potete caratterizzare il vostro personaggio come desiderate.

Vi consigliamo di portarvi anche delle scarpe comode: parte del gioco si svolgerà all'aperto, in mezzo a prati e boschi.

Nella vostra scatola avete rinvenuto un'etichetta per i bagagli: vi preghiamo di compilarla con il nome del vostro personaggio ed il suo numero identificativo e di attaccarla alla vostra valigia. Se avete più di un bagaglio, attaccate un'etichetta qualsiasi ad esso, riportando gli stessi dati, in modo che nulla vada smarrito.

Se siete particolarmente freddolosi vi consigliamo di portarvi una coperta supplementare oltre a quella fornita dalla location: saremo ad un'altitudine di 687 metri e nel mese di aprile spesso fa ancora freddo. Parte degli eventi si svolgeranno all'aperto nelle ore di buio, quindi considerate attentamente la possibilità che la temperatura non sia elevata.

## **E LA SCATOLA DEL PERSONAGGIO ?**

Portatevi la scatola del vostro personaggio che vi è stata consegnata e anche tutti gli oggetti che contiene, tranne quelli che vi è stato suggerito di non avere con voi.

## **QUANDO COMINCIA IL LIVE ?**

La vostra esperienza comincerà non appena sarete scesi dalle vostre auto.

## **QUANDO FINISCE IL LIVE ?**

Il larp finirà approssimativamente alle ore 14.00 di lunedì 25 Aprile 2016

## **HO DEGLI OGGETTI IMPORTANTI FUORI GIOCO DA TENERE CON ME, COSA FACCIO ?**

Se avete degli oggetti importanti che desiderate tenere con voi, come medicine, occhiali, chiavi dell'auto, cellulare o altro, metteteli in una busta A4 imbottita gialla e sbarratela con una X: tutti gli altri capiranno che le cose contenute non fanno parte del gioco.

## **I PASTI**

Tutti i pasti saranno serviti in gioco, a partire dalla Cena di Gala del venerdì fino al brunch del lunedì. Dopo la fine del live ci sarà uno spuntino fuori gioco per chi lo desidera.

Non abbiamo la possibilità di garantire pasti differenziati per le persone celiache, ma se avete allergie alimentari vi preghiamo di comunicarcele al più presto.

## Il Resort

Il Resort Valledrane è una casa colonica appositamente allestita in cui trascorrerete parte della vostra esperienza di gioco. Si tratta anche del luogo dove dormirete nelle stanze che vi verranno assegnate e dove verranno serviti i pasti. Un luogo felice per persone felici che necessita di alcune regole per poter funzionare al meglio.

La brochure che vi è stata consegnata nelle scatole e che viene riportata di seguito contiene degli appuntamenti ad orari prefissati.

### PROGRAMMA

**Sabato 23 Aprile**

**19:00** Ritrovo nel salone da pranzo

**20:00** Cena di gala con spettacolo di musica contemporanea a cura del maestro Luciano Stella

**22:00** Relax e tisana della buonanotte

**Domenica 24 Aprile**

**09:00** Colazione a buffet nel salone da pranzo

**15:00** Conferenza nella sala multimediale  
"Perché è importante non dimenticare"

**20:00** Cena con intrattenimento nel salone da pranzo

**Lunedì 25 Aprile**

**09:00** Colazione a buffet nel salone da pranzo

**12:00** Conclusione evento e saluti

### Resort Valledrane

*"L'unica vostra preoccupazione sarà disfare i bagagli"*

*-Giorgio S. Cavalieri-*





VALLEDRANE  
MANAGEMENT GROUP



VALLEDRANE RESORT

### Informazioni sull'evento

Questi **appuntamenti vanno necessariamente rispettati**, d'altronde Giorgio Cavalieri si è tanto dato da fare per stilare un programma per voi, non vorrete certo contrariarlo. Questa regola è Fuori Gioco e va sempre rispettata, questo consentirà allo staff di riallestire gli altri luoghi in cui giocherete.

Tutte le stanze da letto del Resort saranno al primo piano. Per godere di un weekend di tutto riposo, dalle ore 3:00 alle ore 9:00 del mattino non potrete lasciare il primo piano del Resort. Questa regola è Fuori Gioco e va sempre rispettata.

Il Resort è dotato di una sala multimediale dove si troverà un computer per potere visionare video ed altro materiale digitale. Tuttavia non potrete utilizzare il PC direttamente, ma dovrete obbligatoriamente parlare con Augusta Luisa Luminaria che provvederà a soddisfare al meglio le vostre richieste. Questa regola è Fuori Gioco e va sempre rispettata.



## Augusta Luisa Luminaria



### Il Forte

Il Forte è una costruzione della Prima Guerra Mondiale, dismesso ed abbandonato, dove si potranno trovare misteri ed enigmi. Questo luogo suggestivo è molto buio, essendo una fortificazione con poche aperture, ed in parte pericolante. La struttura portante è integra ma il pavimento è coperto di detriti e ci sono delle scale in legno molto rovinate che è meglio non utilizzare. Consigliamo a tutti di prestare particolare attenzione durante l'esplorazione del Forte.

Il luogo è pubblico, pertanto è possibile incontrare delle persone estranee al live: famiglie in gita o cacciatori. Prestate attenzione.



## Il Sanatorio

Il Sanatorio di Valledrane custodisce i vostri incubi.

Il posto è abbandonato da decenni ed è pericolante. Prestate attenzione.

La natura particolare del Sanatorio impone delle ferree regole Fuori Gioco che non vanno assolutamente trasgredite.

L'accesso al Sanatorio non è libero. Nessuno può entrare se non viene accompagnato dal PNG Franco B. Coniglio. Delle guardie armate sorvegliano il luogo e impediscono a chiunque l'accesso. Soltanto Franco conosce i turni di guardia e la strada per evitare di farsi cogliere in flagrante. Questa regola è Fuori Gioco e va sempre rispettata.

Il Sanatorio abbandonato è un posto pernicioso e nessuno può trascorrerci troppo tempo senza rischiare di perdere se stesso. Franco darà ai Giocatori che porterà nel Sanatorio un counter che indica il tempo rimasto per l'esplorazione. È tassativo uscire dal Sanatorio prima che il tempo a disposizione sia scaduto. Questa regola è Fuori Gioco e va sempre rispettata.



**Franco B. Coniglio**

## Cellulari

Vi ricordiamo che avete firmato un *NDA (Non Disclosure Agreement)*. Quindi, quando siete arrivati, avete consegnato i vostri cellulari al personale addetto e non li avrete con voi durante il fine settimana di presentazione. Questa regola è Fuori Gioco e va sempre rispettata per mantenere l'atmosfera di isolamento ed alienazione che vi accompagnerà in questa magnifica esperienza. Mettete i vostri cellulari nella Busta Fuori Gioco e non utilizzateli.

Alcuni tra di voi avranno il permesso di utilizzare il telefono per fare solo e soltanto foto e video ma non potranno in nessun modo utilizzarli per fare o ricevere chiamate o messaggi e dovranno tenerli per l'intero week end in Modalità Aereo.



# La Follia

---

## Identità

Nell'affrontare gli eventi di gioco ogni personaggio dovrà fare i conti con la follia, tanto la sua personale quanto quella degli altri. La proposta del *Teorema di Bayes* è quella di mettere i giocatori davanti a scelte e bivi in cui saranno costretti a rispondere alla domanda: che cos'è la follia per me? Cosa sono disposto ad accettare e cosa voglio condannare? La follia è una componente molto forte dell'identità di ciascuno, che emergerà tramite il gioco e tramite le dinamiche della **Stanza Nera** e della **Stanza Bianca**.

## Percezione

Durante il live sarete posti davanti ad esperienze che vanno oltre la normalità: visoni folli, ricordi vostri ed altrui, suggestioni e spunti onirici. Come vanno affrontate? Per prima cosa non cercate di smascherare il trucco o leggere l'evento che si sta verificando attraverso la lente della razionalità; per quanto sia facile e spontaneo farlo, non è il corretto modo di vivere questi particolari momenti. Invece, lasciatevi trascinare, convincere, coinvolgere!

Chiedetevi sempre: "Quale significato ha tutto ciò per il mio personaggio?".

Godetevi l'esperienza, lasciate che vi sommerga come un fiume in piena ed avrete colto l'anima del live.

## Rivelazioni

Siate pronti alla contraddizione: talvolta le rivelazioni che vi saranno fatte potrebbero contraddire quello che sapete di voi stessi come personaggio o sovrascrivere fatti e convinzioni fino a quel momento date per assodate. In caso accadesse, siate pronti a prenderle comunque per credibili e reali. Veder franare inesorabilmente tutto ciò che si credeva vero spalanca la via per la verità.

## Violenza

La violenza è una parte integrante de *Il Teorema di Bayes*. Mano a mano che scenderete nella spirale della follia anche la violenza tenderà ad aumentare. Lasciate tanto più libere le pulsioni del vostro personaggio quanto più vi calate all'interno della storia e non abbiate timore, se lo sviluppo del vostro personaggio lo richiede, di giocare scene forti e di impatto: soprusi fisici e mentali saranno sempre più frequenti e necessari alla scoperta di voi stessi e delle persone intorno a voi. Rammentate: la violenza segna indelebilmente tutte le persone coinvolte; tanto chi la subisce quanto chi la perpetra.

# Meccaniche

---

## Memoria

Molti dei reperti che troverete nel corso delle vostre esplorazioni saranno fotografie o vecchie registrazioni. Nonostante i nostri tentativi, non siamo riusciti a far ringiovanire gli attori per girare quelle scene. Abbiamo deciso quindi di usare un approccio simbolico. Quando in gioco vedrete una fotografia o un video IN BIANCO E NERO dovete dare per scontato che siano stati registrati nel passato. Non importa se la figura ritratta dimostra la stessa età che ha nel presente, se compare in bianco e nero può avere venti anni di meno o persino essere un bambino.

## La Stanza Nera

Nella Stanza Nera avrete la possibilità di vivere scene avvenute nel passato, in quel luogo di confine dove ricordi, sogni e storia si mischiano in un affresco dai contorni indistinti. Potrete riconoscere la Stanza Nera perché sarà marchiata da una



scura come il rimorso. Non sarà però possibile aprire a piacimento la porta che conduce al passato. Avrete bisogno di qualcosa che possa catalizzare i vostri ricordi.

Potrà capitarvi, durante il gioco, di trovare un oggetto o dei fogli di carta con sopra inciso lo stesso simbolo seguito da un numero. Quello è il segnale. A quel punto DOVRETE recarvi il prima possibile alla porta che conduce nella Stanza Nera. Il numero sull'oggetto indica quante persone, voi inclusi, DOVRANNO seguirvi nella stanza. Per comunicarlo, semplicemente, dovrete mostrare l'oggetto marchiato alle PRIME PERSONE CHE INCONTRATE, fino ad averne radunate un numero sufficiente. Loro DOVRANNO seguirvi in silenzio fino alla porta. Se non trovate il numero esatto di persone in un tempo ragionevole non dannatevi per trovarle ma, piuttosto, dirigetevi comunque verso la porta.

Fuori dalla porta della Stanza Nera consegnate l'oggetto al lobby boy che troverete ad attendervi e aspettate le sue istruzioni. In ogni caso, NON entrate nella stanza senza il suo permesso.

Una volta nella Stanza Nera, una voce narrante vi introdurrà alla situazione in cui vi trovate. Dovrete seguire le indicazioni di scena ma, per il resto, dovrete comportarvi come farebbe il vostro personaggio in quella circostanza. Quando le luci della stanza verranno spente o quando la voce ve lo comunicherà, dovrete uscire in silenzio.



Una volta fuori dalla stanza, se siete entrati in gruppo, disperdetevi e prendetevi qualche minuto per riflettere da soli, in silenzio, su quanto avete visto e sentito.

Ma cosa rappresentano le scene che vivrete nella Stanza Nera ? Sono ricordi, frammenti di passato. Forse del vostro personaggio, forse di qualcun altro. Non sarà facile determinare quale sia la vostra verità.

Come per tutti gli altri aspetti più onirici de *il Teorema di Bayes*, NON dovrete cercare di razionalizzare le vostre esperienze all'interno della Stanza Nera ma piuttosto di capire come essere influenzeranno il vostro personaggio, la sua identità, i suoi ricordi.

Lasciatevi suggestionare.

## La Stanza Bianca

Così come la Stanza Nera rappresenta il passato e la memoria, la Stanza Bianca rappresenta l'identità e la riflessione. Al suo interno potrete giocare un dialogo con il vostro inconscio e ricevere stimoli e suggestioni dalla vostra coscienza. Cercare di esplorare la parte più nascosta di voi stessi potrebbe avere delle ripercussioni e, magari, scoprirete alcuni lati del vostro personaggio che fino a quel momento non avevate preso in considerazione. Non ignorate mai i suggerimenti che vi verranno dati dal vostro inconscio e, una volta usciti dalla stanza, giocate come se aveste scoperto qualcosa di più su voi stessi, anche se contrario alla vostra natura. Del resto, sono sempre i pacati ragionieri ad esplodere in un giorno di ordinaria follia.

La Stanza Bianca sarà riconoscibile perché marchiata dallo stesso simbolo della stanza nera, ma in toni chiari. Potrete fare visita alla vostra coscienza quando volete, vi basterà bussare e chiedere al lobby boy di farvi entrare. Vi consigliamo di visitare la Stanza Bianca quando il vostro personaggio subisce un trauma, quando è roso dal dubbio, quando sente vacillare le sue certezze o, più semplicemente, quando vorrete nuovi stimoli di gioco.

Ci sono però casi in cui dovrete OBBLIGATORIAMENTE recarvi nella Stanza Bianca in tempi ragionevoli:

- Dopo aver assunto psicofarmaci
- Dopo aver inflitto o subito violenza, sia fisica che mentale. Tenete presente un principio di escalation. Se andate nella Stanza Bianca per aver preso qualcuno a calci, non tornateci per uno schiaffetto. Aspettate un episodio di violenza più grave di quello che vi ci ha mandati l'ultima volta.
- Qualora foste invitati a entrare dal lobby boy.

Ovviamente sarà possibile entrare nella Stanza Bianca esclusivamente da soli. Solo su esplicito invito del lobby boy sarà consentito a più persone di incontrare la stessa coscienza.

## Psicofarmaci

In gioco useremo delle Tic-Tac e una miscela di acqua e zucchero, in contenitori opportunamente scenografati, per simulare psicofarmaci e altre droghe. Tutti i tipi di psicofarmaco hanno lo stesso effetto, inoltre starà a voi decidere qual'è la soglia di tolleranza del vostro personaggio. Qualcuno potrebbe sentire gli effetti già alla prima goccia, mentre per i più tossici tra voi servirà l'intero flacone.

Quando assumerete uno psicofarmaco sarete particolarmente ricettivi alle suggestioni e sarà più facile per gli altri personaggi influenzare il vostro umore. Con un pò di impegno riusciranno a rilassarvi, terrorizzarvi, condurvi alla paranoia o alla violenza.

Tuttavia gli psicofarmaci NON vanno intesi come un "siero della verità" o un meccanismo di "controllo mentale", **il loro unico effetto è quello di alterare le emozioni.**

Per dare uno psicofarmaco ad un altro personaggio contro la sua volontà non potrete usare il sotterfugio o l'inganno, ma dovrete costringerli ad assumerlo in maniera plateale e sottolineando cosa gli state dando. Non potrete dire "vuoi una caramella?" per raggirare qualcuno e drogarlo a tradimento ma dovrete aprirgli la bocca dicendo "prenditi questo Tavor, stronzo".

Gli effetti degli psicofarmaci svaniscono in poco tempo ma assumerne dosi massicce o continue può portare a prolungate alterazioni dell'umore.

Entro un'ora da quando avrete assunto una droga **dovrete** fare visita alla Stanza Bianca a meno che voi non siate dei tossici compulsivi, in quel caso sentitevi liberi di visitare la vostra coscienza quando questo potrebbe creare occasioni di gioco. Non vogliamo vedervi passare la giornata davanti alla porta bianca!





## Porte chiuse

Valledrane è una splendida location, tuttavia alcuni punti possono rappresentare un rischio per la vostra sicurezza e per quella degli altri: **vi invitiamo a seguire scrupolosamente le indicazioni dello Staff e le Regole indicate in questa guida**, in modo che il gioco possa essere divertente e sicuro per tutti. Inoltre:

- Non si possono forzare le porte o spaccare le scenografie
- Se una porta è chiusa da un lucchetto dovreste trovarne la combinazione. I lucchetti devono essere tassativamente lasciati in loco
- Non si possono scavalcare recinzioni o altro per aggirare porte chiuse
- Prestate sempre attenzione a dove andate e a dove portate gli altri

## Lavori in corso

Quando vi trovate davanti un cartello di “Lavori in corso” quello è il segnale che non si può proseguire oltre: l’ala successiva è chiusa o quella porta non si può aprire.

La posizione dei cartelli cambierà, durante il gioco: fate attenzione e non oltrepassate il cartello. Ricordate che alcuni cartelli servono a delimitare zone non sicure **FUORI GIOCO**. Saranno lì per la vostra sicurezza di giocatori e dietro non ci troverete mai nulla di utile.



## Combattimento, ferite e morte

### Ruolo della violenza

Come scritto in precedenza, la **violenza è uno dei temi centrali** de *Il Teorema di Bayes*. Questo non vuol dire che andremo a mettere in scena una storia di guerra o uno scenario hollywoodiano in cui gli eroi arrivano alla verità camminando sui corpi dei loro nemici. Gli scontri e la violenza non dovranno essere intesi come un modo per raggiungere i vostri obiettivi ma, piuttosto, come un **momento drammatico** in cui confrontarvi con la vostra metà oscura.

I vostri personaggi, lentamente ma inesorabilmente, sprofonderanno in una folle spirale di violenza, sia fisica che psicologica. Come cambieranno? Come si rapportheranno al risvegliarsi delle loro pulsioni più selvagge e nascoste? Cosa farà il timido ragioniere una volta imprigionato in un giorno di ordinaria follia?

**La violenza è sempre un momento centrale nell'evoluzione del vostro personaggio, sia quando la subirete sia, soprattutto, quando sarete voi gli aguzzini.** La violenza lascia SEMPRE segni nella psiche dei vostri personaggi ed è una linea di confine che, una volta attraversata, non permette di tornare indietro.

**Una volta che sarete toccati dalla violenza essa vi trascinerà lentamente nella sua spirale. Sempre più a fondo.**

Visto il ruolo drammatico che la violenza e gli scontri ricoprono nella nostra storia, utilizzeremo alcune meccaniche per sottolineare al meglio questo aspetto ed evitare che momenti di scontro, in cui avrete l'occasione di esprimere i conflitti dei vostri personaggi, si trasformino in una rissa da stadio priva di spessore.

### Controllo di scena

Per simulare l'aggressione ad un altro personaggio vi basterà minacciarlo brandendo un'arma, una sedia o qualsiasi cosa abbiate a portata di mano in quel momento. Potete anche afferrarlo, ovviamente rispettando le regole del buon senso e le parole di sicurezza.

A questo punto potrete facilmente rendervi conto di chi ha il **CONTROLLO DELLA SCENA**. Si tratta di chi ha palesemente il vantaggio per superiorità numerica, di ferocia o di armamenti. Qualora non fosse immediatamente chiaro, usate discorsi in gioco per determinare chi stia controllando la scena. Per esempio potrete urlare "Siamo più di voi" oppure "metti giù quella mazza o ti apriamo la pancia con i nostri coltelli.". Siate creativi e ricordate: **l'importante non è "vincere" ma giocare scene profonde che possano sottolineare lo sviluppo della vicenda.**

A questo punto potrete giocare la situazione come volete ma, ricordatevi, **chi ha il controllo della scena "vincerà" lo scontro e potrà imporre la sua volontà agli "sconfitti"**. Sapendo già chi dovrà prevalere dovrebbe esservi facile simulare una rissa che sia scenicamente soddisfacente.

Per le aggressioni più cruente avrete a disposizione dei **coltelli di plastica con lama rientrante**. Usateli per simulare coltellate ma **fate attenzione, portate i vostri colpi piano e lentamente.**



## Ferite

Dopo una scena di rissa o di tortura è possibile che qualche personaggio rimanga **ferito**. Questo è **COMPLETAMENTE** a vostra discrezione e l'ultima parola spetta a chi ha subito la violenza. In questo caso interpretate di conseguenza e in maniera convincente la parte del ferito. Ogni personaggio, se lo ritenete coerente con la sua storia, può sapere come applicare medicazioni di base, purché abbia con sé gli strumenti scenografici adatti, tuttavia ogni ferito **DEVE**, in tempi ragionevoli, farsi condurre all'infermeria del Resort, dove il chirurgo **Selene Cossi** si occuperà di lui e **applicherà il trucco** necessario a rendere credibili le sue ferite.



Selene Cossi

## Morte

Per quanto gravi siano le vostre ferite, i vostri personaggi non potranno morire fino a **lunedì mattina**, dopo le 8:00. Solo due persone potranno decretare la morte di un personaggio: il **suo interprete** o **Selene Cossi**.

La storia de *Il Teorema di Bayes* è, come scritto più volte, una lenta discesa nell'abisso, per questo motivo vi consigliamo di essere **graduali** nelle azioni di violenza che intendete effettuare.

## Pistole

**Le pistole**, ovvero repliche **a salve** di armi da fuoco, rappresentano un'eccezione alle normali regole sulla violenza:

- Chi impugna una pistola ha **SEMPRE** il controllo della scena.
- Quanto una pistola spara da una distanza ragionevole, colpisce **SEMPRE**.
- Se venite colpiti, **DOVRETE** considerarvi feriti molto gravemente e farvi portare immediatamente in infermeria.
- Le ferite da arma da fuoco sono molto gravi e conducono quasi sempre alla morte, anche prima di quanto normalmente consentito. Un colpo di pistola potrebbe essere fatale anche sabato sera.

Infine, due regole di sicurezza:

- E' severamente vietato sparare colpi a bruciapelo o comunque a meno di due metri da un altro personaggio.
- E' severamente vietato usare le pistole negli spazi chiusi.

## Prigionia e tortura

Se, per qualche motivo, prendi qualcuno prigioniero, rispetta sempre queste indicazioni:

- Non legare nessuno con le mani dietro la schiena o per il collo e evita nodi troppo stretti. Se bendi gli occhi di qualcuno, sei responsabile che non vada a sbattere e non cada nel fosso.
- Non lasciare il prigioniero da solo, se non per preparare una scena di fuga (in cui tu, come giocatore, decidi che il tuo personaggio "si lascia scappare" il prigioniero): giocare da soli è noioso. Assicurati che il prigioniero riceva acqua e cibo.
- Se la prigionia diventa noiosa, o comunque si protrae per più di un'ora, il prigioniero e il carceriere dovrebbero trovare un modo credibile e drammaticamente appropriato per porre fine alla scena e andare avanti con la storia.

## Crescita della tensione e frasi di sicurezza

Durante il live ci aspettiamo una crescita della tensione: più scorre il tempo più i personaggi saranno inclini ad atti di violenza e soprusi. Una serie di segreti verranno alla luce progressivamente e determineranno un'escalation dei conflitti, dell'emotività e dei dissapori personali. Tenetene conto.

Se durante il gioco succede qualcosa che trovi troppo sgradevole o invadente, puoi (e devi!) usare la frase di sicurezza **"Vacci piano!"**: è una parola in codice che tutti conoscono e indica all'altro giocatore che deve evitare di essere troppo realistico, lasciarti spazio, abbassare la tensione, badare di non farti male. Non c'è nulla di male ad usare il "Vacci piano" e obbedisci sempre prontamente se qualcuno te lo dice: ciascuno ha la sua sensibilità e il suo metro di giudizio e tu devi rispettarli ciecamente.

Più spesso, può capitare che un giocatore sia troppo prudente o timido e, non volendo rischiare di infastidire l'altra persona, interpreti una scena in modo fin troppo astratto, soft, poco realistico. In questi casi puoi usare la frase di sicurezza **"E' tutto qui?"**: indica all'altro giocatore che, se vuole, può andarci un po' più pesante, giocare la scena in modo più autentico o più fisico, aumentare la tensione. Nessuno è obbligato a obbedire: "E' tutto qui" è una richiesta, un consiglio, ma non è un ordine.

Infine, quando un giocatore dice "Pausa!" il gioco si ferma.

Usa questa parola se una scena drammatica ti sta mettendo ferocemente a disagio, per qualunque motivo; oppure se ritieni che ci sia una situazione di pericolo reale, ad esempio se si è rotta una vetrata e i giocatori rischiano di farsi male. Non vale la pena continuare a interpretare mettendo a rischio un proprio compagno. Risolvete la situazione, dopodiché si potrà riprendere il gioco. Non sentirti in imbarazzo: non c'è alcuna vergogna nel chiamare "pausa" quando senti che il limite è stato superato.



## **Nessuno bada ai muratori**

Quando incontrate persone che indossano un caschetto da muratore tenete presente che sono Staff fuori gioco: la loro presenza è irrilevante per il vostro personaggio ed è determinata da comprensibili esigenze logistiche.

