



**MONSIEUR TABLEAU
DANS
LA VILLE
DES MIROIRS**

GAMECHEF – Pummarola Ediscion 2017

Tema: CONFINI

Ingredienti usati: FUMO, ECO, TAGLIO.

Chef autori del gioco: Davide Falzani, Manuela Zanotti

MONSIEUR TABLEAU

DANS

LA VILLE DES MIROIRS

INTRODUZIONE

Il concetto del **Confine** è molto intrigante per l'essere umano, poiché suscita la percezione di trovarsi all'interno di uno "spazio" e, contemporaneamente, solletica il desiderio e la curiosità di scoprire qualcosa di diverso, incoraggiandoci a oltrepassare "la linea immaginaria".

Esiste però un **Confine** oggettivamente invalicabile, che segna per sempre - nel bene o nel male - la vita di ogni essere vivente: **il Corpo**. Più delle condizioni di vita e più ancora del luogo in cui si ha la fortuna-sfortuna di nascere, crescere e vivere, **il Corpo** determina innanzitutto la percezione immediata che gli altri hanno di noi. Il nostro **Corpo** è, dunque, qualcosa con il quale dobbiamo scendere a patti, poiché definisce ciò che siamo e spesso diventa, o viene considerato, il riflesso del nostro Essere.

In questo gioco vogliamo provare a smontare questo assunto e vedere cosa siete veramente, indipendentemente dal vostro Corpo che, tutt'a un tratto, si trova avvolto nel **Fumo** e non è più percepibile.

Un Pittore giungerà in vostro aiuto: egli proverà a tracciare e a definire il vostro vero ritratto, racchiudendolo all'interno di una **Cornice**. **Ecco un altro Confine, la Cornice** che, alla fine, conterrà e custodirà l'essenza più vera del vostro Io.

LA STORIA

Da parecchi giorni vivo attaccato allo specchio, sperando che possa restituirmi un riflesso della mia immagine. Eppure non vedo nulla. Tutto è offuscato e indistinto. Il mio **Corpo** è circondato da una cortina di **Fumo** che mi impedisce di percepire i lineamenti del mio volto e la mia corporatura. Non so più se sono alto o basso, magro o robusto, giovane o vecchio. Di che colore è la mia pelle? Ho qualche segno particolare? Cicatrici, tatuaggi, qualche neo forse? Agito la mano, mi sbraccio disperatamente, ma il **Fumo** non si dirada. Insisto: stacco lo specchio dalla parete e lo scuoto, ma niente. Non ne esce alcuna immagine. Non capisco nemmeno se io sia uomo o donna.

Che io avessi un **Corpo** è fuori di dubbio, poiché esso ha condizionato la mia vita da quando sono nato. Una vita che si è plasmata attorno alle mie fattezze, conducendomi al punto in cui mi ritrovo oggi: insoddisfatto, smarrito in me stesso, incapace di comprendere ch'io sia veramente.

Mi affaccio alla finestra, esco di casa, cammino per le strade. Tutto è specchio nella nostra città, La Ville des Miroirs, affinché nessuno perda mai di vista la propria immagine. Specchi concavi, convessi, semiriflettenti, deformanti: ogni superficie dei palazzi e dei monumenti restituisce immagini di corpi e di vite che scorrono. Per tutti tranne che per me, ridotto come sono a una nuvola fumosa.

Mi calmo e faccio un respiro profondo. Sei stanco, mi dico. Sei stressato. Ogni giorno si ripete uguale all'altro, qui nella Ville des Miroirs. **E non sei felice**. Ecco la causa! I **Confini del mio Corpo** si sono dissolti uniformandosi a una vita che non mi appartiene. Una vita che non mi calza più, perché non era quella che volevo. Una vita che, a ben pensarci, non mi ha mai rappresentato poiché è stata plasmata intorno al mio **Corpo**, **confinata** in esso dalle sue caratteristiche, dalle circostanze e dai giudizi degli altri. Una vita che non è costruita attorno al mio Essere. Dunque è per questo che non riesco a percepirmi?

Ne parlo con amici e parenti, ma pare che nessuno in questa città si sia mai posto le domande che mi ossessionano. "Ci sono gli specchi!", mi dicono. "Bastano quelli a dirci ciò che siamo". Agito le braccia mostrando

loro la cortina di **Fumo** che mi avvolge, ma nessuno la vede tranne me. Scuoto la testa sconsolato mentre tutti sentenziano: "Boh! Sei sempre uguale al solito!".

Mi ero quasi rassegnato a continuare la mia vita di sempre, quando un volantino lungo la strada mi apre un barlume di speranza:



In breve raggiungo la via indicata, ma non riesco a trovare il numero civico. Affranto, ricontrollo l'indirizzo: "Eppure il posto è questo. Deve essere questo. Io **voglio** scoprire qual è **il mio vero corpo, la mia vera vita!**". Un attimo dopo, tra le vetrate dei palazzi, appare una porta di legno che si spalanca. Dopo un istante di sconcerto, imbocco fiducioso la scala.

Sulla porta dello studio mi accoglie **Monsieur Tableau**, vestito con un camice da pittore. Agitando un pennello ancora gocciolante di colore fresco, mi fa accomodare: "Prego, **Monsieur Fumée**. Vedo che ha difficoltà a comprendersi! Brutto affare quel **Fumo**, ma noi possiamo provvedere", aggiunge il **Pittore** indicando i suoi **Aiutanti**. "Il nostro compito sarà quello d'inquadrarla, anzi, d'incorniciarla nel **Corpo** più adatto a identificare il suo **Essere**, e nella vita che più le si addice. Spero che sia pronto a scoprire la **Verità** su di sé, qualunque essa sia. Si ricordi che potrebbe andarle anche peggio di come è stato finora. Prego, si sieda".

IL GIOCO

PACKAGING E CONTENUTO

La scatola del gioco ha il coperchio in materiale specchiante, semiriflettente o deformante. Al suo interno:

SCHEDE CORNICE-PERSONAGGIO;

4 mazzi di CARTE VIRTÙ/EMOZIONI, ciascuno composto da varie carte bicolore: il lato con fondo chiaro e scritte scure reca una maschera teatrale "ridente" e le accezioni positive di quella Virtù/Emozione; il lato con fondo scuro e scritte bianche reca una maschera teatrale "piangente" e le accezioni negative della Virtù/Emozione. (NOTA: in modalità virtuale, sostituire l'uso di queste carte con un D10; lanciare il dado e leggere LA VIRTÙ/EMOZIONE corrispondente al risultato, seguendo la numerazione della sezione "VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo").

6 mazzi di CARTE "L'ECO DELLA STORIA", ciascuno composto da 20 carte numerate (NOTA: in modalità virtuale, sostituire l'uso di queste carte con un D20; lanciare il dado e leggere L'ECO corrispondente al risultato secondo la numerazione delle liste che trovate in Appendice).

1 MONETA con due facce, una ridente, l'altra piangente (NOTA: *in modalità virtuale, sostituire l'uso della moneta con un tiro di dado: risultato DISPARI, usare un'accezione negativa della Virtù/Emozione corrispondente alla scritta bianca su fondo scuro; risultato PARI, usare un'accezione positiva*)



Per i “veri artisti” che desiderino cimentarsi concretamente nel ruolo del PITTORE, è prevista l'edizione speciale “SKETCH&DRAW” con schede CORNICE-PERSONAGGIO in carta da disegno ruvida o semi ruvida, accompagnate da matite per bozzetti e/o acquerelli.

I PROTAGONISTI

Questo gioco è pensato per un gruppo di 4 Giocatori. **Ognuno a turno interpreterà un ruolo differente in ciascuna delle 4 scene principali, con la regola che a ogni PERSONAGGIO corrisponderà sempre LO STESSO PITTORE:**

IL PITTORE. Monsieur Tableau è colui che costruirà l'aspetto del PERSONAGGIO, basandosi e analizzando ciò che emergerà dalle SCENE. Il PITTORE dovrà prendere quanti più spunti possibile, scena per scena, per determinare **il vero ritratto** del misterioso Monsieur Fumée.

IL PERSONAGGIO. Monsieur Fumée è il protagonista avvolto nel **fumo** che cercherà, attraverso le SCENE, di rendersi manifesto agli occhi del PITTORE. Con onestà e spontaneità, il PERSONAGGIO si calerà in ogni SCENA reagendo ai vari spunti (CARTE ECO DELLA STORIA, CARTE VIRTÙ/EMOZIONI) che gli verranno proposti nel corso del gioco.

GLI AIUTANTI di Monsieur Tableau. Creeranno ognuna delle 4 SCENE, dandone l'avvio e interpretando i PNG necessari.

LE FASI DI GIOCO

1 – A ogni PERSONAGGIO corrisponderà sempre lo stesso PITTORE, quindi ogni giocatore deve scegliere subito chi sarà **IL SUO GIOCATORE-PITTORE che non potrà cambiare fino alla fine del gioco**. Poiché ogni giocatore interpreta a turno il PITTORE, tutti ricevono una scheda CORNICE-PERSONAGGIO.

2 – La CARTA ECO: si decide chi sarà il PRIMO GIOCATORE-PERSONAGGIO a iniziare il turno di gioco (con qualsiasi metodo: tiro di dado; il più coraggioso a partire; ordine di età, ecc.). Egli sceglie il suo Mazzo tematico “L'ECO DELLA STORIA” tra i 6 proposti, che verrà usato fino alla fine del gioco. Gli altri giocatori scelgono tra quelli rimasti. Il PERSONAGGIO pesca una Carta ECO dal proprio Mazzo e la consegna a un AIUTANTE. **L'ECO è la risonanza di una vicenda in cui il PERSONAGGIO viene coinvolto, scena dopo scena.** Ogni Mazzo ha un tema e un titolo che suggeriscono una storia, una vicenda. Ogni Carta dà uno spunto che servirà agli AIUTANTI del PITTORE per avviare le SCENE, e soprattutto al PERSONAGGIO per calarsi in esse.

3 – La PRIMA SCENA: basandosi sulla Carta ECO che hanno ricevuto, gli AIUTANTI creano una SCENA decidendo chi saranno i PNG necessari e, insieme al PERSONAGGIO, iniziano a narrare le vicende di quella storia. La Carta ECO rimane a disposizione del PERSONAGGIO e degli AIUTANTI per prendere spunto. Il PITTORE inizia a prendere appunti nella scheda CORNICE-PERSONAGGIO.

4 – Il TAGLIO: non appena lo riterrà opportuno, il PITTORE interromperà la SCENA e inserirà un Concetto che vuole vedere in gioco, pescando una CARTA dal MAZZO delle CARTE “VIRTÙ ed EMOZIONI” corrispondente alla SCENA (vedi sezione “VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo”), e la

consegna al PERSONAGGIO. Il PERSONAGGIO lancia la MONETA: se esce la faccia ridente, dovrà interpretare il Concetto nella sua accezione positiva (come suggerito dalla CARTA); viceversa, se esce la faccia piangente dovrà farlo nell'accezione negativa. Il PERSONAGGIO avrà la facoltà di proseguire la SCENA precedente, oppure di crearne una nuova con un breve salto temporale, tenendo sempre conto della CARTA ECO in gioco e del contesto che essa definisce.

5 – La CORNICE: quando il PITTORE sarà soddisfatto del modo in cui il Concetto è stato messo in gioco, interromperà la SCENA una seconda volta **per chiuderla definitivamente raccontando egli stesso l'EPILOGO della SCENA**. Prenderà gli ultimi appunti su quella SCENA e metterà un pezzo (di quattro) della Cornice, tracciando una linea in alto, in basso o ai lati della SCHEDA CORNICE-PERSONAGGIO.

Il turno passerà a un altro GIOCATORE-PERSONAGGIO, al quale corrisponderà il GIOCATORE-PITTORE designato all'inizio del gioco. Gli altri giocatori interpreteranno gli AIUTANTI. Si proseguirà così per 4 turni di gioco a testa, corrispondenti alle 4 SCENE PRINCIPALI (vedi sezione "VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo"), fino alla chiusura della Cornice.

6 – Il RITRATTO: quando ogni giocatore avrà fatto le sue QUATTRO SCENE come PERSONAGGIO, si calerà di nuovo nei panni del PITTORE per descrivere il ritratto del GIOCATORE-PERSONAGGIO di cui si è occupato. Dovrà indicarne le fattezze e tutto quello che desidera inserire a contorno (ambienti, dettagli).

7 – Il CAMMEO, la nuova vita: terminato il turno dei PITTORI, ogni PERSONAGGIO, che ora è cosciente del proprio VERO aspetto **ed è stato liberato dalla cortina di Fumo**, narrerà a turno un evento o una situazione emblematici della sua nuova vita futura.

VIRTÙ ed EMOZIONI – Significato e uso

Come fa il PITTORE a definire il PERSONAGGIO se costui è avvolto dal fumo? Come si fa a definire l'essenza di un individuo e il suo vero io? Osservandolo nelle reazioni emotive e nelle sue scelte di vita, condizionate dalla sua ricchezza (o povertà) interiore.

Dopo aver visto il PERSONAGGIO muoversi nella scena, creata e avviata insieme agli AIUTANTI, il PITTORE la interrompe assegnando al PERSONAGGIO il compito di interpretare una Virtù o un'Emozione, pescandola dal mazzo assegnato alla scena. I Concetti proposti nelle CARTE, siano esse Virtù o Emozioni, hanno un "gradiente di tono" che rievoca le tecniche pittoriche in cui si stratificano i colori partendo dalle tonalità più chiare per ottenere via via quelle più intense. Si avrà così un crescendo di intensità emotiva nel passaggio dal Mazzo delle Virtù della PRIMA SCENA a quello delle Virtù della SECONDA SCENA, proseguendo con le Emozioni della TERZA SCENA fino a quelle più connotanti e risolutive della QUARTA SCENA.

Il PERSONAGGIO lancia la MONETA per determinare se dovrà interpretare la Virtù, o l'Emozione, nella sua accezione positiva o negativa, nel senso più ampio che quel Concetto può esprimere. Gli AIUTANTI dovranno supportare il PERSONAGGIO nella resa di quella Virtù o Emozione, spronandolo a manifestare il suo vero IO.

Quando il PITTORE si ritiene soddisfatto, dichiara il TAGLIO e chiude la SCENA dandone l'EPILOGO. Qualora il Concetto della Virtù o dell'Emozione non sia stato bene inquadrato, il PITTORE può chiedere agli AIUTANTI e al PERSONAGGIO di approfondirlo meglio nella SCENA in corso.

VIRTÙ ed EMOZIONI – Le 4 scene principali e il loro scopo

PRIMA SCENA: serve a definire l'AMBIENTE INTERIORE in cui si muove il PERSONAGGIO, osservandolo nell'interpretazione della CARTA Virtù pescata.

LE CARTE VIRTÙ della PRIMA SCENA:

1. **Giustizia:** riconoscimento e rispetto consapevole dei diritti altrui; applicazione pedissequa dei protocolli di Legge; **vivere secondo un proprio senso di giustizia.**
2. **Coraggio:** forza d'animo nel sopportare le prove della vita; il saper infondere coraggio negli altri; **buttarsi temerariamente nel pericolo.**
3. **Temperanza:** vivere in modo equilibrato il piacere, conformandosi alla ragione; moderazione nell'assegnare giudizi o punizioni; saper attenuare una situazione; **indifferenza.**

4. **Liberalità:** larghezza di idee e di vedute; generosità; **liberalità nello spendere; permissivismo estremo.**
5. **Magnificenza:** grandezza nell'operare; suscitare ammirazione; generosità attraverso atti munifici; sontuosità; **ostentazione.**
6. **Magnanimità:** grandezza e nobiltà d'animo; **magnanimità nel comprendere e perdonare chiunque, qualsiasi cosa abbia fatto.**
7. **Mansuetudine:** quietezza d'animo e di comportamento; moderazione della collera; pazienza; **incapacità di reagire e ribellarsi; arrendevolezza.**

SECONDA SCENA: serve a definire l'abito, inteso anche come **VESTE COMPORTAMENTALE**, ciò di cui il **PERSONAGGIO SI AMMANTA** attraverso la Virtù.

LE CARTE VIRTÙ della SECONDA SCENA:

1. **Arte:** il saper fare o eseguire con competenza un mestiere o una delle arti figurative/visive; un'abilità (ad es: l'eloquenza) nella quale si primeggia per la padronanza; arte come artificio e maneggio scaltro; arte come abilità e destrezza; **l'arte vissuta al di sopra e a scapito di ogni cosa; consumarsi per l'arte.**
2. **Prudenza:** agire in modo cauto ed equilibrato intuendo la presenza di un rischio; mettere al sicuro sé stessi prima degli altri; **defilarsi, evitando di mettersi in gioco in una situazione rischiosa.**
3. **Sapienza:** profonda conoscenza intellettuale e/o spirituale; **saccenteria.**
4. **Scienza:** il sapere in un determinato settore/branca scientifica; la scienza al servizio degli altri; **la scienza al di sopra di tutto, anche a scapito dell'etica e del rispetto della vita.**
5. **Intelligenza/Intelletto:** capacità di cogliere, valutare e comprendere persone, situazioni e sentimenti; **essere calcolatori e manipolatori.**

TERZA SCENA: serve a definire la **CORPORATURA**, intesa anche come **"SPESSORE"** del **PERSONAGGIO**. Esistono Emozioni capaci di scuotere nel profondo, ma anche di paralizzare, scatenando reazioni che possono lasciare un'impronta visibile persino nell'aspetto (corporeità, andatura, ecc.).

LE CARTE EMOZIONE della TERZA SCENA:

1. **Sorpresa:** la meraviglia di fronte a qualcosa di straordinario; lo stupore per un fatto o un comportamento inatteso; **l'ingenuità che impedisce di vedere ciò che dovrebbe essere colto al volo.**
2. **Ansia:** preoccupazione, a volte accompagnata da malessere fisico, legata alla percezione di qualche problema o pericolo fondato; **apprensione immotivata che sfocia in un comportamento irragionevole.**
3. **Attesa:** essere pazienti, aspettando l'evolversi degli eventi; **l'essere inerti e privi di spirito d'iniziativa.**
4. **Speranza:** fiducia nell'avvenire o nella buona riuscita di qualcosa, con propensione a essere positivi e proattivi; **fede cieca in qualcosa o qualcuno.**
5. **Disgusto:** sentimento di rifiuto e indignazione, non solo verso ciò che è ripugnante ma anche verso un sopruso; **rifiuto di ciò che non si capisce o si teme (razzismo, omofobia, ecc.).**
6. **Delusione:** aprire gli occhi sulla realtà dei fatti, provando amarezza; **rammarico per una speranza, forse vana, che è stata disattesa.**
7. **Vergogna:** l'imbarazzo che deriva dalla consapevolezza di aver fatto qualcosa di sbagliato o di riprovevole; **sentirsi profondamente inadeguati (per il proprio aspetto, la propria condizione, ecc.).**

8. **Accettazione:** prendere atto di ciò che accade o che è accaduto, e imparare ad andare oltre; accogliere a testa bassa ciò che accade o si riceve (da una persona, dalla vita) senza metterlo in discussione.
9. **Rassegnazione:** rimettersi alla volontà altrui; subire, senza reagire, fatti che paiono inevitabili; aspettare la morte.

QUARTA SCENA: serve a definire un DETTAGLIO CONNOTANTE nel VOLTO del PERSONAGGIO.

Alcune emozioni, più di altre, si imprime sul viso di una persona lasciando un segno profondo nell'espressività. Un segno dell'Anima, dunque, che può trasparire sul volto ed essere colto dall'abile Pittore nell'attimo in cui quell'Emozione si manifesta.

Poiché **questa è l'ultima scena per il completamento del quadro e la chiusura della cornice**, vengono proposte emozioni forti e intense, capaci di pervadere l'animo, a volte persino risoltrici.

LE CARTE EMOZIONE della QUARTA SCENA:

1. **Rabbia:** manifesto disappunto verso un'ingiustizia che smuove l'ira; reazione stizzosa per essere costretti a fare ciò che non si vorrebbe; **reagire in modo incontrollato e violento agli avvenimenti.**
2. **Offesa:** sentirsi danneggiati nella propria dignità o nel valore di qualcosa in cui si crede (il credo religioso, un'istituzione, ecc.) a causa di un evidente sopruso o ingiustizia; **sentirsi danneggiati nella propria integrità dal comportamento di altri, specie se contrario alla morale costituita o alle proprie convinzioni.**
3. **Paura:** prudenza istintiva, votata al proteggersi e a proteggere gli altri; **vigliaccheria che porta alla fuga, anche a scapito degli altri.**
4. **Tristezza:** il giusto rammarico causato da una difficile presa di coscienza o dall'accettazione di un fatto doloroso; **afflizione inconsolabile e conseguente depressione emotiva.**
5. **Nostalgia:** dolce malinconia, crogiolarsi saltuariamente nei ricordi; **vivere con la mente rivolta al passato, a un luogo, a una persona o a una situazione a cui non si può fare ritorno.**
6. **Rimorso:** rimpianto per ciò che non si è potuto o voluto fare, basato sull'autocritica ma votato al miglioramento di sé; **senso di colpa che dilania.**
7. **Gioia:** piena soddisfazione per il conseguimento di qualcosa o per un avvenimento; gaudio, crogiolarsi nel piacere; **la felicità per una vendetta portata a termine.**
8. **Allegria:** spensieratezza, leggerezza d'animo; esternazione vivace del buon umore, **al limite dell'insensibilità verso ciò che ci circonda.**
9. **Perdono:** indulgenza verso le debolezze, gli errori o le responsabilità altrui, offrendo sincera comprensione; **condono della pena da infliggere a un colpevole.**

REGOLA FONDAMENTALE: In nessuna scena si possono dare dettagli o informazioni sull'ASPETTO del PERSONAGGIO, poiché egli resta avvolto nel FUMO fino alla fine della QUARTA SCENA. Se dovesse succedere, il PITTORE può interrompere la scena e incoraggiare i giocatori a interpretarla nuovamente, omettendo il dettaglio.

APPENDICE MAZZI CARTE “L’ECO DELLA STORIA”

MAZZO “L’ECO DELLA STORIA: LA GRANDE GUERRA” Historic Series

1. Un bombardamento di gas venefico.
2. Una notte in trincea.
3. Il popolo insorge.
4. La fame.
5. Esplode una mina.
6. Una lettera dal fronte.
7. C'è una spia fra noi.
8. Il sottomarino esce dalle acque territoriali.
9. Il treno carico di prigionieri si ferma nella campagna.
10. Un battaglione aereo sorvola la città.
11. Le truppe invadono le strade.
12. Dilaga la febbre tifoide.
13. Scoppia un incendio vicino all'artiglieria.
14. Un carico di armi oltrepassa il confine.
15. La fucilazione dietro il granaio.
16. La radio da campo non funziona.
17. Scatta il coprifuoco.
18. Una processione silenziosa si incammina lungo il sentiero.
19. Una vedetta chiama a gran voce.
20. I piani di guerra sono stati trafugati.

MAZZO “L’ECO DELLA STORIA: LA SCOGLIERA” Thriller Series

1. Si ode il rumore di una finestra in frantumi.
2. All'improvviso manca la corrente elettrica.
3. Un cadavere sconosciuto si trova nella stanza.
4. La pistola non è più al suo posto.
5. Il guaito strozzato del cane da guardia.
6. Neon intermittenti illuminano i corridoi.
7. Tutte le uscite sono bloccate.
8. La cella frigorifera non si apre.
9. La valigetta dei soldi è stata svuotata.
10. I freni dell'automobile sono stati sabotati.
11. L'albergo sembra essere deserto.
12. Tracce di sangue conducono a una porta.
13. Un'ombra appare dietro la vetrata.
14. Risuona il clangore delle inferriate.
15. Lo scantinato è colmo di strumenti insanguinati.
16. Appare un improvviso riflesso nello specchio.
17. I fanali di un'auto si accendono.
18. Il faro sulla costa è spento.
19. La saracinesca è stata divelta.
20. Odore di benzina sul pavimento.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: L’ORA PIÙ BUIA”
Horror Series

1. La maniglia scompare dalla porta.
2. I volti si stanno sciogliendo.
3. Lo specchio non riflette la realtà circostante.
4. Dalle pareti si odono grida sommesse.
5. Un vortice si spalanca sul soffitto.
6. I corridoi si allungano all’infinito.
7. L’ascensore precipita senza mai fermarsi.
8. Uno stridio di denti assorda le orecchie.
9. Una camicia di forza è posata sulla sedia.
10. Il dipinto prende vita.
11. Il pavimento di marmo si trasforma in melma.
12. La cassaforte sanguina.
13. Le bambole riappaiono in un altro posto.
14. La giostra del Luna Park gira incessantemente.
15. Appare di nuovo lo stesso cartello stradale.
16. Uno strano liquame ricopre il pavimento.
17. Un’alta marea invade la stanza.
18. Le scale scompaiono sotto ai piedi.
19. Dal pozzo esce una bambina.
20. Una voce nella mente continua a chiamare.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: IL RACCONTO DELL’ULTIMO GIGANTE”
Fantasy Series

1. Il castello va a fuoco.
2. La lunga marcia verso il bosco.
3. Un cadavere dilaniato.
4. La brezza di un mattino radioso.
5. Un pianto soffocato.
6. La divinazione.
7. Un corpo che nasconde un segreto.
8. Come muore un gigante.
9. Come nasce un gigante.
10. L’essere selvaggio che colpisce la notte.
11. Il ghiaccio nel cuore.
12. Un fiore pericoloso.
13. Il sentiero nascosto nel bosco.
14. Un sentimento sincero.
15. Il pericolo viene dall’alto.
16. La lunga agonia.
17. L’ultima cena prima dell’inverno.
18. Gli orrori della Torre d’Avorio.
19. Il confine che nessuno doveva superare.
20. Il combattimento dell’ultimo gigante.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: LA STRADA SENZA RITORNO”
Drama Series

1. Una corsa disperata.
2. Un sorriso inatteso.
3. Il bacio che sancì la guerra.
4. Una disperata boccata di ossigeno.

5. Smarrire il lume della ragione.
6. Un treno che non si deve perdere.
7. Guardare il mondo attraverso un acquario.
8. Il ponte tra passato e futuro.
9. Uno sguardo complice.
10. Il penitenziario sull'isola deserta.
11. Il poliziotto in caccia.
12. Vicolo cieco.
13. Un libro molto importante.
14. Conflitto a fuoco.
15. Il funerale di chi non doveva morire.
16. Il ballo in maschera.
17. Il completo sporco di sangue.
18. Un giusto castigo.
19. Una fotografia sulla scrivania.
20. Soli a guardare le onde del mare.

MAZZO
“L’ECO DELLA STORIA: PRIMO VIAGGIO SU MARTE”
Sci-fi Series

1. Un atterraggio complicato.
2. Una passeggiata sul Pianeta Rosso.
3. La tempesta di sabbia.
4. Il ricordo di chi non c'è più.
5. Notizie sconvolgenti dalla Terra.
6. Il vero obiettivo del viaggio.
7. L'ospite inatteso.
8. Problemi di comunicazione.
9. Morire su Marte.
10. Giocare con la vita degli altri.
11. Un vero eroe.
12. Una scoperta sensazionale.
13. Il nemico non è tra noi.
14. Le ultime razioni di cibo.
15. Mancanza di ossigeno.
16. La malattia sconosciuta.
17. Nascere su Marte.
18. Mani nella sabbia.
19. Forme di vita aliena.
20. Il terremoto.

BUON GIOCO!

CREDITI ICONOGRAFICI

In copertina: elaborazione cromatica di un autoritratto caricaturale di Henri-Marie-Raymond de Toulouse-Lautrec; originale realizzato in inchiostro a pennello (80x60, Francia, Proprietà Thevenaz) verosimilmente eseguito nel 1898 sul verso di un esemplare del manifesto per il “Divan Japonais”.

Icone moneta: Freepik.com.

Scheda Cornice-Personaggio: selezione “rudimentale” dall’Autoritratto di Laurence Alma-Tadema del 1896; originale eseguito a olio su tela (66,5x53,5, Firenze, Galleria degli Uffizi, Corridoio Vasariano).

SCHEDA

CORNICE-PERSONAGGIO

