



Ink Tales

QUICKSTART

Autori

Mattia Innocenti, Marco Mazza

Illustrazioni

Filippo Munegato, Giorgia Loddo, Mattia Innocenti

Grafiche e impaginazione

Filippo Munegato, Mattia Innocenti

Revisione testi

Ambra Guerri

Playtester

Giorgia Loddo, Emanuele Salvatori, Melissa Mancini, Alessio Cardonati, Alessandra Bellosi

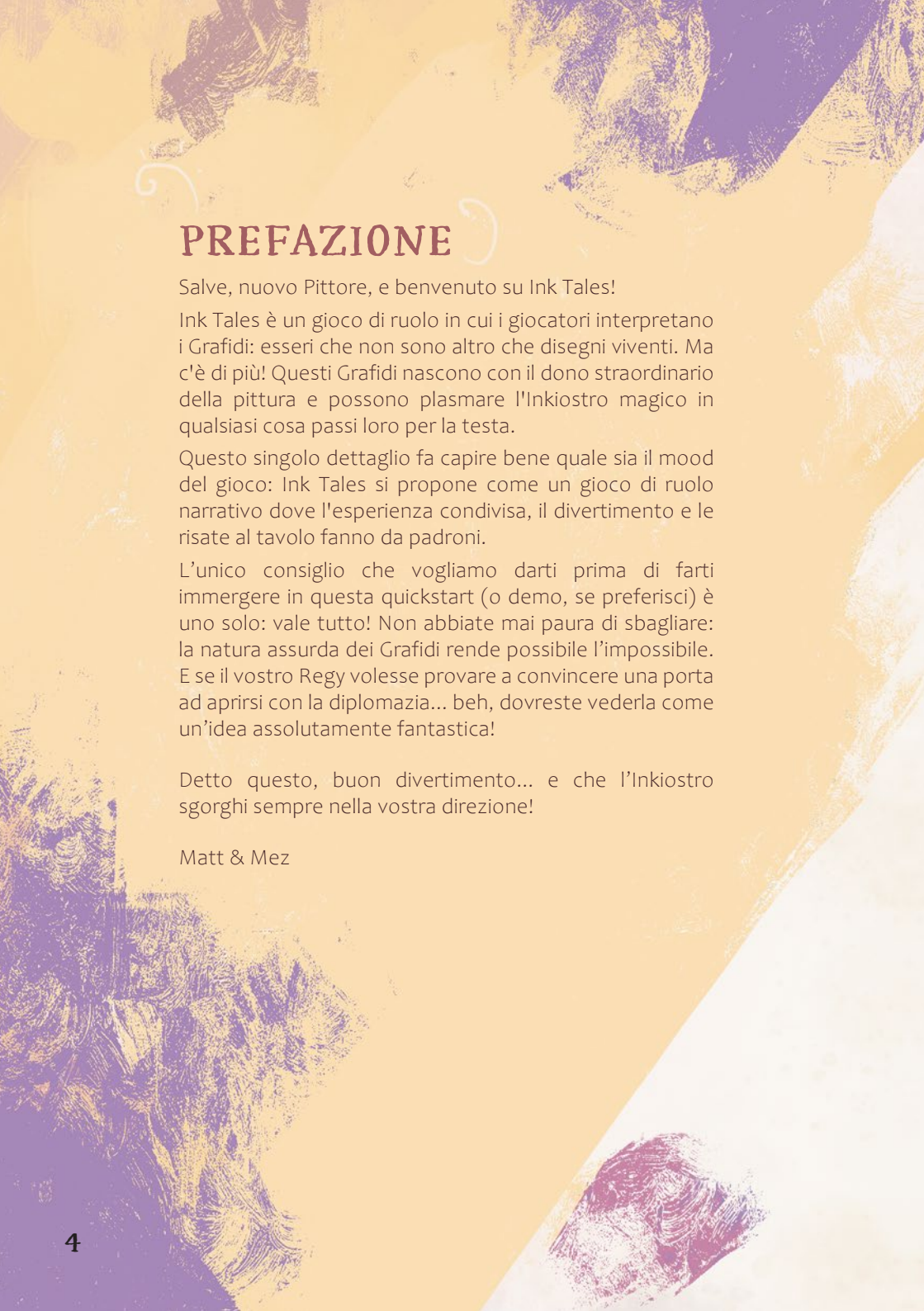
Ringraziamenti e collaborazioni

Un ringraziamento speciale a Linda Mugnai, Jacopo Bonciani e Matteo Butini di Arkadia onlus che ci hanno dato l'ispirazione e la spinta a realizzare questo mondo magico e a tutti i loro soci che hanno partecipato allo sviluppo e ai playtest di Ink Tales.



© 2026 Mattia Innocenti, Mist Games. Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione o l'uso non autorizzato dei contenuti presenti in questo manuale, anche parziale, senza autorizzazione scritta dell'autore.

Prefazione	4
La storia di Inkiostria	5
Come si gioca?	10
Capacità di un Pittore	12
Azioni	14
Affrontare una prova	15
Condizioni	17
Le Evocazioni Pittoriche	20
Il combattimento	25
I Pittori	30
Conte de Coloris	32
Agrilpe	33
Leeroy Pennel	34
Florinda	35
Glifi	36
Spruffoli: compagni famigli	38
Dedicato al Maestro	41
Avventura: la fonte di mustacchia	42



PREFAZIONE

Salve, nuovo Pittore, e benvenuto su Ink Tales!

Ink Tales è un gioco di ruolo in cui i giocatori interpretano i Grafidi: esseri che non sono altro che disegni viventi. Ma c'è di più! Questi Grafidi nascono con il dono straordinario della pittura e possono plasmare l'Inkiostro magico in qualsiasi cosa passi loro per la testa.

Questo singolo dettaglio fa capire bene quale sia il mood del gioco: Ink Tales si propone come un gioco di ruolo narrativo dove l'esperienza condivisa, il divertimento e le risate al tavolo fanno da padroni.

L'unico consiglio che vogliamo darti prima di farti immergere in questa quickstart (o demo, se preferisci) è uno solo: vale tutto! Non abbiate mai paura di sbagliare: la natura assurda dei Grafidi rende possibile l'impossibile. E se il vostro Regy volesse provare a convincere una porta ad aprirsi con la diplomazia... beh, dovrete vederla come un'idea assolutamente fantastica!

Detto questo, buon divertimento... e che l'Inkiostro sgorgi sempre nella vostra direzione!

Matt & Mez

LA STORIA DI INKIOSTRIA

Inkiostria nasce tanto tempo fa, in un'epoca ormai quasi del tutto dimenticata. Prima Inkiostria era conosciuta con il nome di Carta Morta. Al suo centro la carta era tutta avvinghiata a formare un enorme vulcano chiamato Cuore di Inkiostro, che sveltava sopra un ammasso di linee e contorni senza alcun senso logico; creature mostruose vagavano fameliche, pronte a sbranarsi a vicenda. Improvvisamente, il Cuore di Inkiostro eruttò, facendo esplodere il colore su Carta Morta e cambiando il suo destino per sempre. Insieme al colore arrivarono anche i primi Sei Grandi Pittori, che plasmarono quell'ammasso di niente e crearono la bella Inkiostria come la conosciamo oggi:

Elohim dalla Voce Calma

Colui che portò l'emozione su Inkiostria, anche se lui stesso sembrava non esserne toccato. In realtà era la sua enorme comprensione delle emozioni a permettergli di controllarle alla perfezione. È grazie a lui se oggi su Inkiostria i Grafidi possono definirsi felici, arrabbiati o tristi. Fra i Sei Grandi Pittori aveva il ruolo di guida ed era ritenuto il più saggio, a differenza dei suoi figli, i Regy, che ai giorni nostri sembrano averlo dimenticato.

Dorn il Fermo

Il più geniale dei Grandi Pittori. Possedeva una creatività e un'inventiva pressoché sconfinite, ma anche un senso pratico invidiabile. Creò la terra dove i Grafidi ora camminano e il cielo sopra le loro teste, oltre alle montagne e ai fiumi di Inkiostria. Infine, creò su quelle stesse montagne la sua terra: Bastionia.

Lian dei Mille Rami

Era la più gentile fra i Grandi Pittori. Più di ogni altra cosa desiderava creare la vita e vederla crescere in autonomia. Creò tutte le creature di Inkiostria e, grazie al suo genio, nacquero anche i Grafidi, originati dal pigmento dei Sei Grandi Pittori.

Makren dal Cuore Ardente

Era il guerriero per eccellenza: spazzò via le bestie che abitavano Carta Morta, spianando la strada per la creazione di Inkiostria. Portò lo spirito combattivo sulla terra di Inkiostria. È grazie al suo esempio che i Grafidi non si arrendono mai e combattono fino all'ultima goccia di colore.



Aurelio il Disforme

Era il più creativo dei Grandi Pittori. Sperimentava con tutto l'Inkiostro, senza preoccuparsi troppo delle conseguenze. Così, fu il primo a capire che con l'Inkiostro era possibile generare freddo, caldo e tutte le sfumature nel mezzo. Decise quindi di creare il sole di Inkiostria: una palla di fuoco incandescente che scaldava con i suoi raggi tutta la terra. Donò il freddo alle montagne e il caldo ai deserti, pose la brezza sul mare di Inkiostro e il vento benefico nelle sconfinite foreste di Boscaris.

Keryn il Metodico

Gemello di Aurelio, possedeva anch'egli un grande talento per la pittura degli elementi. A differenza del fratello, però, credeva che la fonte di potere rappresentata dall'Inkiostro dovesse essere compresa, analizzata, studiata e, soltanto allora, utilizzata. Dove passava Aurelio con le sue invenzioni folli, Keryn correggeva e sistemava le sbavature: il sole creato dal gemello rischiò di bruciare tutto, così Keryn lo bilanciò creando la luna, poi suddivise il caldo e il freddo estremi in stagioni e diede ai venti un ordine e una direzione da cui soffiare.

La creazione dei Grafidi

Dopo aver disegnato la bellissima terra di Inkiostria, i Sei Grandi Pittori si resero conto che non avrebbero potuto custodirla in eterno. Serviva qualcuno a cui insegnare l'arte della pittura, qualcuno che potesse ereditare la bellezza sconfinata di quella terra che avevano amato così profondamente. Fu così che Lian, quando ormai il colore dei Grandi Pittori cominciava a sbiadire, ne raccolse l'essenza di luce e il pigmento creando da essi i primi Grafidi, a immagine e somiglianza dei Pittori stessi. Nacquero così gli eredi dei Grandi: i Regy di Elohim, i Bastionari di Dorn, i Magy di Aurelio, i Voltan di Keryn, i Guerraz di Makren e infine i Sylvani di Lian.



La Nascita degli Spruffoli

Gli Spruffoli sono spiriti magici incorporei che si legano ai Pittori per tutta la loro vita. La loro nascita è legata a doppio filo a Lian, non si sa se sia una leggenda oppure se sia la realtà, ma si dice che dopo aver donato parte del suo pigmento per creare i Sylvani, Lian si diresse verso il grande albero al centro della foresta di Boscaris, oggi conosciuto come l'albero di Lian. Si sedette sotto le sue fronde e tutti i suoi neonati Sylvani le si strinsero intorno con le lacrime agli occhi. Guardando i propri figli e vedendo che Inkiostria sarebbe stata in mani d'oro, il sorriso comparve sul viso di Lian: una luce accecante cominciò a diffondersi dal suo pigmento ormai mutilato e, quando la luce si affievolì, Lian non c'era più. Al suo posto fluttuava una creaturina simile a uno spirito. Quello fu il primo Spruffolo, nato dall'infinita bontà di Lian; da quel giorno queste creature popolano la terra di Inkiostria e si legano indissolubilmente ai Pittori Grafidi.

I Pittori di oggi

Il dono della pittura è un'abilità innata che si sviluppa fin dalla tenerissima età: un bambino su 1000 riceve questo dono, riuscendo a concentrare l'Inkiostro e a dargli forma con il proprio pennello. La maggior parte dei Pittori, però, si dedica alla creazione di cibo, alla costruzione delle dimore dei Grafidi, oppure alla guarigione. Solo un Pittore su 100 dimostra sufficiente talento e velocità di pensiero per poter usare questo potere in battaglia. Ciò nonostante, tutti i Pittori sono rispettati e temuti allo stesso modo, poiché anche il più umile taverniere che disegna cibo e bevande per la propria gente è molto spesso la guida del suo villaggio.

La seconda eruzione

Dopo secoli dalla scomparsa dei Grandi Pittori, la terra fu sconvolta da violenti tremori e, nelle viscere di Inkiostria, qualcosa cominciò ad agitarsi. Gli scienziati Voltan e i sapienti Bastionari iniziarono subito a studiare il fenomeno, ma poco dopo una seconda eruzione proruppe dalla sommità del Cuore di Inkiostro.

Inizialmente i Grafidi pensarono all'avvento di una nuova era di meraviglie, ma le loro speranze furono rapidamente distrutte. Dal Cuore di Inkiostro cominciò a fuoriuscire una sostanza che Inkiostria non aveva mai visto: un Inkiostro nero come la pece. Dopo pochi giorni, l'area si riempì di bestie mangia colore: i Neromorfi.

La sola presenza di queste creature corrompe la terra. Intorno a loro, i colori di Inkiostria si tramutarono in nero, cancellando le opere dei Grandi Pittori. Queste bestie affamate si nutrono anche della luce-colore dei Grafidi, rendendo impossibile ricolorare chi ne viene divorato. Fortunatamente, la minaccia dei Neromorfi è stata circoscritta al Cuore di Inkiostro, grazie a tutti i Pittori delle terre esterne che si impegnano a mantenere il controllo sui confini: una battaglia che sembra non avere mai fine.

COME SI GIOCA?

Un gioco di ruolo (abbreviato in GDR) è quel gioco dove si interpretano dei personaggi, protagonisti di una storia in continua evoluzione. Uno dei giocatori, qui chiamato Maestro, ha il compito di raccontare la storia. Gli altri interpretano ognuno il proprio Pittore, sfruttando le proprie **capacità** per reagire alle sfide che verranno poste loro dal Maestro.

Per giocare sono necessari pochi strumenti: una matita, un foglio di carta, più dadi a 6 facce possibili (da qui in avanti chiamati **D6**) e molta immaginazione!

Una sessione di gioco viene guidata dal Maestro, che fungerà anche da arbitro per decretare le conseguenze delle azioni dei personaggi, trasformando le intenzioni dei Pittori in spunti per proseguire la storia.

Maestro: Davanti a voi si erge una parete di roccia scoscesa. La fonte del Neroinkiestro sgorga dalla cima della montagna. Cosa fate?

Giocatore 1: Vermilio agita il suo pennello e disegna una corda da arrampicata. Appena prende forma, inizia a scalare la parete, fissandola lungo il percorso per aiutare i compagni.

Giocatore 2: Pennalunga disegna un gancio da arrampicata ancorato alla parete, così Vermilio avrà un appiglio migliore!

*Maestro: Perfetto. Entrambi state usando **Inkiostro**: Vermilio per evocare la corda, Pennalunga per creare il gancio. Questo fornisce un bonus totale di +2D6 alla **Prova di Energia**.*

*Giocatore 1: Tiro 3D6 e ottengo un **Successo**!*

Maestro: La **Difficoltà** della **Prova** è 1, quindi '**Successo, ma**'. Vermilio riesce a scalare la parete e a fissare la corda alla sporgenza creata da Pennalunga, ma la salita è faticosa e instabile. La corda è fissata, tuttavia non è perfettamente sicura. Gli altri Pittori ottengono +1D6 alla scalata, ma un eventuale **Fallimento** potrebbe causare complicazioni.

Maestro: Potete provare a scalare.

Giocatore 2: Due **Successi**!

Giocatore 3: Due **Successi**!

Giocatore 4: Ugh... Zero **Successi**.

Maestro: Giocatore 2 e 3, con due **Successi**, i vostri Pittori salgono senza problemi fino alla cima. Giocatore 4, nessun **Successo**, quindi '**Fallimento**'. Scivoli mentre stai per raggiungere la corda, restando sospeso contro la parete.

Giocatore 3: Voglio aiutarlo! Celestia afferra la corda dall'alto e prova a tirarlo su!

Maestro: Ottima idea. Giocatore 4, puoi ritentare la **Prova** con un bonus di +2D6.

Giocatore 4: Stavolta un **Successo**!

Maestro: Un **Successo**, quindi '**Successo, ma**'. Con l'aiuto di Celestia riesci ad aggrapparti alla corda e, piantando i piedi nella roccia, raggiungi la cima. Tuttavia, scivolando hai colpito la parete di roccia: subisci 1 **Danno**.

Maestro: Ora siete tutti in cima. In lontananza vedete schizzi di Neroinkioastro fuoriuscire da uno strappo nella roccia... Una creatura nera come la pece striscia lentamente nei paraggi.

CAPACITÀ DI UN PITTORE

Per affrontare le insidie del mondo di gioco, ogni Pittore possiede sulla propria scheda una serie di valori numerici. Le sue Caratteristiche principali ne definiscono la forza, l'intelligenza e la sensibilità empatica; lo Stato ne traccia la **Salute** e la quantità di **Inkiostro** a disposizione, mentre le Statistiche di combattimento indicano la sua abilità nel gestire gli scontri, sia in **Attacco** che in **Difesa**.

Caratteristiche

I Pittori in Ink Tales hanno tre caratteristiche principali: **Energia**, **Intelligenza** e **Empatia**. Questi valori stabiliscono quanti **Dadi Caratteristica (D6)** vengono lanciati per affrontare una **Prova**.



Energia (Rosso): rappresenta quanto il Pittore è forte e agile. Un alto punteggio di Rosso significherà che il proprio Pittore è molto forte e prestante fisicamente: per lui sarà molto più facile spostare oggetti con la forza bruta, effettuare acrobazie o sfondare porte.



Intelligenza (Giallo): rappresenta la scaltrezza del Pittore. Un alto punteggio di Giallo significherà che il proprio Pittore ha una memoria di ferro, è bravissimo a scovare indizi, avere idee brillanti e manovrare macchinari complessi.



Empatia (Blu): rappresenta quanto un Pittore è carismatico. Un alto punteggio di Blu significherà essere in grado di affascinare, ingannare e intrattenere molto più efficacemente dei propri compagni.

Stato

Queste risorse rappresentano la **Salute** del personaggio e la quantità di **Inkiostro** a sua disposizione. A differenza delle sue Caratteristiche base, questi valori fluttuano costantemente durante la sessione in base ai **Danni** subiti e all'**Inkiostro** utilizzato.



Salute: quanti **Danni** può subire un Pittore prima di diventare una **Bozza** e aver bisogno di essere ridisegnato.



Inkiostro: la quantità di **Inkiostro** magico a disposizione del Pittore per le sue **Evocazioni Pittoriche**.

Statistiche di combattimento

Questi valori indicano quanto il Pittore sia abile e resistente in battaglia, influenzando sia l'**Attacco** che la **Difesa**.



Danni: la quantità di **Danni** che il Pittore infligge con un **Attacco**. Questo valore viene influenzato dal pennello equipaggiato.



Difesa: la probabilità che il Pittore riesca a evitare un **Attacco**. Questo valore viene influenzato dalla tavolozza equipaggiata.

AZIONI

Per interagire con il mondo di gioco un Pittore può utilizzare varie **Azioni**.

Evocazione

Consuma **Inkiostro** per creare un'**Evocazione Forgiata**, **Elementale** o **Empatica** (pagina 20-23). Questa **Azione** comprende l'applicazione di un'**Emozione**, un'**Armatura** o una **Barriera**, bersagliando un alleato.

Interazione

Utilizza un oggetto, affronta una **Prova** o **Attacca** un nemico con le proprie capacità o con un'**Evocazione** appena creata.

Recupero

Ripristina un **D6** di **Inkiostro** (fino al massimo del valore). È possibile utilizzare questa azione solo **6** volte al giorno. Per ogni **Azione di Recupero** effettuata oltre il limite si verifica una **Sbavatura** (pagina 19).

Famiglio

Ordina al proprio Spruffolo di eseguire la sua **Abilità**. (pagina 38).

Cura

Consuma **Inkiostro** per ripristinare la stessa quantità di **Salute** a un Grafide (fino al massimo del valore).

Difesa

Riduce di **-1** i **Danni** subiti dal prossimo **Attacco**.

AFFRONTARE UNA PROVA

Quando un personaggio tenta un'**Azione** dall'esito incerto, tira un numero di **D6** pari alla propria caratteristica.

La quantità di **D6** lanciati è chiamata **Dadi Caratteristica** (**Dadi Energia**, **Dadi Intelligenza** e **Dadi Empatia**). A ogni **Prova** è possibile aggiungere dadi bonus consumando **Inkiostro**, acquisendo equipaggiamenti o altri aiuti.



Successo



Fallimento

Un'**Azione** riesce se si ha un numero di **Successi** pari o superiore alla **Difficoltà** decisa dal Maestro. I **Fallimenti** del tiro di dado non si sottraggono ai **Successi**.

In base alla quantità di **Successi** rispetto alla **Difficoltà** della **Prova**, si ottengono **Risvolti Positivi** o **Complicazioni**.

Successi	Risvolto
meno della Difficoltà	L' Azione non riesce e il Maestro introduce una Complicazione .
pari alla Difficoltà	L' Azione riesce, ma il Maestro introduce una Complicazione 'Successo, ma'.
+1 della Difficoltà	L' Azione riesce senza conseguenze.
+2 o più della Difficoltà	L' Azione riesce in modo efficace e il Maestro introduce un Risvolto Positivo .

Lanciare più dadi aumenta la possibilità di riuscita, senza però garantire automaticamente il **Successo**.

Complicazioni e Risvolti Positivi

Le **Complicazioni** sono effetti che i Pittori subiranno a seconda del risultato del dado. Possono essere **Emozioni Negative** (pagina 17), **Impedimenti** (pagina 18), **Danni alla Salute**, riduzione del bonus, oppure espedienti narrativi negativi.

I **Risvolti Positivi** sono l'altra faccia della medaglia e possono fornire **emozioni positive** (pagina 17), bonus oppure espedienti narrativi favorevoli per il Pittore.

Aiutare in una prova

In alcune situazioni i Pittori possono affrontare la stessa **Prova** insieme, collaborando.

In questo caso un Pittore effettuerà la **Prova** con i propri **Dadi Caratteristica**, per ogni Pittore che lo aiuta nella **Prova** si aggiunge un D6.

L'aiuto fornito dagli altri Pittori deve essere plausibile e il Maestro ha l'ultima parola.

Esempio plausibile: un Pittore sta cercando di scalare una pila di casse per raggiungere una finestra alta. Un altro Pittore lo aiuta tenendo ferme le casse e indicandogli dove mettere i piedi.

L'aiuto è concreto e diretto e si aggiunge un D6.

Esempio non plausibile: un Pittore sta cercando di ricordare una filastrocca magica incisa su un vecchio giocattolo, mentre un altro Pittore dice: "Dai, concentrati!".

L'aiuto non contribuisce realmente all'azione, e non si aggiunge nessun D6.

CONDIZIONI

Durante le avventure sulle terre di Inkiostria, Pittori, Grafidi e altre creature posso trovarsi intralciate, subire status o altre condizioni che ne alterano le proprie capacità.

Le condizioni si dividono in tre tipi: **Emozioni**, **Impedimenti** e **Sbavature**.

Emozioni

Le **Emozioni** alterano l'umore di una creatura. Un'**Emozione** si ottiene quando si viene bersagliati con successo da un'**Evocazione Empatica** (pagina 23) o da un'**Abilità** di un nemico. Alcune situazioni, come una festa di paese o la notizia di un amico caduto in battaglia, potrebbero suscitare **Emozioni** anche spontaneamente.

Emozione		Stato	Effetto
Positive	Felicità	La creatura è allegra e ottimista.	Rilancia il Successo con il risultato più basso.
	Coraggio	La creatura non è intimidita da niente.	Trasforma un Fallimento in un Successo .
	Calma	La creatura è tranquilla e concentrata.	Aggiunge un D6 alla pool di dadi di un' Azione .
Negative	Rabbia	La creatura è su tutte le furie.	Rimuove un D6 dalla pool di dadi di un' Azione .
	Tristezza	La creatura è angosciata e pessimista.	Rilancia il Successo con il risultato più alto.
	Paura	La creatura è terrorizzata.	Trasforma un Successo in un Fallimento .

Le **Emozioni Positive** restano attive finché non si fallisce una qualsiasi **Prova**, mentre, le **Emozioni Negative** permangono fino al successo di una qualsiasi **Prova**.



Impedimenti

Gli **Impedimenti** sono condizioni fisiche che affliggono una creatura: stordimenti, costrizioni, rallentamenti riducono le capacità, soprattutto durante un combattimento.

Un **Impedimento** si ottiene quando si viene bersagliati con successo da un'**Evocazione Forgiata** o **Elementale**, che ha la specifica intenzione di applicare un malus fisico, oppure da un'abilità di un nemico. Alcune situazioni ambientali, come una violenta bufera di neve, potrebbero suscitare **Impedimenti** anche spontaneamente.

Impedimento	Stato	Effetto
Rallentato	La creatura si muove molto lentamente.	Può effettuare una sola Azione nel suo turno.
Immobilizzato	La creatura è costretta da fattori esterni.	Non può effettuare Azioni di Evocazione o Interazione .
Stordito	La creatura non è in grado di capire o agire.	Non può effettuare Azioni .
Confuso	La creatura non sa distinguere le entità.	Utilizzando un' Azione lancia un D6 . Se esce un numero dispari, l' Azione bersaglia un nemico anziché un alleato e viceversa.
Indebolito	La creatura fatica a difendersi.	Dimezza il proprio valore di Difesa (arrotondato per eccesso).
Spossato	La creatura non riesce a utilizzare i propri poteri.	Non è possibile utilizzare Inkiostro .

È possibile porre fine a una condizione di **Impedimento** sfruttando le proprie capacità con creatività. Ad esempio sciogliendo una [prigione di ghiaccio] che blocca un alleato con l'**Evocazione Elementale** [fiamma liberatrice].

Sbavature

Una volta superato il limite di **6 Azioni di Recupero**, i Pittori possono continuare ad attingere **Inkiostro**, rischiando di scatenare imprevisti magici: le "Sbavature".

Per ogni **Azione di Recupero** effettuata oltre il limite, tira **2D6** e consulta la tabella sottostante per scoprire quale **Sbavatura** si verifica.

Le **Sbavature** non si limitano al recupero di **Inkiostro**, ma possono verificarsi anche in altri contesti in cui l'**Inkiostro** si trova in uno stato di instabilità.

2D6	Effetto
da 2 a 6	Recuperi Inkiostro come di consueto.
da 7 a 8	Non viene recuperato Inkiostro .
9	L' Inkiostro si concentra troppo velocemente ed esplode, subisci 1 Danno .
10	L' Inkiostro ti finisce in faccia, vieni affetto da un' Emozione Negativa .
11	L' Inkiostro sfugge al tuo controllo, ogni pezzo di equipaggiamento evocato si rompe.
12	Barba e capelli crescono all'istante a dismisura. Subisci Rallentato e Confuso .

LE EVOCAZIONI PITTORICHE

Ogni Pittore, può fare qualsiasi disegno riesca a immaginare e renderlo reale. L'**Inkiostro** a disposizione di un Pittore determina la quantità o la complessità del disegno che può fare durante un'azione di gioco.

Esistono tre tipi di **Evocazioni Pittoriche**: **Forgiate**, **Elementali** ed **Empatiche**. I Pittori sfruttano questo potere per aiutare il gruppo creando oggetti, per danneggiare i nemici e per trasmettere **Emozioni**.

Ma come si evoca effettivamente qualcosa?

Il Pittore spiega cosa vuole dipingere con **Inkiostro**: per ogni parola si consuma un **Inkiostro** aggiuntivo. Si considerano soltanto i sostantivi e gli aggettivi; congiunzioni e articoli non sono considerati nel conteggio.

Giocatore 1: Disegna una **[Spada Pesante della Morte]** per colpire il nemico!

Maestro: Perfetto, consumi 3 unità di **Inkiostro** e sommi tre D6 ai tuoi **Dadi Energia** per la prossima **Azione di Interazione per Attaccare!**

Evocazioni forgiate

Permettono di far apparire armamenti e oggetti, forgiandoli dall'**Inkiostro**. Tutte le volte che viene evocata un'arma, un'armatura o un oggetto di metallo, legno o simili, si utilizza questa **Evocazione**.

Esempi di evocazioni forgiate: **[Spada]**, **[Martello pesante]**, **[Ascia bipenne della rovina]**, **[Arco da caccia]**, **[Armatura di ferro]**, **[Scudo dell'armonia]**, **[Corda]**, **[Stivali a reazione]**, **[Prigione di acciaio costringente]**, **[Tappeto di chiodi]**.

Se hai bisogno di suggerimenti puoi consultare le tabelle a pagina 56.

Armi: per ogni **Inkiostro** utilizzato, si aggiunge un **D6** ai **Dadi Energia** utilizzati per effettuare la **Prova** che permette di usare quell'arma.

- › Un'arma evocata svanisce non appena il Pittore che la utilizza fallisce una **Prova**.

Armature: forniscono un bonus di **+1** alla **Difesa** del bersaglio. Per fornire un'armatura a sé stessi o a un alleato, è necessario superare una **Prova** con **Difficoltà** pari alla **Difesa** del bersaglio. Ogni **Inkiostro** utilizzato aggiunge un **D6** ai **Dadi Energia** usati per la **Prova**.

- › Un'armatura evocata svanisce non appena il Pittore viene colpito da un'**Attacco**.

Impedimenti: per applicare un **Impedimento** è necessario superare una **Prova** con **Difficoltà** pari alla **Difesa** del bersaglio. Ogni **Inkiostro** utilizzato per l'**Evocazione** aggiunge un **D6** ai **Dadi Energia** usati per la **Prova**.

- › Un **Impedimento** permane per un turno quando la quantità di **Successi** è pari alla **Difesa** del bersaglio. Per ogni ulteriore **Successo** dura un turno aggiuntivo.

Oggetti: per ogni **Inkiostro** utilizzato, si aggiunge un **D6** ai **Dadi Energia/Intelligenza/Empatia** usati per la **Prova** che utilizza quell'oggetto.

- › Un oggetto evocato svanisce non appena il Pittore che lo utilizza fallisce una **Prova**.

Evocazioni elementali

Queste **Evocazioni** sono vere e proprie magie che sfruttano gli elementi naturali. Permettono di scagliare fiamme, ghiaccio, rocce, fulmini e qualsiasi altra cosa possa scatenare l'ira della natura.

Esempi di evocazioni elementali: [Palla di fuoco], [Turbine d'aria], [Saetta], [Frana di rocce], [Muro di pietra], [Barriera di vento], [Gabbia di ghiaccio avvolgente], [Turbine disorientante].

Se hai bisogno di suggerimenti puoi consultare le tabelle a pagina 57.

Magie offensive o di utilità: per ogni **Inkiostro**, si aggiunge un **D6** ai **Dadi Intelligenza** utilizzati per effettuare la **Prova**.

- › Una magia offensiva, una volta creata, svanisce dopo che viene utilizzata con un'**Azione di Interazione** per bersagliare una creatura.



Barriere difensive: forniscono un bonus alla **Difesa** del bersaglio pari all'**Inkiostro** consumato. Per creare una **Barriera** per se stessi o per un alleato, è necessario superare una **Prova** con **Difficoltà** pari alla **Difesa** del bersaglio. Ogni **Inkiostro** utilizzato per l'**Evocazione** aggiunge un **D6** ai **Dadi Intelligenza** usati per la **Prova**.

- › Una **Barriera** ha effetto per il prossimo **Attacco** che prende di mira il bersaglio dell'evocazione, dopodiché svanisce.

Impedimenti: per applicare un **Impedimento** è necessario superare una **Prova** con **Difficoltà** pari alla **Difesa** del bersaglio. Ogni **Inkiostro** utilizzato per l'**Evocazione** aggiunge un **D6** ai **Dadi Intelligenza** utilizzati per effettuare la **Prova**.

- › Un **Impedimento** permane per un turno quando la quantità di **Successi** è pari alla **Difesa** del bersaglio. Per ogni ulteriore **Successo** dura un turno aggiuntivo.

Evocazioni empatiche

Queste **Evocazioni Pittoriche** esprimono e trasmettono **Emozioni**, incutono timore nei nemici e donano coraggio agli alleati.

Esempi di evocazioni empatiche: [*Maschera della tristezza*], [*Vampata di coraggio*], [*Pupazzo a Molla Spaventoso*], [*Giardino zen della calma*], [*Rampicanti mentali della rabbia*].

Se hai bisogno di suggerimenti puoi consultare le tabelle a pagina 58.

Emozioni: per applicare un'**Emozione** è necessario superare una **Prova** con **Difficoltà** pari alla **Difesa** del bersaglio. Ogni **Inkiostro** utilizzato per l'**Evocazione** aggiunge un **D6** ai **Dadi Empatia** usati per effettuare la **Prova**.

- › Un'**Emozione Positiva** (*Felicità, Calma, Coraggio*) permane finché chi ne è affetto non fallisce una **Prova**.
- › Un'**Emozione Negativa** (*Tristezza, Rabbia, Paura*) permane finché chi ne è affetto non ha successo con una **Prova**.

Evocazione di gruppo

I Pittori possono unire le proprie capacità per dar vita a qualcosa di grande. Quando viene effettuata un' **Evocazione di Gruppo**, ogni Pittore partecipa applicando migliorie, quindi utilizzando il proprio **Inkiostro**.

Il Maestro decide la quantità di **Inkiostro** necessaria per evocare un oggetto di grandi dimensioni.

Se l'oggetto evocato viene utilizzato per affrontare una **Prova**, fornisce un bonus di **D6** pari al totale dell'**Inkiostro** utilizzato.

Maestro: Vi trovate davanti a un fiume in piena. Se tentate di attraversarlo, sicuramente sarete trascinati via dalla corrente.

Giocatore 1: Voglio consumare 1 **Inkiostro** per dipingere una [Barca] per poter attraversare il fiume in sicurezza.

Maestro: È un oggetto piuttosto grande, avrai bisogno di almeno 5 unità di **Inkiostro** per procedere.

Giocatore 2: Con 2 **Inkiostro** creo delle [Vele Maestose].

Giocatore 3: Io utilizzo 2 **Inkiostro** per uno [Scafo Rinforzato].

Giocatore 4: Infine, io uso 1 **Inkiostro** per creare il [Timone].

Maestro: Ok, create un'imbarcazione, la corrente del fiume però è molto forte, per manovrare la barca è richiesta una **Prova su Intelligenza**. Chi è al timone avrà un bonus di +6.

Giocatore 3: Io ho 3 a **Intelligenza**, sarò io al timone! Lancio 9 dadi! 5 **Successi**!

Maestro: la **Difficoltà** era 4. Riuscite a superare indenni il fiume in piena e sbarcate dall'altro lato.



IL COMBATTIMENTO

Pochi fra i Grafidi nascono con il dono della pittura, e ancora meno fra di essi sviluppano abbastanza questa abilità innata da poter affrontare i Neromorfi. Molti dei Pittori di Inkiostria, infatti, si limitano a disegnare cibo o a dipingere gli edifici per gli altri Grafidi.

Turni e Round

Un combattimento si divide in turni e round. Ogni round è formato dai Turni dei Pittori e turni dei nemici che si ripetono in ordine, alternandosi:

- › I Pittori agiscono sempre per primi. All'inizio del combattimento viene deciso liberamente chi di loro effettuerà il Turno per primo.
- › Nel proprio Turno un Pittore può effettuare fino a tre **Azioni** tra quelle elencate a pagina 14.
- › Una volta terminato il Turno del primo Pittore, agisce un nemico.

Questo si ripete per tutte le creature che prendono parte al combattimento. Dopo il primo nemico, infatti, sarà il Turno di un altro Pittore, diverso da quello che ha già agito, poi di un altro nemico (o lo stesso se combatte da solo) e così via.

- › L'ultimo a giocare in un Round è sempre un nemico.
- › Una volta che tutti i Pittori e i nemici hanno svolto il proprio Turno, inizia un nuovo Round, scegliendo di nuovo chi sarà il primo a giocare.
- › Il combattimento finisce quando una delle due fazioni (Pittori o nemici) viene sconfitta.

Maestro: Dall'ombra balza fuori un'Agilfiera. È veloce, affilata come una lama e i suoi artigli grondano Inkiostro nero. Si muove nervosamente, pronta a colpire.

Maestro: Agite voi per primi. Chi va?

Giocatore 1 (Guerraz): Vado io. "Evoco una [*Spada pesante*], la disegno con l'**Inkiostro** e mi lancio subito all'attacco".

Maestro: Perfetto. Fai la tua **Prova di Energia**.

Giocatore 1: Tre **Successi**!

Maestro: Ottimo. La lama colpisce in pieno l'Agilfiera, che viene sbalzata all'indietro dal fendente.

Maestro: Ora tocca all'Agilfiera. Si riprende con uno scatto improvviso e si lancia contro di te, cercando di colpirti con gli artigli.

(Il Maestro tira.)

Maestro: Due **Successi** anche per lei.

Maestro: Hai 2 di **Difesa**, quindi l'attacco va a segno. Gli artigli ti graffiano e subisci 1 **Danno**.

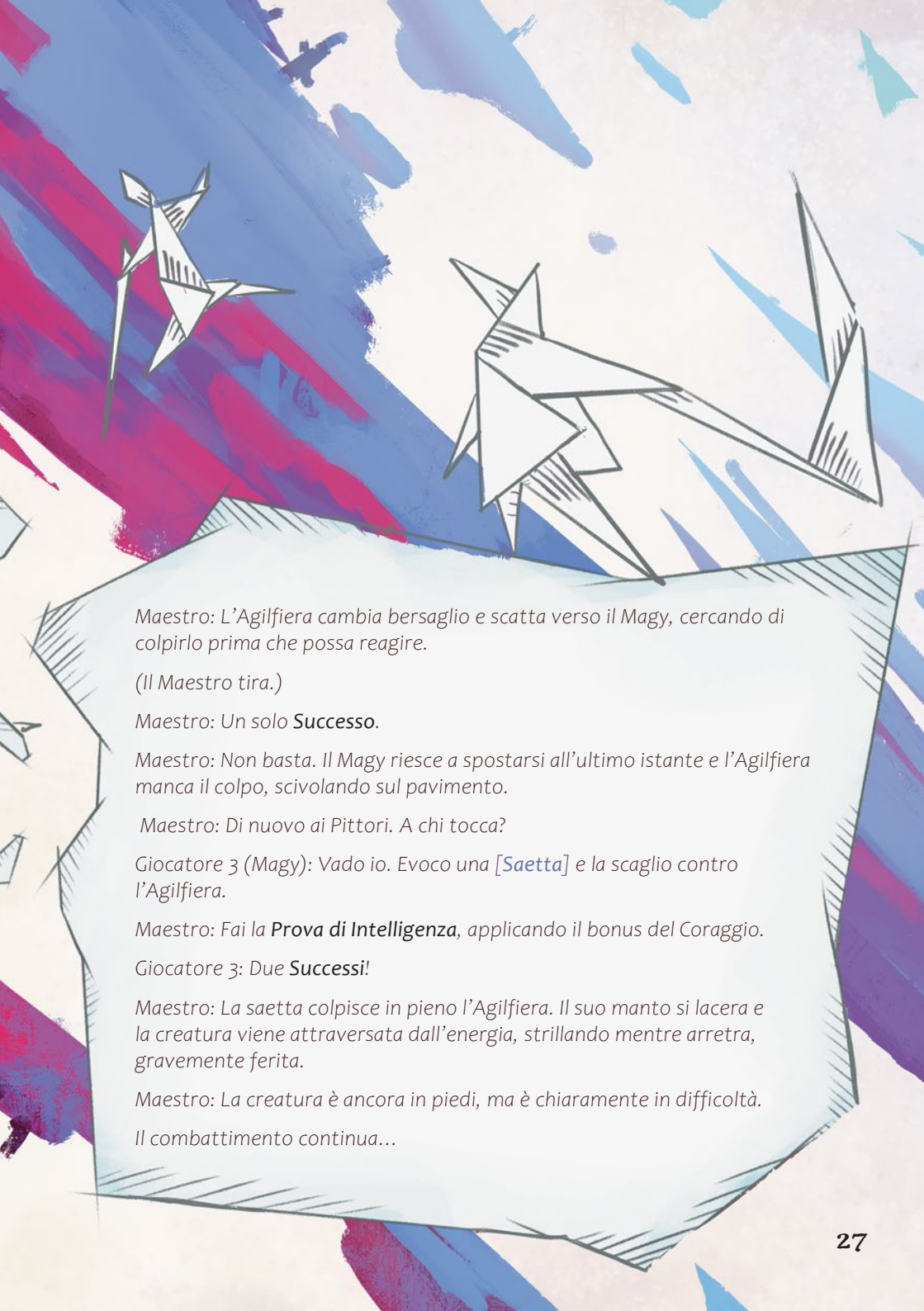
Maestro: Di nuovo a voi. Chi agisce ora?

Giocatore 2 (Regy): Agisco io. Evoco una [*Vampata di Coraggio*] e la indirizzo verso il Magy.

Maestro: Perfetto. Fai una **Prova di Empatia** con bonus di 2D6.

Giocatore 2: Due **Successi**!

Maestro: Il Magy ha **Difesa** 1, quindi superi la **Prova** di 1. Il coraggio prende forma e avvolge il Magy, infondendogli sicurezza e determinazione.



Maestro: L'Agilfiera cambia bersaglio e scatta verso il Magy, cercando di colpirlo prima che possa reagire.

(Il Maestro tira.)

Maestro: Un solo **Successo**.

Maestro: Non basta. Il Magy riesce a spostarsi all'ultimo istante e l'Agilfiera manca il colpo, scivolando sul pavimento.

Maestro: Di nuovo ai Pittori. A chi tocca?

Giocatore 3 (Magy): Vado io. Evoco una [**Saetta**] e la scaglio contro l'Agilfiera.

Maestro: Fai la **Prova di Intelligenza**, applicando il bonus del Coraggio.

Giocatore 3: Due **Successi**!

Maestro: La saetta colpisce in pieno l'Agilfiera. Il suo manto si lacera e la creatura viene attraversata dall'energia, strillando mentre arretra, gravemente ferita.

Maestro: La creatura è ancora in piedi, ma è chiaramente in difficoltà.
Il combattimento continua...

Azioni in combattimento

Nel proprio Turno un Pittore può effettuare tre **Azioni** tra quelle descritte a pagina 14 e non è possibile ripetere due volte la stessa **Azione**. Le **Abilità Retaggio** e l'utilizzo di **Glifi** sono considerate **Azioni** gratuite.

Infliggere danni

Quando una creatura utilizza la sua **Azione di Interazione** per **Attaccare** il bersaglio, infligge **1 Danno** se la quantità di **Successi** è pari alla **Difesa**.

Ogni ulteriore **Successo**, viene moltiplicato per il **Danno** dell'arma.

Giocatore: Bersaglio il mostro. Ho fatto cinque Successi! Il Danno del mio pennello è 2.

Maestro: Il mostro ha Difesa 2, hai superato la sua Difesa di tre Successi, che equivalgono a 6 Danni (3 Successi x 2 Danno arma).

Bersagliare più creature

Per influenzare più creature con una singola **Azione di Interazione** per **Attaccare** è possibile effettuare un'unica **Prova**, bersagliandole tutte. In questo caso si calcola la **Difesa di Gruppo** delle creature:

Difesa più alta +1 per ogni bersaglio aggiuntivo

Giocatore 1: Utilizzo un'Azione di Evocazione per disegnare una [Pioggia di fuoco incandescente] bersagliando i tre Neromorfi!

Maestro: Perfetto, siccome la Difesa più alta tra i Neromorfi è 2 e sono tre creature, la Difesa del Gruppo sarà 4!

Sconfitta di un Grafide

Quando un Grafide subisce **Danni**, il suo corpo perde definizione fino a ridurre la propria **Salute** a 0.

Quando questo succede torna ad essere una **Bozza**.

Ridotto a una serie di linee scarabocchiate che circondano il suo pigmento, non può fare niente. Le sue **Evocazioni** spariscono e necessita di essere ridipinto con un'**Azione di Cura** da parte di un Pittore.

Ricolorare una bozza

I Pittori possono utilizzare **Inkiostro** per ricolorare la **Bozza** di un Grafide e ripristinare la sua **Salute**.

È possibile utilizzare qualsiasi unità di **Inkiostro** per ripristinare lo stesso valore di **Salute** di un Grafide.



I PITTORI

Di seguito sono elencati i Pittori incaricati di eliminare la corruzione. Questi grandi eroi sono stati scelti per la loro eccezionale abilità di dare forma all'**Inkiostro** magico e sono i campioni del regno.

Una volta deciso quale Pittore interpretare:

- › Si assegnano i valori alle caratteristiche principali: **Salute** e **Inkiostro**. Si hanno a disposizione **5** punti da distribuire; ogni caratteristica ha un punteggio base di **1**. Ogni Pittore ha un'altra statistica: la sua **Difesa** che è pari a **1**.
- › Si sceglie uno dei **Glifi** disponibili (pag **36-37**).
- › Si crea il proprio Spruffolo utilizzando le tabelle generative (pag **38-40**).

Ogni stirpe fornisce al Pittore un'**Abilità** chiamata **Retaggio**. Questa abilità è molto forte e può essere utilizzata soltanto una volta al giorno!

Scheda personaggio

Per avere sempre sotto controllo il proprio Pittore e il suo Spruffolo viene utilizzata la Scheda del personaggio. Questo strumento è fondamentale per appuntarsi ogni caratteristica, capacità, abilità e oggetto posseduto dal proprio Pittore e per tenere conto dei suoi progressi durante le sessioni di gioco.

1. Caratteristiche **Energia**, **Intelligenza** ed **Empatia**.
2. L'aspetto del pittore e del suo Spruffolo.
3. **Salute** e **Inkiostro**, l'essenza di un Pittore. Si scrive il valore massimo nelle icone, sotto si segna invece il valore attuale. Le caselle sotto servono per segnare quante **Azioni di Recupero** si sono utilizzate durante il giorno.

4. Nome e peculiarità del Pittore. Si scrive qua la sua storia, come interagisce con il mondo e l'**Abilità Retaggio**.

5. Nome e peculiarità dello Spruffolo.

6. Pennello e Tavolozza. Un personaggio inizialmente ha un pennello che infligge **1 Danno** e la sua **Difesa** è **1**.

7. I Frammenti sono la valuta del gioco. In questa quickstart non ne verrà fornito alcuno, ma nel gioco completo saranno fondamentali per migliorare il proprio Pittore!

8. I **Glifi** sono abilità e capacità che permettono al pittore di affrontare il mondo e i combattimenti con una migliore efficacia.

9. Gli oggetti posseduti dal Pittore.

ENERGIA
Rosso
1
GIALLO
EMPATIA
BLU

DISSEGNO DEL PITTORE E DEL SUO SPRUFFOLO
2

SALUTE
SALUTE ATTUALE
3
INCHIOSTRO
INCHIOSTRO ATTUALE
AZIONI RECUPERO

PENNELLO
DANNI
6

TAVOLOZZA
DIFESA

FRAMMENTI UTILIZZATI
7
FRAMMENTI DISPONIBILI

NOME PITTORE
4

NOME SPRUFFOLO
5

STIRPE
STORIA
ABILITÀ RETAGGIO

ASPETTO
PERSONALITÀ
DIFETTO
ABILITÀ FAMIGLIO

GLIFI
8

INVENTARIO
9

CONTE DE COLORIS

Il Conte de Coloris viene da una famiglia nobile, è molto altezzoso e un po' snob. Tuttavia, la sua abilità nella pittura empatica non ha eguali: dicono di lui che, se volesse, potrebbe spaventare un drago o far piangere un albero.

SALUTE

1

INKIOSTRO

1

ENERGIA

1

ROSSO

INTELLIGENZA

1

GIALLO

EMPATIA

3

BLU

Sovraccarico emotivo

Per un turno è possibile bersagliare fino a 2 creature con un'**Evocazione Empatica**, oppure fornire 2 **Emozioni** a un singolo bersaglio.

ABILITÀ RETAGGIO

AGRILPE

Agrilpe da buon Magy, è molto eccentrico ed esperto di pittura elementale. Il suo problema non è tanto l'esperienza e la capacità di dipingere, ma più che altro mantenere la concentrazione e soprattutto cercare di non distruggere tutto in uno dei suoi folli esperimenti per creare il "Fulmine Infuocato di Ghiaccio" oppure il "Torrente di Lava Fulminante".

SALUTE

1

INKIOSTRO

1

ENERGIA

1

ROSSO

INTELLIGENZA

2

GIALLO

EMPATIA

2

BLU

Creatività folle

Il Pittore ottiene **2D6 Inkiostro**, è possibile ottenere **Inkiostro** oltre il proprio valore massimo per questo turno.

ABILITÀ RETAGGIO

LEEROY PENNEL

Leeroy è un Guerraz formidabile, coraggioso e sempre pronto a gettarsi nella mischia. Questa sua evidente incoscienza, però, può diventare problematica, anche perché è capitato spesso che il gruppo finisse l'Inkiostro solo per ricolorarlo.

SALUTE

1

INKIOSTRO

1

ENERGIA

3

ROSSO

INTELLIGENZA

1

GIALLO

EMPATIA

1

BLU



Maestria Guerraz

Effettuando un'*Evocazione Forgiata* per creare un'arma, l'**Inkiostro** consumato fornisce il doppio dei **D6** per la prossima **Prova su Energia** effettuata con quell'arma.

ABILITÀ RETAGGIO

FLORINDA

SALUTE

1

INKIOSTRO

1

ENERGIA

2

ROSSO

INTELLIGENZA

1

GIALLO

EMPATIA

2

BLU

Florinda è una Sylvani talmente gentile e buona da rasentare l'ingenuità. Questo suo modo di guardare il mondo è molto spesso oggetto di scherno da parte dei suoi amici. Ma quando arriva l'ora di impugnare il pennello e combattere la marea nera, nessuno è meglio di lei nel ridipingere i compagni.

Soffio di Lian

Un soffio di colore intriso del potere della grande pittrice Lian ripristina la **Salute** di ogni Grafide nei paraggi fino al suo valore massimo. Inoltre, aumenta la loro **Salute** di +1 per un Round. È possibile escludere qualsiasi Grafide da questo effetto.

ABILITÀ RETAGGIO



GLIFI

I *Glifi* sono un solco indelebile delle abilità padroneggiate dagli eroi del passato. Sono delle maestrie che possono essere apprese dai Pittori, per continuare con onore a difendere le terre di Inkiostria.

Guaritore

Ogni *Inkiostro* consumato con un'*Azione Curativa* ripristina **2 Salute** a un Grafide, oppure **1 Salute** a due Grafidi.



Luminescenza

Lo Spruffolo emette luce illuminando l'area circostante.



Convincente

Le *Evocazioni Empatiche* che bersagliano sé stessi o un Pittore alleato forniscono **2D6** extra alla *Prova su Empatia*.



Ottenere Glifi

Durante la creazione di un Pittore si sceglie un **Glifo** tra quelli iniziali. Nel gioco completo ne esistono molti di più: vengono acquisiti dai Pittori consumando *frammenti*, la valuta del gioco.



Fabbro

Fornisce **2D6** extra quando si effettua un' *Evocazione Forgiata* per creare un'armatura su sé stessi o un Pittore alleato.



Assalto sguaiato

È possibile aggiungere **1D6** al prossimo *Attacco* che utilizza *Energia*, riducendo di **1** la *Difesa* contro il prossimo *Attacco* subito.



Preservare i colori

Effettuando un' *Evocazione Elementale* il Pittore recupera **1 Inkiostro**.

SPRUFFOLI: COMPAGNI FAMIGLI

I Pittori sono seguiti da piccoli compagni chiamati Spruffoli. Questi fedeli famigli si legano al proprio Pittore a vita.

Aspetto degli Spruffoli

Gli Spruffoli sono una manifestazione di colore. Il loro aspetto è sempre unico e irripetibile.

D6	Dettagli
1	Ha un manto peloso e soffice.
2	La sua coda è lunga e voluminosa.
3	Ha delle lunghe orecchie svolazzanti.
4	Ha molte zampette o tentacoli.
5	Il suo corpo è gelatinoso e traslucido.
6	Il suo corpo è gassoso o fumoso.



Personalità degli Spruffoli

Il carattere di una Spruffolo non è da sottovalutare, poiché la sua personalità stabilisce come reagisce agli avvenimenti.

D6		Personalità
1	Esuberante	Sempre energico, si fa notare, reagisce in modo amplificato.
2	Timido	Diffidente all'inizio, tende a nascondersi o osservare prima di agire.
3	Protettivo	Si lega molto al Pittore e lo difende o lo segue con attenzione.
4	Curioso	Interagisce con tutto, esplora, si distrae facilmente.
5	Giocoso	Tratta tutto come un gioco, anche situazioni serie.
6	Equilibrato	Neutro, adattabile, risponde in modo coerente al contesto.





Difetti degli Spruffoli

Gli Spruffoli sono adorabili creaturine ossessionate dal proprio Pittore, tuttavia, non sono prive di difetti.

D6	Difetto	Effetto
1	Distratto	Attratto dai colori intensi, esegue la prossima Azione Famiglio sull'ultimo Pittore che ha fatto un' Evocazione .
2	Permaloso	Se viene criticato o contrariato nella sua personalità, rifiuta di eseguire la prossima Azione .
3	Affamato	Se percepisce cibo o odori interessanti, si dirige verso la fonte per mangiare o investigare.
4	Imprevedibile	Effettuando l' Azione Famiglio , può usare un'abilità di uno Spruffolo vicino invece della propria.
5	Pauroso	Alla presenza di una minaccia può fuggire o diventare inutilizzabile per un Turno o una scena.
6	Sbadato	Può causare rumore, disordine o piccoli incidenti quando è richiesto silenzio o precisione.

Ogni indecisione sull'esito di un difetto viene decisa dal Maestro.

Abilità degli Spruffoli

Uno Spruffolo può aiutare il proprio Pittore in molte occasioni. L'abilità di un famiglio può essere utilizzata una volta per scena o, in combattimento, con l'apposita **Azione Famiglio**.



D6	Abilità	Effetto
1	Protezione	Fornisce al Pittore +1 Difesa per il prossimo Attacco subito.
2	Fastidio	Un nemico subisce -1 Difesa per il prossimo Attacco subito.
3	Recupero	Il Pittore rigenera 1 Inkiostro .
4	Faro emotivo	Il Pittore ottiene un' Emozione Positiva .
5	Aiuto	Il Pittore ottiene un D6 extra a una Prova o al prossimo Attacco .
6	Rigenerazione	Il Pittore recupera 1 Salute .





DEDICATO AL MAESTRO

Questa parte della quickstart è dedicata interamente al Maestro e contiene l'avventura introduttiva “La Fonte di Mustacchia”.

Quindi, se sei un Pittore, non leggere oltre! Rischieresti solo di rovinarti la sorpresa e il divertimento al tavolo.

AVVENTURA: LA FONTE DI MUSTACCHIA

Il villaggio di Mustacchia era famoso per due cose: la prima erano i migliori pittori di baffi di tutta Inkiostria, la seconda era la sua fonte di Inkiostro magico sotterranea, che riforniva tutte le terre intorno al lago Spumoso.

Da qualche tempo a questa parte, però, i rifornimenti di Inkiostro magico hanno smesso di arrivare e tutti gli abitanti dei villaggi intorno al lago sono preoccupati per il destino di Mustacchia e dei suoi abitanti. Voi, abili pittori, siete stati inviati per risolvere il problema alla radice e far scorrere nuovamente l'Inkiostro.

L'arrivo nelle terre di Mustacchia

Il Maestro legge: “Dopo tre giorni di cammino nelle terre di Magya, attraverso la foresta di Pioppennelli, finalmente arrivate nei dintorni del villaggio di Mustacchia. Il paese si staglia verso sud-ovest, a qualche ora di cammino in cima a un promontorio. Il sentiero prosegue dritto davanti a voi, ma notate che poco più in là, verso sud, una torre di osservazione spunta fuori dagli alberi. Avanzando lungo il cammino, la via si dirama: il sentiero principale prosegue dritto verso la torre di osservazione, mentre una deviazione piega verso est, in direzione del lago Spumoso.”

Sentiero: i giocatori possono scegliere qualsiasi strada segnata nella mappa per visitare i punti di interesse [Torre Occhiolungo], [Molo Spumoso], [Palude Macchiamelma] e [Villaggio di Mustacchia]. Ogni punto di interesse è spiegato nei paragrafi seguenti. La [Caverna Fontecolore] sarà accessibile soltanto dopo aver visitato il villaggio.





Torre Occhiolungo

I Pittori, seguendo il sentiero, giungono ai piedi della torre.

Il Maestro legge: “Davanti a voi si erge un’alta torre d’osservazione; accanto ad essa, un cartello storto e sbiadito recita: Torre Occhiolungo.”

Entrando al suo interno, i Pittori possono raggiungere la cima per osservare le terre di Mustacchia (descrivi cosa vedono mostrando la mappa).

Se i Pittori effettuano un’**Evocazione Pittorica** per dipingere degli oggetti per vedere più lontano, fornischi loro i seguenti dettagli.

Molo Spumoso: Sulla riva del lago notate un piccolo porto con moli vuoti, una barca da trasporto con le vele ammainate e un edificio che sembra essere un magazzino.

Palude Macchiamelma: Tra le pozze di melma un’enorme creatura giace a terra; sembra che un Grafide la stia spingendo per farla smuovere. Sulla sua groppa, al posto di una sella, sorge una vera e propria casa.

Villaggio di Mustacchia: Gli edifici del villaggio appaiono macchiati di nero. Sembrano tracce di corruzione.

Caverna Fontecolore:
L’ingresso della caverna si presenta come una fessura buia dove la luce non riesce a filtrare. Nello spiazzo appena fuori, notate degli strumenti da estrazione.



Molo Spumoso

Il Maestro legge: “Davanti a voi si estende una spiaggia con un piccolo molo. Il lago Spumoso lambisce la riva con onde ritmiche che trasmettono pace. Alla sinistra del molo, la carena della prua di una grossa imbarcazione, presenta una porta d’ingresso, questo fa capire che è utilizzata come edificio di qualche sorta.”

La porta della struttura a forma di prua è chiusa. Se i Pittori cercano di accedere al magazzino con la forza bruta, il Maestro fa effettuare una **Prova di Energia** con **Difficoltà 2**.

I Pittori possono anche ricorrere a **Evocazioni Pittoriche** per aprire la porta: ad esempio, dipingendo oggetti come un [Grimaldello] o uno scoppio elementale con un’[Esplosione apriorite], oppure provando a trasmettere emozioni alla porta stessa raccontandole una [Storia convincente].

Una volta all’interno della struttura, i Pittori notano una bacheca vicino all’ingresso. Su di essa un’incisione con scritto “ORDINI DI INKIOSTRO” sotto, delle puntine sparse, ma nessun ordine.

I Pittori possono fare una **Prova su Intelligenza** per cercare nel magazzino, con **Difficoltà 2**. Se la **Prova** ha **Successo**, trovano due [Bocchette di Inkiostro].



Bocchetta di Inkiostro

Il Pittore, utilizzando la sua **Azione di Interazione**, ottiene o fornisce 2 Inkiostro.



Palude Macchiamelma

Il Maestro legge: “Il sentiero raggiunge il confine di una palude melmosa e, proseguendo, diventa sempre più impervio. A un certo punto, da dietro gli alberi e i cespugli, sentite chiaramente la voce squillante di un Grafide dire: “E muoviti! Stupida zuccona!”

I Pittori possono interagire con quel Grafide avanzando verso di lui e chiedendo se ha bisogno di aiuto. In tal caso, quando si avvicinano, vedono che il Grafide è un Magy che sta provando a spingere un enorme Gorgofante impantanato.

Appena vengono scorti, il Magy in difficoltà esclama: “Salve, viandanti! Finalmente dei buoni pigmenti che vengono in soccorso di questo vecchio Magy... Mi chiamo Astolfio e questa zuccona che non ha intenzione di muoversi si chiama Petunia!”

Petunia: È un pachiderma con la pelle rosa a macchie verdi, ha grosse orecchie che sembrano ali di una farfalla e un grugno da maiale. Sulla sua groppa, al posto di una normale sella, ha una piccola abitazione, che non sembra darle alcun fastidio.





Se i Pittori cercano di aiutare Astolfio a smuovere Petunia, il Maestro fa effettuare una **Prova di Energia** con **Difficoltà 5**.

I Pittori possono effettuare una **Prova** con aiuto (pag 16), oppure effettuare un'**Evocazione di Gruppo** (pag 24) per raggiungere il proprio obiettivo.

Se i Pittori superano la prova, Astolfio esclama: “Oh per tutti i pennelli, finalmente posso andarmene da questa palude! Voglio ringraziarvi dandovi qualcosa che potrà tornarvi utile... Prendete questo [Brocchiero da Acquerello], a me non serve più. Arrivederci!”

Astolfio e Petunia si allontanano proseguendo per la loro strada e scomparendo tra i colori delle montagne.



Brocchiero da acquerello

Incrementa di +1 la **Difesa**.

Villaggio di Mustacchia

Il Maestro legge: “Il villaggio di Mustacchia appare come la caricatura del posto felice che era fino a poco tempo prima: le case, una volta colorate e allegre, sono ormai ingrigite e, lungo le pareti, macchie di Inkiostro nero disegnano motivi inquietanti. Improvvisamente, da due abitazioni diroccate escono due Grafidi completamente grigi e sporchi di colore nero. La loro espressione è vacua e sembrano non capire nemmeno dove si trovino... Appena vi vedono, entrambi cominciano a urlare inferociti; in mezzo a quelle urla folli, riuscite a capire una sola parola: “COLOREEEEE...”

I Grafidi corrono verso i Pittori, inizia il combattimento! (pagina 25)

I mostri in questione sono due Macchiati, a pagina 50 è possibile consultare le statistiche e le abilità.



Combattimento dei mostri

A differenza dei Pittori, i mostri dispongono di un numero variabile di **Azioni** e possono scegliere esclusivamente tra le tre opzioni elencate di seguito. Non è possibile ripetere due volte la stessa **Azione**.

Interazione: Affronta una **Prova** o **Attacca** una creatura. Utilizza i **Dadi Attacco** per entrambe le cose. Se un **Attacco** ha successo, il mostro infligge i **Danni** specificati nelle sue statistiche.

Quando un mostro attacca, il Maestro descrive l'azione in base alla conformazione fisica della creatura e alle sue reali possibilità offensive, spiegando nei dettagli in che modo aggredisce i Pittori.

Abilità: Utilizza una delle proprie **Abilità**. Consuma l'**Inkiostro** richiesto dall'abilità e bersaglia una creatura utilizzando i **Dadi Attacco**.

Difesa: Riduce di **-1** i **Danni** subiti dal prossimo **Attacco**.

Una volta sconfitti i Macchiati il Maestro legge: “La battaglia giunge al termine: non appena l'ultima goccia di Inkiostro dei nemici si disperde, udite la porta di una casa poco lontana aprirsi. Un Magy appare timidamente sulla soglia e, con voce tremolante, dice: “Finalmente! Sono arrivati i Pittori a portare colore in questo villaggio! Ma non è qui che si annida il male... È dalla fonte sotterranea di Inkiostro che è iniziato tutto! Qualcosa di oscuro e malvagio si è insediato al suo interno... Vi prego, liberate la caverna e fate tornare il colore a Mustacchia!”

I Pittori adesso hanno un'obiettivo: purificare la fonte di Inkiostro della [Caverna Fontecolore].



Questi Grafidi vagano senza meta per le terre di inkiostro, alla ricerca di colore da assorbire. Lenti e inesorabili, i Macchiati sono esili, ma non sembrano provare dolore o fatica.

Unghiate debilitanti: [1 Inkiostro] Il Macchiato si infligge 2 Danni, poi bersaglia una creatura utilizzando 4D6. Se la **Prova** ha successo, la creatura subisce 1 Danno e un'Emozione Negativa a scelta (pagina 17).

Caverna fontecolorore

Il Maestro descrive il sentiero che porta dal villaggio di Mustacchia alla caverna, sottolineando che ai lati della strada scorrono linee di Inkiostro nero in direzione del villaggio.

Una volta che i Pittori raggiungono l'entrata della caverna, legge: "Davanti a voi si

apre l'ingresso di quella che sembra essere una miniera abbandonata.

Appena vi avvicinate alla soglia, una voce profonda e mostruosa, proveniente dalle viscere della terra, vi intima: 'Andate via...' Con coraggio imbracciate i vostri pennelli e varcate la soglia: all'interno l'oscurità vi assale, inghiottendo il sentiero che discende nelle profondità della miniera."

La caverna è molto buia: ogni **Prova** effettuata dai Pittori subisce un malus di **+2** alla **Difficoltà**. Il malus persiste finché uno dei Pittori non dipinge una fonte luminosa.





Il maestro legge: “Scendete nel cunicolo seguendo i binari dei carrelli minerari, fino a giungere in uno slargo. Davanti a voi, una profonda spaccatura nel terreno vi impedisce di proseguire: il pavimento della miniera sembra essere crollato sotto il peso della corruzione.”

Se i Pittori hanno dipinto una fonte luminosa si aggiunge: “La luce che avete creato si riflette sulle pareti della caverna, rivelando, oltre il baratro, due cunicoli che proseguono in direzioni opposte.”

Per attraversare il baratro, i Pittori devono effettuare una **Prova di Energia** con **Difficoltà 4**.

Talvolta i Pittori potrebbero dipingere un oggetto pensato per superare un ostacolo senza apparenti difficoltà, come un ponte srotolato sopra un baratro. In questi casi, il Maestro non deve annullare la **Prova**, ma considerare **Complicazioni** legate alla situazione: la stabilità dell'opera dipinta, la fretta di attraversare o la natura dell'ambiente circostante.

Anche di fronte a un'invenzione geniale o a un oggetto imponente, è sempre necessario effettuare una **Prova**: l'**Evocazione** definisce il modo in cui i personaggi affrontano l'ostacolo, ma non elimina il rischio che qualcosa vada storto.

Una volta superato il baratro legge: “Davanti a voi si dividono due strade: una va a sinistra, mentre l'altra, a destra, scende ancora più in profondità”.

Se i Pittori scelgono la strada di sinistra: “Proseguendo lungo il percorso scavato nella roccia, arrivate a una stanza. Al suo interno, alcune brandine e degli strumenti medici anneriti dalla corruzione suggeriscono che quel luogo fosse un posto di primo soccorso per i minatori. Cercando tra la strumentazione, notate alcune boccette contenenti un liquido rossastro.”

I Pittori trovano due [Impasto rigenerante minore].



Impasto rigenerante minore

Il Grafide, utilizzando la sua **Azione di Cura**, recupera **2 Salute** fino al valore massimo, senza utilizzare **Inkiostro**.

Se i Pittori scelgono la strada di destra, il Maestro legge: “Iniziate a percorrere il cunicolo che si spinge nelle profondità: le pareti curve scendono a spirale e sulla roccia vedete sempre più venature di Inkiostro nero pulsare di vita. Avanzando, iniziate a udire un respiro che si fa sempre più pesante; oltre a quello, l'unico rumore è il suono dei vostri passi incerti. La voce profonda e mostruosa che vi ha intimato di non entrare, ruggisce: ‘Avete ignorato il mio avvertimento! Adesso pagherete per la vostra insolenza con la vita, diventando pedine del mio esercito!’ Da quella che sembra essere la sua testa, due occhi senza anima vi fissano minacciosi, mentre una bocca enorme si spalanca in un ruggito.”

Se i Pittori hanno dipinto una fonte luminosa si aggiunge: La luce illumina un vasto antro. Al centro si erge una creatura enorme: le sue braccia sfiorano il terreno, ricoperte di noduli venosi dai quali gocciola la sostanza nera.”

Inizia il combattimento! Il Maestro utilizzerà il Bruto. Si prosegue seguendo le stesse regole del combattimento precedente.



SALUTE



DIFESA



D6 ATTACCO



DANNI



INKIOSTRO



AZIONI



BRUTO

Il Bruto è la forza d'assalto principale della marea nera: è grande quanto due Bastionari messi insieme. Non dovete farvi ingannare dalla sua stazza e dalla sua forza brutta: è un Neromorfo e, come tale, possiede un'intelligenza malvagia in grado di trarre in inganno i Pittori meno attenti.

Necropittura II [x Inkiostro]: il Bruto può consumare la propria **Salute** o il proprio **Inkiostro**. Per ogni punto **Salute** o **Inkiostro** consumato sceglie un effetto:

- › Incrementa il numero di **D6** utilizzati per un'Attacco fino a un massimo di **4D6** aggiuntivi.
- › Ottiene **+1 Difesa** per il prossimo Attacco fino a un massimo di **+2**.



Appena la Salute del Bruto diventa o, cade a terra pronunciando un'ultima frase: "Questa volta avete vinto voi, ma la corruzione non si fermerà mai..."

Il Maestro legge: "Il gigante nero crolla pesantemente al suolo, dissolvendosi nel buio. Oltre il suo corpo, la grande fonte di Inkiostro magico ribolle cupa e infettata dalla sostanza oscura, in attesa che qualcuno le restituisca la sua vera natura. Impugnate i vostri pennelli: è il momento di purificare il NeroInkiostro e stendere di nuovo le vostre tonalità. Grazie al vostro coraggio, la corruzione è stata respinta e il villaggio di Mustacchia può finalmente tornare a colorarsi."

Tabelle di evocazioni casuali

Armi evocate con due o tre Inkiostro:

2D6	Tipo	Primo attributo	Secondo attributo
2	Spada	Pesante	Spaccapietre
3	Ascia	Legger*	della Distruzione
4	Martello	Appuntit*	della Tempesta
5	Lancia	Perforante	della Furia
6	Pugnale	Agile	del Fuoco
7	Mazzafrusto	Lung*	del Fulmine
8	Arco	Impreziosit*	del Terrore
9	Pistola	Elegante	Benedett*
10	Fucile	Esplosiv*	Stellare
11	Lanciarazzi	Rimbalzante	Arcan*
12	Balestra	a Reazione	Spettrale

Armature evocate con due o tre Inkiostro:

2D6	Tipo	Primo attributo	Secondo attributo
2	Elmo	Resistent*	Impenetrabil*
3	Scudo	Pesant*	del Colosso
4	Schinieri	Legger*	della Leggenda
5	Spallacci	di Scaglie	della Difesa
6	Bracciali	di Piastre	Ardent*
7	Guanti	di Maglia	Magic*
8	Pettorina	Intrecciat*	Evanescent*
9	Veste	Elegant*	Benedett*
10	Cappello	Spinat*	Astral*
11	Mantello	Regal*	Arcan*
12	Stivali	Protettiv*	dell'Immortale

Magie evocate con un Inkiostro:

D6	Tipo	D6	Tipo
1	Fiammata	4	Folata
2	Missili	5	Gelo
3	Fulmine	6	Spuntone

Magie evocate con due o tre Inkiostro:

2D6	Tipo	Primo attributo	Secondo attributo
2	Vampata	di Fuoco	Asfissiant*
3	Arco	di Terra	della Distruzione
4	Catena	di Fulmini	Irruent*
5	Proiettile	di Freddo	della Furia
6	Palla	di Acido	Avvilent*
7	Colonna	di Pietre	dell'Oppressione
8	Tornado	di Acqua	del Terrore
9	Raggio	di Vento	Divin*
10	Muro	di Grandine	del Vuoto
11	Esplosione	di Rovi	Arcan*
12	Pioggia	di Radici	Spettral*

Barriere evocate con Inkiostro:

2D6	Tipo	Primo attributo	Secondo attributo
1	Barriera	di Fuoco	Evanescent*
2	Scudo	di Terra	della Protezione
3	Muro	di Fulmini	Impenetrabil*
4	Cupola	di Freddo	Magic*
5	Velo	Arcan*	dell'Immortale
6	Armatura	di Acido	Respingente

Emozioni evocate con un Inkiostro:

D6	Tipo
1 a 2	Felicità/Tristezza
3 a 4	Calma/Rabbia
5 a 6	Coraggio/Paura

Emozioni evocate con due o tre Inkiostro:

D6	Tipo	Primo attributo	Secondo attributo
1	Maschera	Felicità/Tristezza	Assolut*
2	Manto	Felicità/Tristezza	Intensificat*
3	Infusione	Calma/Rabbia	Improvvis*
4	Aura	Calma/Rabbia	Incontrollat*
5	Desiderio	Coraggio/Paura	Contagios*
6	Percezione	Coraggio/Paura	Nascost*



