

## 1. Cos'è ATO (Aeon Trespass: Odyssey)

È un gioco cooperativo 1-4 giocatori di **avventura, esplorazione e battaglie** feroci contro mostri giganti, a campagna (Ciclo). Viaggerai nell'antica Grecia, a bordo di una città-nave gigante chiamata Argo, affronterai nuove avventure, svilupperai nuove tecnologie, costruirai nuove armi e oggetti, addestrerai i tuoi Argonauti, creerai nuovi Titani, battraglierai i Primordiali e molto molto altro...

**Vincerai** seguendo la storia e sconfiggendo il cattivo principale (o i cattivi) o risolvendo una crisi.

**Perderai** se il tuo equipaggio ti abbandonerà, la tua nave verrà distrutta, hai tentato troppo il tuo Fato, i cattivi hanno compiuto la loro missione o hai finito il tempo a disposizione.

**ICP** (paradigma del combattimento inverso): le battaglie non vanno esaurendosi, ma si riscaldano! Ammaccature e ferite non renderanno il Titano più debole, ma più forte! Ogni volta che cadrai, ti rialzerai più forte di prima... Lo stesso vale per i nemici: i Primordiali non saranno sconfitti, ma saranno sempre più potenti (Escalation).

Anche il mondo di ATO si inasprisce, migliora e diventa più potente: i Primordiali aumentano di livello, avvanzerai le tue tecnologie, scoprirai il tuo passato più intimo, il mazzo dell'esplorazione diverrà più gratificante, ecc.

ATO è un gioco fortemente collaborativo (**hard co-op**): questo è ottenuto tramite le azioni di cooperazione: durante la battaglia, sarà più importante creare un'apertura per un successivo attacco di un nostro alleato o aprire una crepa nell'armatura del Primordiale, che semplicemente ferire il nemico.

Infine, ATO è un gioco che riguarda le **conseguenze**: le storie hanno una tangibile influenza sul gameplay. La narrativa e le meccaniche sono interconnesse: analizzare i temi principali di ogni Ciclo potrebbe aiutarti nel tuo viaggio.

## 2. Regole importanti

- **Precedenza delle regole:**  
in caso di conflitto, carte e fogli hanno la precedenza sul regolamento. Regole specifiche del ciclo hanno la precedenza sulle regole. Regole specifiche hanno precedenza su quelle generali.
- **Fasi di gioco:**  
quando non si è nella fase di Avventura o Battaglia, si è nella fase di Viaggio.
- **Effetti immediati:**  
quando un effetto è seguito dalla parola Immediatamente, deve essere risolto nel momento in cui è stato attivato e ha la precedenza su ogni altro effetto persistente e sovrascrive qualsiasi regole in conflitto.
- **Ignora e Disattiva**  
quando si è istruiti di ignorare qualcosa, semplicemente non si risolve quell'effetto; disattiva invece cancella completamente una regola, un effetto o un elemento di gioco. Se non specificato, la disattivazione dura fino alla fine della battaglia.
- **Invece**  
la parola invece implica sempre che l'effetto corrispondente viene risolto al posto di un altro effetto. Se l'effetto risolto è un effetto migliorativo o una variante modificata di un altro effetto, esso rimpiazza soltanto questo effetto e non influenza altri effetti di questo elemento.
- **Puoi**  
se un effetto include la parola Puoi, non è obbligatoria e puoi scegliere se risolverlo o no. Tutti gli effetti che non includono questa parola devono essere risolti nella loro interezza (se possibile) ogni qualvolta sono attivati.
- **Ordine di risoluzione**  
se più di un effetto viene attivato contemporaneamente, puoi decidere l'ordine in cui risolverli, a meno che un effetto non indichi diversamente. Se uno di questi effetti invalida il/i successivo/i, questo/i viene/vengono ignorato/i.
- **Dadi**  
ci sono due tipi di dadi: d10, con numeri e simboli, usati per tiri di Attacco, Evasione, Test e altri tiri vari. Il "simbolo" indica un 10, che equivale a un successo (o colpo) fisso (ignora i modificatori). Un "1" indica un fallimento fisso. Questo tipo di dado non è limitato dal numero di dadi presenti nella scatola. I dadi

d6, personalizzati con simboli diversi, usati per tiri di Potenza e Armatura. Sono di tre colori differenti: rossi, neri e bianchi, in ordine di forza. Questi sono limitati dal numero di essi presenti nella scatola.

- **Ritiro di dadi**

durante ogni singolo rilancio, ogni dado può essere rilanciato una sola volta. Devi dichiarare quali e quanti dadi rilanciare, prima di effettuare il rilancio.

- **Ritiro del Fato**

ottenere Fato ti permette di rilanciare i dadi d10, applicando le seguenti regole:

- devi guadagnare +1 Fato per ogni dado che rilanci;
- puoi rilanciare i tiri di Attacco, Evasione e Test;
- non puoi rilanciare i tiri di Potenza, Armatura e altri non elencati;
- per il rilanciare un test Argo, devi ottenere +1 Fato dell'Argo.

- **Scegliere un elemento casuale**

quando devi scegliere un elemento casuale:

- argonauta: tira un dado d10 per ognuno, il più basso è scelto;
- direzione: pesca la prima carta del mazzo Trauma e leggi la freccia in basso a sinistra, se presenta il simbolo circolare, puoi scegliere la direzione;
- carta: pesca la carta in cima al corrispondente mazzo; se è vuoto, rimescolalo;
- altro: tira un dado d10, il valore più basso indica l'elemento scelto.

### 3. Le basi della Campagna

- **Argo**

è un'enorme e misteriosa città-nave fatta di metallo, che nasconde molti segreti. È rappresentata dalla miniatura, che si troverà sempre su una tessera della mappa.

Il **folio dell'Argo** è utilizzato per tenere traccia dei progressi della campagna, delle risorse, diplomazia, Titani disponibili e altre statistiche. Le statistiche di base sono:

- equipaggio: rappresenta la forza delle persone, che siano marinai, filosofi, guerrieri, accademici, ecc. Un alto valore (6 per il Ciclo I) significa che la nave è al completo, mentre un basso valore (1) significa che l'equipaggio è ridotto all'osso. Perdere troppo equipaggio può portare alla sconfitta della campagna;
- scafo: rappresenta l'integrità della nave per la navigazione. Un alto valore (5 per il Ciclo I) significa che la nave viaggia alla sua massima capacità, mentre un basso valore (1) significa che sta per affondare. Perdere troppo scafo può portare alla sconfitta della campagna;
- Fato dell'Argo: rappresenta il destino collettivo di tutti i membri dell'Argo; più proverai a piegare il destino a tuo favore, più resistenza Moirai ti opporrà. Un basso valore (0) significa che stai andando alla grande, un alto valore (9) significa che hai spinto la tua fortuna troppo avanti e potrai aspettarti un regolamento dei conti;
- conoscenza dell'Argo: rappresenta la conoscenza collettiva dei membri dell'Argo e lo stato del mondo; è una statistica collettiva che potrà soltanto aumentare e mai scendere. È direttamente collegata all'avventure sull'Argo (Inward Odyssey). Ogni qualvolta otterrai un punto di conoscenza, sbloccherai l'avventura successiva, fino ad un massimo di 20. Le avventure non sbloccate o non risolte, verranno perse quando si passa al ciclo successivo.

- **Timeline**

tiene traccia del tempo, tiene organizzata la campagna, definisce l'inizio, la metà e la fine della stessa. Ha degli eventi fissi, mentre altri eventi verranno aggiunti dai giocatori.

- **Storia e Destino**

per avere successo nel gioco, ti verrà richiesto di completare diversi obiettivi descritti sulle carte Storia. Molti di questi ti richiederanno di ottenere segnalini Progresso, che verranno principalmente ottenuti esplorando la mappa e risolvendo le avventure.

Il Destino invece è l'opposto: rappresenta lo sconfinamento delle forze nemiche. Raggiungere la fine dell'ultima carta Destino significherà la fine della campagna.

- Condizioni di vittoria e sconfitta

la condizione di vittoria è quella di completare la trama della Storia e raggiungere la fine. Ci sono invece diverse condizioni di sconfitta:

- risolvere l'ultima carta Destino del Ciclo;
- perdere tutto l'equipaggio o lo scafo (0);
- ottenere un Destino dell'Argo maggiore di 9;
- raggiungere la fine della Timeline;
- iniziare una Battaglia con 0 Titani a bordo dell'Argo;
- altri eventi narrativi potrebbe decretare la sconfitta.

- Argonauta

in ATO i giocatori assumeranno il ruolo di Argonauti, appena risvegliati, le uniche persone in grado di controllare i potenti Titani. Ci saranno sempre 4 argonauti attivi, indipendentemente dal numero di giocatori. Ogni Argonauta usa un proprio foglio, una carta del ritratto e un Triskelion.

Dopo che sono stati risvegliati, gli Argonauti sono amnesici, non ricordano il proprio passato. Però, durante il gioco, loro otterranno le carte Mnemos, che gli racconteranno un pezzetto del proprio passato. Potranno ottenere anche carte Mnemos del Fato (Fated Mnemos), che rappresentano specifici traumi o vizi.

Durante la Battaglia, ogni giocatore utilizzerà un Argonauta in congiunzione con un Titano, connessione ottenuta tramite il Triskelion.

Il **foglio dell'Argonauta** viene utilizzato per tenere traccia del proprio progresso, abilità, carte Mnemos e Mnemos del Fato, bonus dell'abilità, note, favori, afflizioni e penalità. Lo spazio Katharsis è utilizzato soltanto quando raggiungi la fine della storia della corrispondente carta Mnemos.

Gli Argonauti sono mortali e come tali possono morire, anche se raramente accadrà. Se succede, consulta l'evento speciale del Ciclo, che ti instruirà su come creare un nuovo Argonauta. Ricorda che un Argonauta muore se esplicitamente indicato da un effetto del gioco o se, fuori dalla Battaglia, un valore dei tre rappresentati nel Triskelion supererà il valore 9. Il foglio dell'Argonauta morto non va scartato o distrutto, perché eventi futuri potrebbero riferirsi ad esso.

L'Argonauta possiede 6 abilità: Coraggio, Astuzia, Resistenza, Furia, Volontà e Saggezza. Saranno utilizzate in diversi Test, sia durante le Avventure che durante le Battaglie. Le abilità iniziali avranno un modificatore di +0, ma potranno aumentare o diminuire a seguito di diversi effetti. La più comune risorsa di abilità sono la carta Ritratto o le carte Mnemos. La più comune penalità di abilità sono le carte Mnemos del Fato.

- Triskelion

il Triskelion è il cuore di ATO e la chiave del ICP. È una tripla rotella che rappresenta l'unione del mortale (Pericolo), divino (Fato) e il Titano (Rabbia), elementi che permettono la giunzione degli Argonauti con i Titani. Come tali, queste statistiche sono condivise tra l'Argonauta e il Titano scelto per la Battaglia.

Queste 3 statistiche cambiano in continuazione. Sono principalmente utilizzate in Battaglia, ma anche durante le Avventure o durante il Viaggio.

Le statistiche vengono resettate a 0 dopo la fine della Battaglia.

Le statistiche vanno da 0 a 9. In generale, è bene aumentare questi valori a 9, perché significa che stai utilizzando le capacità al massimo. Però, più aumentano e più sei vicino alla disperazione, all'oscurità e alla morte!

Essere forzato ad aumentare un valore sopra al 9 significa:

- durante la Battaglia, alla morte del Titano o ad altre conseguenze severe;
- al di fuori delle Battaglie, alla morte dell'Argonauta.

Perciò, non puoi volontariamente aumentare i valori al di sopra di 9.

**Pericolo (A):** rappresenta la crescente minaccia della morte. Ottieni A quando vieni attaccato o quando subisci altri effetti negativi. Nota, però, che più aumenta il tuo pericolo, più potenti diverranno gli effetti di alcune abilità o delle carte arma (Gear). In Battaglia, aumentare A sopra al 9 significa pescare una carta Obolo.

**Fato ( $\Psi$ ):** rappresenta il grado con cui ti stai opponendo al tuo destino. Puoi ottenere  $\Psi$  per il rilanciare i dadi e per pagare le abilità più potenti. Stai attento però, un  $\Psi$  alto significa abilitare maggiori effetti negativi dei Primordiali. In Battaglia, aumentare  $\Psi$  sopra al 9 significa pescare una carta Moiros.

**Rabbia ( $\Omega$ ):** rappresenta la furia dei Titani. Aumenta ogni volta che attacchi e ti renderà più potente, permettendoti di accedere ad abilità aggiuntive sulla tabella del Kratos. Ti renderà più facilmente un bersaglio: il Titano con il valore più alto di  $\Omega$  sarà il target prioritario e otterrà il segnalino Priority Target. In Battaglia, aumentare  $\Omega$  sopra al 9 significa che il Titano è consumato dalla propria rabbia e ne perderai il controllo: appena finita l'azione corrente, il Titano muore.

- Sequenza di turno (passi, tutti i passi = 1 giorno, **sempre**, **dipende**, **a scelta**)
  - **Movimento**
  - **Cronologia Eventi / sequenza temporale**
  - **Esplorazione**
  - **Spedizione**
  - **Incontro/i**
  - **Avanzamento**
  - **Storia**
  - **Destino**
  - **Fine**

#### 4. Fase Viaggio

- Movimento (I passo)

durante il passo di movimento, devi spostare l'Argo su una tessera Mappa adiacente. Le frecce sulle tessere indicano le direzioni di movimento. Ricorda: devi muovere la nave di 1 tessera a turno, a meno che non istruito diversamente. In pratica, non si può spostare su una tessera per più di un turno. Attenzione ai settori: una tessera Mappa potrebbe avere dei settori, cioè parti non collegate tra di loro, che rappresentano acque divise dalla terra. Quando si muove, si deve decidere in che settore muoversi, prima di eseguire l'azione. Il settore in cui ti trovi non influenza l'accesso ai simboli presenti sulla tessera, vanno risolti tutti in ogni caso.

Dopo che ti sei mosso da una tessera contenente una città, piazza il segnalino "ultima città visitata" sulla stessa. Questo indica che non puoi usare abilità di Negoziazione su quella tessera, finché c'è quel segnalino.

Molte frecce direzionali contengono informazioni aggiuntive sulle tessere adiacenti corrispondenti oppure requisiti/restrizioni che possono influenzare il tuo movimento.

I simboli Fazione indica la fazione che incontrerai su quella tessera. Ci sono 3 fazioni nel gioco: Minoan (minoici), Labyrinthian (labirintiani) e Hornsworn (che indossa le corna).

I simboli con il lucchetto indica che è richiesta una particolare Tecnologia per poter entrare nella tessera corrispondente.

Ci sono tanti altri simboli, che dipendono dal Ciclo, oppure generici come i seguenti:

  - destino, durante l'esplorazione guadagni un Destino;
  - progresso, durante l'esplorazione, guadagni un Progresso se la tessera è Inesplorata;
  - titano, durante l'esplorazione, guadagni un Titano se la tessera è Inesplorata;
  - luogo d'Avventura (hub), durante l'esplorazione, se la tessera è Inesplorata, risolvi un'Avventura da uno dei luoghi d'avventura del Ciclo;
  - R&R, durante l'esplorazione, se la tessera è Inesplorata, risolvi un'avventura R&R dalla corrispondente sezione;
  - città: ti permette di utilizzare Tecnologie di Negoziazione durante la fase Avanzamento (non deve esserci il segnalino UCV).
- Cronologia Eventi / sequenza temporale (timeline) (II passo)

spunta sul foglio dell'Argo il primo riquadro vuoto della timeline. Indica il giorno corrente della tua odissea. Se non c'è più un riquadro vuoto, hai perso, il tempo è finito!

Se ci sono simboli, eventi o altre note, devono essere risolti nello step appropriato:

- acclimatamento: aggiorna il tuo mazzo Evento e va eseguito nello step Esplorazione;
- Battaglie: battaglie della Timeline e altre battaglie annotate sono risolte nello step Incontro/i;
- scoperta Tecnologia: scoperte Strutturali e/o di Battaglia sono risolte nello step Avanzamento;
- avanzamenti: tutti gli eventi aggiunti dai servizi dell'Argo (Argo Facilities) sono risolti nello step Avanzamento;
- Eventi della Storia: qualsiasi evento che riporta ad un paragrafo nel libro della storia (Storybook) o qualsiasi altro evento che non sia una scoperta, avanzamento, acclimatamento o battaglia è considerato un evento della storia e va risolto nello step Storia.

- Esplorazione

in questo step, vanno risolti tutti i passaggi seguenti, in ordine:

- risoluzione dei simboli esplorazione: i simboli rappresentano degli elementi prevedibili presenti sulla mappa, sia benefici che dannosi.  
I più comuni sono: Progresso, Titano e Destino, oltre a quelli specifici del Ciclo. I simboli positivi sono attivi soltanto sulle tessere Inesplorate e quindi sono risolti soltanto una volta per Ciclo. I simboli negativi invece sono sempre attivi e vanno risolti ogni qualvolta si entra in quella tessera (la tessera diventa Esplorata durante lo step Fine).
- risoluzione di carte Esplorazione: il mazzo Esplorazione, sempre specifico al Ciclo, rappresenta gli sforzi del tuo equipaggio, esploratori e diplomatici nell'acquisire risorse, alleati e informazioni. Il mazzo Esplorazione è la fonte principale per ottenere risorse *Mortali*. Pesca carte Esplorazione dal mazzo e risolvi fintanto che non peschi una carta che ha il simbolo di "fine pesca" in basso a destra. Poi ripeti il processo per formare una seconda pila. Le carte Esplorazione vengono usualmente risolte come di seguito:
  - effetto principale;
  - attivazione dell'Avversario, se è presente il simbolo;
  - effetto speciale di eliminazione: la carta può venire rimossa dal mazzo Esplorazione fino alla fine della prossima Battaglia oppure può essere rimossa permanentemente dal mazzo;
  - simbolo di "pila": pesca un'altra carta o ultima carta della pila.

Alcuni effetti delle carte Esplorazione vengono attivati dai valori della tua Diplomazia, Fato dell'Argo o altre statistiche. Se non specificato, la Diplomazia si riferisce sempre alla fazione locale.

Alcune carte Esplorazione ti permettono di commerciare risorse.

- muovere l'Avversario: le azioni degli Argonauti attirano l'attenzione delle forze nemiche, rappresentate dagli Avversari. Essi sono Primordiali speciali, che vanno a caccia dell'Argo sulla mappa. Non sono connessi al Ciclo attuale ma persistono tra un ciclo e l'altro finché non vengono sconfitti.

Quando un Avversario è stato introdotto nella storia, scrivi il suo nome sul foglio dell'Argo.

All'inizio della campagna, l'Avversario non è presente sulla mappa e non ti inseguirà finché la storia non lo introdurrà. Ignora tutte le attivazioni fino a quel momento.

Quando incontri un simbolo Attivazione Avversario, se è stato introdotto dalla storia:

- se già presente sulla mappa, muovilo: avvicinalo all'Argo, seguendo la via più breve. Se raggiunge o è già sulla stessa tessera dell'Argo, rimuovi la sua miniatura dalla mappa e attiva una Battaglia Avversario, che va risolta alla fine di questo step;
- se non presente e questo è il primo simbolo incontrato, non accade nulla;
- se non presente e questo è il secondo simbolo incontrato, genera l'avversario e piazzalo sulla mappa, distante 4 tessere dall'Argo, se possibile, altrimenti il più lontano possibile. Se hai generato l'Avversario in questo step, ignora tutti i simboli Avversario successivi durante questo step Esplorazione.

Importante eccezione: ogni volta che incontri un simbolo Avversario su un altro elemento di gioco, devi seguire la stessa logica, ma con la differenza che esso si genera al primo simbolo incontrato!

Le *regole di movimento* dell'Avversario sono:

- a meno che esplicitato diversamente, l'Avversario si muove una tessera alla volta;
- si può muovere solo orizzontalmente o verticalmente, su tessere rivelate;
- ignora tutti i simboli Mappa e si muove indipendentemente dalle frecce direzionali;
- se c'è più di una via possibile, preferisce i movimenti orizzontali;
- se l'Avversario è già sulla tessera con l'Argo, non si muove e si attiva la Battaglia;
- se un simbolo Attivazione è risolto durante una Battaglia, va risolto non appena questa finisce.

Per il setup della Battaglia con l'Avversario, fare riferimento al libro della Storia. Essendo gli Avversari non specifici di un Ciclo, potresti fare riferimento ad un libro passato.

- acclimatamento: come ti muovi sulla mappa, ti abitui alla stessa e costruisci una rete locale di informatori e fornitori, il tuo sforzo di esplorazione darà più frutti.  
Ogni Ciclo ha un numero fisso di Acclimatamenti, segnati sulla Timeline.  
L'Acclimatamento va risolto alla fine dello step di Esplorazione, ma prima di eventuali Battaglie con l'Avversario.  
Trova tutte le carte Esplorazione con i numeri alla sinistra della freccia e sostituiscile con quelle con i numeri alla destra della freccia.

- **Spedizione**

se sei su una tessera Inesplorata ed è presente un simbolo Avventura (hub o R&R), risolvi una fase Avventura corrispondente.

- **Incontro/i**

incontri i mostruosi e sconosciuti Primordiali, esseri giganti che hanno invaso la Grecia dopo la morte degli Dei dell'Olimpo.

Durante questo step, risolvi le Battaglie della Timeline e tutte le battaglie annotate sul giorno attuale. Puoi scegliere l'ordine in cui risolverle.

Per quanto riguarda la Battaglia della Timeline, puoi scegliere quale Primordiale affrontare, tra i due Primordiali regolari del Ciclo, riportati sul foglio dell'Argo (Evolution Track). Fatta la scelta, vai al corrispondente setup della Battaglia sul libro della Storia.

Battaglie aggiuntive fanno riferimento a specifici setup che si trovano sul libro della Storia.

Le *Battaglie della Timeline* sono spaziate regolarmente per dare un senso e un ordine alla storia. Molte cose accompagnano le Battaglie della Timeline, come *l'Evoluzione dei Primordiali* o *Tendenze del Fato (Tides of Fate)*, che riducono il Fato dell'Argo e resettano i Triskelion.

L'Evoluzione dei Primordiali è importante perché significa che, nel tempo, affronterai Primordiali sempre più potenti. Dato che la loro evoluzione è legata al passare del tempo, dovrai cercare sempre di essere all'altezza, avanzando le tue abilità, ricercando nuove Tecnologie e costruendo nuove Armi più potenti!

- **Avanzamento**

che siano gli inflessibili lavoratori che lavorano nell'Officine, i filosofi dell'Ultima Accademia, i mercanti che vanno e vengono nel porto di attracco della flotta o gli Enamotas dei Titani, tutti sull'Argo lavorano per migliorare la propria esistenza e per salvare Hellas.

Durante questo step, ricerchi nuove Tecnologie, scambi/costruisci nuove Armi o Oggetti, crei nuovi Titani e utilizzi le Strutture dell'Argo.

i. Ricerca:

ricerchi nuove *Tecnologie* ottenendo nuove carte. Queste sono di tipi e dimensioni diverse. Una cosa hanno in comune: essere a doppia faccia. Un lato mostra un progetto scientifico, un campo o uno studio/ipotesi. Qui troverai i *requisiti* e otterrai informazioni su quali Tecnologie diverranno disponibili quando avrai ricercato questa carta (Leads to). L'altro lato mostra i benefici: questi possono essere, per esempio, la costruzione di una nuova struttura,

che ti permetterà di costruire nuove Armi per ottenere nuove Abilità, da utilizzare durante o al di fuori delle Battaglie.

Le carte Tecnologie che sono state ricercate sono aggiunte al mazzo di Tecnologia (*Technology Deck*). Ottieni tutti i benefici di queste carte.

Le carte Tecnologie che sono disponibili per essere ricercate sono aggiunte al mazzo Progetti (*Projects Deck*).

Quando hai ricercato una Tecnologia, aggiungi tutte le carte Leads To al mazzo Progetti.

Le carte Tecnologia che non sono in nessuno dei due mazzi precedenti sono considerate parte del mazzo di Riserva (*Reserve Deck*), vanno tenute nella scatola.

Ci sono diversi tipi di Tecnologie:

- di base (*Core*): non sono ricercabili, ma sono ottenute automaticamente, generalmente ad inizio del Ciclo. Alcune hanno versioni differenti a seconda del Ciclo (attenzione!);
- strutturali (*Structural*): includono Strutture di Utilità che ti permettono di mitigare le difficoltà del viaggio, gestire le risorse, allevare i Titani, perlustrare la regione, ecc.;
- battaglia (*Battle*): includono Strutture di Produzione, che ti daranno accesso a nuove Armi e Oggetti e abilità dell'Argo.

Le nuove carte Tecnologia possono essere scoperte in giorni specifici della Timeline, chiamati Scoperta Tecnologica (*Technological Breakthrough*). In quel giorno, puoi ricercare 1 carta Tecnologica del tipo indicato. Il progresso per i due tipi di tecnologie è separato. Per poter ricercare una carta, si devono soddisfare tutti i requisiti. Alcuni requisiti potrebbero richiedere di incontrare un tipo di Primordiale ad un determinato livello, oppure di raggiungere un certo numero di tessere Mappa esplorate.

Ci sono possono casi in cui le carte Tecnologia vengono ottenute da altri eventi.

ii. Utilizzo delle Tecnologie:

le carte Tecnologia possono essere utilizzate durante una Battaglia o al di fuori.

Le tecnologie **Strutturali** sono utilizzate principalmente al di fuori, alcune forniscono un effetto permanente oppure immediato (non appena sono state scoperte). Altre forniscono l'accesso a delle abilità attive che, se non specificato diversamente, possono essere utilizzate durante lo step Avanzamento. Ogni Tecnologia può essere utilizzata *una volta per giorno*, ad eccezione dell'abilità Save.

Le tecnologie *Strutturali* sono:

- *permanenti*: sempre attive, effetto costante e/o cambiamento di regole;
- *riferimento* (reference): non introducono un effetto, ma servono da sommario di alcune regole, principalmente tecnologie di base;
- *immediate*: risolte nel momento della scoperta;
- *negoiazione*: possono essere usate sulle tessere Mappa contenenti il simbolo Città;
- *save*: possono essere utilizzate su richiesta quando necessario, l'unico limite è l'uso di una abilità per effetto;
- *altre*: possono essere usate durante lo step Avanzamento, se non specificato diversamente.

Le tecnologie di **Battaglia** sono o di Produzione o dell'Argo: le prime sono utilizzate per costruire nuove Armi/Oggetti, le seconde sono usate durante le Battaglie. Durante il setup della battaglia, devi decidere quale utilizzerai, con il limite indicato dalla tecnologia *Excursion Propylon*.

iii. Commerciare:

alcune carte esplorazione o carte Tecnologia ti permettono di commerciare le risorse.

Ognuno di questi effetti è limitato dal numero di scambi che puoi fare. Un singolo scambio può utilizzare qualsiasi numero di risorse di quel tipo.

Alcune Tecnologie hanno la parola Cooldown X: ciò significa che quando si utilizzano, bisogna annotare sulla Timeline a X giorni dal giorno attuale, che, per poterle riutilizzare, si dovrà risolvere l'evento descritto dopo la scritta Cooldown, considerato come evento di Avanzamento.

iv. Costruire Armi/Oggetti:

sotto la guida di Alkibiades, l'officina dell'Argo (Argo Works) lavorano incessantemente per creare il migliore armamentario per sconfiggere i Primordiali.

La *costruzione* di nuove Armi è la principale risorsa per migliorare le tue capacità di combattimento. Puoi costruire più Armi durante la fase di Avanzamento, sempre che tu abbia le risorse per farlo. Puoi creare solo le Armi elencate nelle Strutture di Produzione elencate nelle tue carte Tecnologia e non puoi avere più copie di quelle presenti nel gioco. Il costo di ogni carta è scritto sul retro della stessa o sulla carta Tecnologia.

Per creare un'Arma/Oggetto segui i seguenti passi:

- scegli una carta disponibile;
- spendi le risorse necessarie e cancellale dal Foglio dell'Argo. Se un'altra carta Arma/oggetto è richiesta come costo, rimuovila e riponila nella scatola (alcune carte hanno costi inusuali...);
- aggiungi la carta all'Armeria dell'Argo. Questa sarà disponibile per tutti i Titani per essere equipaggiata.

Ci sono diversi tipi di **Risorse** nel gioco e principalmente sono ottenute dalle carte Esplorazione o dalle Battaglie con i Primordiali. Sono principalmente utilizzate per costruire Armi/Oggetti e attivare certe carte Tecnologia. Differiscono per ogni Ciclo, ma ci sono 4 categorie principali:

- mortali: strumenti ordinari, recipienti e armamenti recuperati dai resti di civiltà mortali. Vengono annotate sul Foglio dell'Argo, nella sezione Carico (Cargo Hold);
- primordiali: parti del corpo dei Primordiali uccisi ottenute principalmente come ricompensa di una Battaglia. Vengono annotate sul Foglio dell'Argo, nella sezione Carico (Cargo Hold);
- chiave (Core): sono le risorse più preziose che possono essere "estratte" dai Primordiali. Le ottieni colpendo in modo "critico" le parti del corpo dei Primordiali di livello massimo (III). Vengono annotate con il loro nome e quantità sul Foglio dell'Argo, nella sezione Chiave (Cores);
- divine: rappresentano risorse estremamente rare che possiedono eccezionali qualità o sono componenti necessarie per alcune delle più potenti Armi/Oggetti. Vengono annotate sul Foglio dell'Argo, nella sezione Nascosto (Hidden);
- rare: includono tutte le risorse non elencate nel Foglio dell'Argo (come le Core); sono incredibilmente limitate e sono usate per creare Armi/Oggetti mitici. Quando ottieni una risorsa Rara, annota il nome e la quantità sotto la sezione Risorse Rare.

v. Allevare i Titani:

i Titani sono stati una minaccia per le civiltà mortali per secoli. Sono senza cervello, pieni di rabbia e voglia di distruggere. Da dove arrivano? Questa è la domanda. Sono stati trovati per la prima volta nelle regioni selvagge e i cacciatori, gli Titanokinigos, li hanno portati sull'Argo. Lì, la città-nave li ha trasformati in bestie più docili, con le quali gli Argonauti potevano prenderne il controllo, tramite la congiunzione. Questo processo è chiamato "allevamento".

Alcune Tecnologie ti permettono di allevare i Titani, sia evolvendo quelli già catturati sull'Argo o catturandone di nuovi per rifornire la tua riserva. Ogni tecnologia di allevamento ti mostra i costi per farlo e quanti giorni dura questo processo.

Tutti i Titani appartengono a una di queste due categorie:

- *Titani nati su Gaia* (Gaia-born): catturati nelle regioni selvagge, pronti per essere controllati, ma altrimenti inalterati. Questi sono i *Dreamwalker*;
- *Titani allevati sull'Argo* (Argo-bred): questi sono i Titani appartenenti a tutte le altre classi, anche quelli ottenuti non attraverso l'allevamento. Questi sono stati modificati, condizionati o trasformati per affrontare i Primordiali. Ci sono alcune restrizioni per questi tipi di Titani:
  - o puoi avere più di un Titano di questa classe sull'Argo;
  - o non puoi allevare un Titano di questa classe se ne hai già uno a bordo (ma puoi ottenerli in altri modi...);

- puoi portare soltanto un Titano di una determinata classe in Battaglia.

I Titani sono allevati attraverso l'uso delle carte Tecnologia. Quando usi una carta, paga il costo associato (usualmente un *Dreamwalker*), poi segna sulla Timeline il nome della classe un numero di giorni dal corrente indicato sulla carta Tecnologia. Questo è l'*evento di Avanzamento di Allevamento* (Breeding Advancement Event). Una volta raggiunto quel giorno, otterrai quel Titano. Una carta Tecnologia può essere utilizzata per un processo di Allevamento alla volta per poterla riutilizzare.

Allevare richiede Tecnologie avanzate, tempo e sperimentazioni. Comunque, c'è un modo più veloce: fondendo un Core del Primordiale con un Titano "malleabile". Questo processo si chiama **Fusione**.

Alcune Strutture di Produzione ti permettono di creare Titani. Fondere un Titano in questo modo richiede due cose: un Titano nato a Gaia (Gaia-born) e una specifica risorsa primordiale Core. Se hai entrambe, puoi pagarle e otterrai subito un nuovo Titano!

I Titani sono più animali che mortali, o meglio, più macchine da guerra: senza nome, sacrificabili, senza rimpianti. E facilmente rimpiazzabili. Però, ogni tanto un Titano si distingue: magari è più grande, più agile o ha una naturale attitudine per qualcosa. O ancora potrebbe essere stato coinvolto in un'azione eroica ed è diventato memorabile.

Questi Titani ottengono un *nome*. I *Titani con un nome* (Named Titan) hanno delle qualità speciali, generalmente hanno una particolare Schema (*Pattern*).

Le Pattern sono una categoria omnicomprensiva per tutto quello che riguarda le modifiche che possono subire i Titani. Esse sostituiscono le tabelle di Pericolo (Danger) o Kratos e a volte aggiungono regole o abilità speciali. Un Titano può avere più di un Pattern ma, se si riferisce allo stesso elemento di gioco, quella più nuova sostituisce la precedente. Quanto un Titano con un Pattern muore, questa viene scartata e persa per sempre.

Ricorda: tutti gli Eventi aggiunti alla Timeline attraverso carte Tecnologia sono considerati Eventi di Avanzamento e vanno risolti in questo step.

## - Storia

durante questo step, risolvi la progressione della storia principale, gli eventi Timeline della Storia (Story Event), gli eventi Mnemos Breakthrough e tutti i codici segreti che sei riuscito a trovare. Tutte gli eventi risolti in questo step sono da considerare fasi di Avventura.

- Progressione della Storia principale  
questo è il modo per vincere il gioco, seguendo la trama principale raccontata nelle carte Storia (Story Cards), che riveleranno i misteri del Ciclo e ti permetteranno di sventare i piani dei cattivi. Molte progressioni saranno risolte solo se avrai completato tutti i requisiti richiesti (generalmente rappresentati dai token Progresso). Oppure essere su una certa tessera Mappa. Quanto ottieni i requisiti, risolverai la progressione della storia in questo step. Quando lo fai, scarta tutti i token ottenuti (a meno che non è specificato diversamente).
- Carte indizio (Clue Cards)  
ogni storia è differente ed è difficile includere tutto nelle carte Storia. Per risolvere questo, ogni Ciclo ha delle carte Indizio, che influenzano il gioco, introducendo nuove regole, meccaniche e suggerimenti. Possono rappresentare: nuovi riferimenti a regole, passaggi della storia, mappe, layout, eventi ed altro...  
La storia o altri elementi di gioco ti diranno quando e come utilizzare le carte Indizio.
- Eventi della Storia  
sono eventi legati alla trama principale, accadono in un certo giorno e danno l'inizio ad un'Avventura. Sono già scritti sulla Timeline o li aggiungerai durante il gioco. Quando accade, leggi il corrispondente paragrafo nel libro della Storia. Nota che gli Eventi Speciali non ti riportano ad un paragrafo: per risolverli, trova il corrispondente nome del passaggio nella sezione Eventi Speciali.
- Mnemos Breakthrough  
le scoperte Mnemos sono pezzi della tua memoria perduta. Quanto ottiene i nodi Mnemos (Mnemos nodes), attiverai il prossimo Breakthrough.

- Codici Segreti  
raramente, otterrai dei codici a 4 cifre su alcuni elementi di gioco. Se accade, trova il corrispondente paragrafo nel libro della Storia durante questo step e risolvi. A meno che non specificato diversamente, ognuno di questo paragrafo può essere risolto una volta sola.
  
- Destino  
è rappresentato dai segnalini Destino e dalle carte Destino, è l'antitesi del Progresso. Le carte ti mostrano lentamente lo svelarsi dei piani dei cattivi di quel Ciclo e come arriveranno ad attuarsi. L'avanzamento del Destino accade quando ottieni un certo numero di segnalini Destino sulla carta Destino attuale.  
Quando risolvi l'avanzamento del Destino, da farsi in questo step, scarta esattamente i segnalini Destino necessari e quelli in eccesso riportali sulla carta Destino successiva.
  
- Fine  
se sei su una tessera Mappa *inesplorata*, essa diventa *esplorata*.  
Una volta fatto questo, inizia un nuovo round.
  
- Regole di Viaggio aggiuntive
  - Salvare la Campagna  
ATO è un gioco multisessione, perciò avrai la necessità di salvare la partita.  
Alla fine del round avrai la possibilità di scegliere di salvare la partita:
    - annota il numero e la lettera della tua carta Storia, insieme al numero dei segnalini Progresso;
    - fai lo stesso per il Destino;
    - annota il numero della tessera Mappa in cui ti trovi;
    - sull'ultima pagina del foglio, a destra, annota tutti i numeri di Mappa rilevanti per la Storia e Destino, così come tessere Mappa con altri elementi di gioco (Avversario, ecc.);
    - annota le statistiche dei Triskelion degli Argonauti;
    - metti da parte i mazzi Tecnologia, Progetti, Armeria dell'Argo, Esplorazione, Mnemos Vault, Indizio ottenute e tutte le carte Godform ed Evocazione ottenute.
    - metti tutte le tessere Mappa *esplorate* nello spazio apposito della scatola.
  
  - Evocare le Nymph  
durante la campagna sbloccherai alleati mitici che possono essere evocati durante le Battaglie o attivare speciali abilità durante il Viaggio. Pertanto, il loro uso è molto limitato.  
Ogni Evocazione ha i propri requisiti e, a volte, dei costi.  
Una volta che attivi un'Evocazione, spendi 1 *carica di Evocazione*. Segnalo marcando il riquadro sul Foglio dell'Argo.  
In totale, non puoi usare più cariche del tuo attuale limite di Evocazione. Questo limite lo troverai sulla carta Tecnologia che ti permette di evocare.  
Una volta usata una Evocazione, questa si *esaurisce*: segna il suo nome nell'apposita sezione. Essa sarà inutilizzabile fino alla prossima *Impennata divina*.  
Molto raramente, otterrai l'accesso ad un'Evocazione unica, che normalmente non potresti usare. Quando questo succede, ottieni una carica bonus. Questa potrà essere utilizzata soltanto per evocare quella determinata Nymph ed essa potrà essere evocata soltanto una volta. Di conseguenza, questa carica non verrà ripristinata durante l'*Impennata divina* e dovrai rimettere la carta Evocazione nella scatola una volta utilizzata. Annota il nome dell'Evocazione nell'apposita sezione del Foglio dell'Argo ma non marcare il riquadro per indicare che è disponibile e non conta per il tuo limite di Evocazione. Se guadagni una carica bonus non legata ad una particolare Evocazione, cerca un riquadro per indicare che non conta rispetto al tuo limite.

Tutte le evocazioni hanno il simbolo Avversario: tutte le volte che vengono utilizzate, attireranno le attenzioni dell'Avversario che si attiverà (si muove verso l'Argo, attiva una Battaglia, apparirà, ecc.)

- Impennata divina (Divine Surge)

i Risvegli (Awakenings) e le Evocazioni utilizzano il potere divino. Ma gli Dei dell'Olimpo sono morti e il loro potere persistente raramente farà ritorno. Questo è rappresentato dall'*Impennata divina*. Solo in determinati momenti del Ciclo questo potere viene fornito. È un effetto periodico che ripristina le Evocazioni esaurite, le Godform utilizzate e le cariche di Evocazione. Semplicemente, cancella tutte le spunte dai riquadri e i nomi dalle sezioni Evocazioni e Godform dal foglio dell'Argo.

- Diplomazia

durante il tuo Viaggio, incontrerai tante persone. Alcune rappresentano Fazioni maggiori con cui puoi interagire. Ogni Ciclo a Fazioni differenti. La tua posizione con una data Fazione è rappresentata dallo Score di Diplomazia, che determina come tu influenzerai una determina Fazione. Ogni volta che guadagni o perdi punti diplomazia, segnalo sull'apposito tracciato. Molti elementi di gioco includeranno dell'attivazioni di Diplomazia che possono modificare l'effetto o estendere/limitare tale effetto. Se non specificato, queste attivazioni fanno sempre riferimento alla *Fazione locale*, indicata in basso a destra sulla tessera Mappa. I numeri tra parentesi sopra il tracciato indica il bonus/malus di Diplomazia che avrai quando farai dei test di Diplomazia.

Se raggiungerai lo stato di *In guerra* (At War) con una determinata Fazione, esso non potrà più tornare indietro e non potrà rialzarsi.

- Ottenere/Perdere

durante la partita otterrai un sacco di cose differenti: risorse, carte Armi/Oggetti, carte Mnemos, carte Tecnologia e altri elementi dalle Battaglie, Avventure e altre fonti.

Le carte Armi/Oggetti vanno aggiunte all'Armeria dell'Argo, ma, se ottenute durante una Battaglia, il Titano responsabile dell'ottenimento può equipaggiarla immediatamente (scartando un'altra carta se necessario). Se guadagni una carta Arma/Oggetto con la parola chiave *Possessione*, il Titano o l'Argonauta deve equipaggiarla immediatamente.

Le carte Tecnologia ottenute vanno aggiunte al mazzo Tecnologia.

Le carte Indizio e Alleati vanno messe di fianco alle carte Storia e Destino.

Le carte Mnemos sono piazzate nell'area di gioco del corrispondente Argonauta. Se è impossibile distribuirla a nessun Argonauta (il limite è 2 carte ciascuno), questa va aggiunta al mazzo Mnemos Vault.

Similarmente all'ottenimento, la perdita funziona allo stesso modo: quando perdi un elemento di gioco, riponilo nella scatola o cancellalo dal corrispondente foglio.

Alcune carte Tecnologia hanno l'effetto **Save**. Un test di salvataggio che ha successo di permette di ignorare l'ottenimento o la perdita di uno specifico elemento di gioco. Il tiro di dadi può essere rilanciato utilizzando il Fato dell'Argo. Ogni abilità *Save* può essere utilizzata una volta per istanza di ottenimento / perdita. Ma:

- se hai più abilità *Save* che ti permettono di evitare l'ottenimento / perdita di uno stesso elemento di gioco, queste possono essere tutte per la stessa istanza;
- se ottieni o perdi lo stesso elemento di gioco più di una volta in un giorno da diverse fonti, puoi usare l'abilità *Save* per ognuna di queste istanze;
- non puoi utilizzare le abilità *Save*, per mitigare l'ottenimento / perdita di un'istanza *Inevitabile*.

Se l'ottenimento / perdita è volontario, perché elencato in un'abilità attiva, scelta della Storia o tutti gli effetti non forzati, esso non può essere mitigato. Questi tipi di ottenimenti/perdite volontari a volte usano la parola "paga".

Quando l'ottenimento / perdita è di gruppo, questo va diviso in parti anche non uguali su tutti gli Argonauti.

## 5. Fase Avventura

durante questa fase, non c'è una sequenza di round definita da seguire, ma ci sono alcune regole importanti e ramificazioni da tenere presente.

- Un gioco narrativo fatto di scelte:

gli Dei dell'Olimpo sono morti e Hellas è stata scossa dal cataclisma chiamato Eschaton. I Primordiali devastano quello che è rimasto della civiltà mortale.

L'Argo naviga il Grande Mare (Great Sea) verso una destinazione sconosciuta. Porta con sé una speranza per un futuro migliore per tutti i mortali. Ma quelli a bordo sentono il peso di questa responsabilità: le persone li guardano, ma loro riescono a guardarsi solo tra di loro, non c'è un grande autorità qui. Il peso della responsabilità è difficile da sopportare. Voi, gli Argonauti, dovete prendere le decisioni... e conviverci. ATO è un gioco di storie. Le tue scelte non solo ti informeranno su dove sei arrivato, ma anche chi sarai veramente. Usualmente, non ci sono scelte intrinsecamente giuste o cattive. Ci sono scelte difficili, dure, morali, pragmatiche. Scelte pesanti che avranno conseguenze maggiori per il tuo gioco andando avanti.

- Cosa sono le avventure?

ATO ti spedisce in miriadi di avventure: da duelli in mare aperto, a missioni di infiltrazione segreta, storie di guerra e negoziazioni diplomatiche, fino a pezzi introversici del tuo personaggio o dell'Argo come gruppo. Tutto quello che ti rimanda ad un paragrafo del Libro della Storia è considerato un'Avventura.

- Utilizzare il Libro della Storia:

contiene tutti i paragrafi e setup delle Battaglie associati ad un Ciclo, così come regole specifiche.

Ci sono alcuni elementi, come i Mnemos Breakthrough o le Battaglie degli Avversari che potrebbero fare riferimento ad un Ciclo differente.

Molti paragrafi includono un esito che ti rimanda ad un paragrafo differente: semplicemente procedi a quel determinato paragrafo. Altri concludono la fase Avventura. Ricorda che l'Avventura finisce quando esplicitamente scritto.

Alcuni paragrafi hanno scelte basate su diversi esiti. A seconda della scelta, potranno portarti ad un paragrafo diverso o ti elencano una serie di ottenimenti / perdite. In questo modo, puoi prendere la decisione in modo informato, strategico e narrativo. Alcune informazioni rimangono comunque nascoste fino al paragrafo successivo.

- Prendere appunti:

alcuni paragrafi ti indicano di prendere appunti, fallo nella specifica sezione del Foglio dell'Argo o dell'Argonauta.

In ATO, la *Matrice di scelta* (Choice Matrix) è un sistema usato per tenere traccia di importanti scelte e potersi riferire ad esse in futuro. Questa persiste da Ciclo a Ciclo: quando passi a quello successivo, trascrivi le scelte segnate sul nuovo Foglio.

- Leader del gruppo:

durante ogni Avventura, un Argonauta deve diventare il Leader. Il Leader ha l'ultima parola sulle decisioni da prendere, in particolare quelle in pareggio. Lui è anche quello che subirà più test durante l'Avventura, così come otterrà punti di statistiche del Triskelion, Favori, Afflizioni, segnalini e altri elementi di gioco. Quando è stato definito il Leader, esso otterrà il segnalino corrispondente fino alla fine dell'Avventura. La scelta di chi può essere il Leader è del tutto libera.

- Avventure della storia principale

è la categoria che comprende tutti i paragrafi della Storia principale contenuti nel Libro della Storia. Solitamente, sarai indirizzato ad essi dalle carte Storia e Destino, ma ci sono anche altri effetti che potranno rimandarti ad essi.

- Luoghi d'avventura (Hub)

la maggior parte dell'Avventure si avranno nei Luoghi d'Avventura (Hub), verranno attivate ogni volta che incontrerai un simbolo Avventura (su una tessera Inesplorata).

Le Avventure degli Hub sono un gruppo di storie connesse da un tema comune, con un inizio ed una fine fissi, che raccontano una storia coerente. Incontrerai persone e luoghi pertinenti alla regione in cui si trova l'Argo. Alcune saranno storie secondarie, altre avranno conseguenze durature sulla storia principale.

Per capire quale avventura dovrai risolvere, apri la pagina corrispondente sul libro del Ciclo che stai giocando e tira un dado d10 e dai riferimento alla colonna corrispondente al numero della carta Storia attualmente in gioco. Il risultato ti indicherà a quale Hub riferirsi e quale tessera Terreno aggiungere alla prossima Battaglia.

Una volta determinato l'Hub, ricordati di segnare un riquadro sul tracciato corrispondente sul Foglio dell'Argo. Quindi vai al corrispondente paragrafo sul Libro della Storia. Lì troverai una tabella che elenca tutte le avventure disponibili in quel determinato Hub. Se il riquadro marcato ha il simbolo  $\alpha$  o  $\Omega$ , leggi il corrispondente paragrafo. Se il riquadro marcato è vuoto, tira un dado d10 e consulta la tabella. Il risultato determina il numero e il titolo dell'Avventura che risolverai. Segna un Fated Box di fianco all'avventura.

Una volta determinato il paragrafo corretto, ricordati di ottenere Nodi Mnemos (*Mnemos Nodes*).

- Riposo e recupero (R&R)

Le avventure R&R sono più corte, principalmente indipendenti, che riguardano l'Argo e le vite dell'equipaggio. Generalmente sono più leggere, a volte commedie, romantiche, nostalgiche o drammatiche. Sono una fetta di vita degli Argonauti e dei membri meno importanti della comunità della nave-città. Usualmente offrono soltanto bonus, ma ci saranno interessanti scelte da fare.

Quando incontri un simbolo R&R su una tessera mappa Inesplorata, tira un dado d10, consulta la tabella R&R e determina quale avventura affronterai. Segna un Fated Box di fianco al nome dell'avventura e procedi a leggere il paragrafo corrispondente.

- Storia dell'Argo (Inward Odyssey)

L'Argo naviga attraverso Hellas, visitando strane terre e interagendo con gli abitanti nativi. Ma quello che permane da un Ciclo all'altro è la stessa Argo e il suo equipaggio. La storia Inward Odyssey racconta le loro storie.

Ogni avventura dell'Argo ti premierà con un'unica preziosa ricompensa: che sia un incremento nelle statistiche e nelle risorse, nuovi potenti elementi di gioco, che possono includere Tecnologie, Godform, Evocazioni e Pattern.

Ogni Ciclo ha la propria carta Inward Odyssey, in cui sono elencate 20 avventure. Esse sono direttamente legate alla statistica *Conoscenza dell'Argo* (Argo Knowledge). Ogni volta che ottieni un punto di conoscenza, sbloccherai l'avventura successiva. L'affronterai alla fine dell'attuale step. Questo significa che, potenzialmente, esse potranno attivarsi alla fine di qualsiasi step. Se guadagnerai più punti di conoscenza durante uno stesso step, potrai risolvere tutte le Avventure, una alla volta.

Ricordati che una volta completato il Ciclo, le avventure non affrontate verranno perse per sempre ed essendo la maggiore fonte di Godform, Evocazioni e Pattern, cerca di affrontarne il più possibile!

Ricorda inoltre che 2 punti Progresso possono essere convertiti in 1 punto Conoscenza dell'Argo.

Alcune rare avventure Inward Odyssey, possono avere dei requisiti speciali, come avere una certa Tecnologia o avanzare un certo punto del gioco. Se sblocchi un'avventura, ma non hai i requisiti per affrontarla, non farlo. Quando otterrai i requisiti necessari, lo farai alla fine dello step in cui li otterrai. Se però hai un'avventura non risolta e ottieni un altro punto Conoscenza, passa all'avventura successiva. Annota sul Foglio dell'Argo le avventure che hai tralasciato durante la partita.

- Svolta dei Mnemos (ricordi) degli Argonauti (Mnemos Breakthrough)

sono avventure iniziate dai ricordi (Mnemos) degli Argonauti. Sono chiamate Svolta perché sbloccano una maggiore comprensione del tuo personaggio e il suo passato oscuro. Durante la fase Storia, se tutti i nodi alla sinistra di una Svolta sono marcati e il simbolo stesso non lo è, risolvi il paragrafo associato, poi segnalo come marcato.

Sono come le avventure degli Hub, ma coinvolgono soltanto un Argonauta. Sono storie personali che possono influenzare la loro mentalità in larga misura e definire il loro carattere. Per questo non c'è un Leader, ma le decisioni vengono prese dall'Argonauta coinvolto. Si possono leggere da soli.

La maggiore ricompensa di queste avventure è quella di imparare a conoscere qualcosa di più del passato dell'Argonauta e sbloccare nuove abilità Mnemos. La maggior parte delle Svolte ti garantiranno ricompense uniche, che vanno annotate sul Foglio dell'Argonauta.

Nota che se ottieni una carta Arma/Oggetto di un Ciclo precedente, questa verrà automaticamente *Ascesa* al tuo Ciclo attuale, ciò significa che la potrai utilizzare senza applicare penalità di livello di potenza. Scrivi il suo nome sul Foglio, insieme alla nota: "Ascesa al Ciclo X" dove X è il Ciclo durante la quale hai ottenuto quella carta. Se l'hai ottenuta tra due Cicli, X è il numero del Ciclo precedente.

- Sogni di Pharos (Dreams of Pharos)

queste avventure sono differenti: ti porteranno in nuovo misterioso, apparentemente fuori dalla realtà: Alexandria, il giorno prima che Eschaton l'annientasse. Lì, esplorerai la sua famosa biblioteca per indizi e segreti.

I Sogni sono innescati da alcuni effetti di gioco e generalmente annotati sulla Timeline come Eventi di Trama. A meno che non è specificato diversamente, essi sono risolti durante lo step Storia. Per farlo, tira un dado d10, consulta la tabella dei Sogni nel libro del Ciclo attuale e risolvi l'avventura corrispondente. Segna un Fated Box di fianco al nome dell'avventura e procedi a leggere il paragrafo corrispondente.

La maggiore ricompensa per queste avventure è la conoscenza criptica! Sta a te decifrarla. I sogni però offrono anche ricompense più tangibili, ma queste comportano un rischio maggiore, rappresentato dalla meccanica *Immersione Pharos* (Pharos Delve).

Quando incontri il Pharos Delve, inizia a pescare carte dal mazzo Trauma Maggiori, sommando i numeri in basso a sinistra. Dopo ogni carta pescata, puoi decidere se continuare o fermarti. Per avere successo, la somma deve essere uguale o superiore della difficoltà della prova di Delve, ma non maggiore di 16.

Se fallisci, risolvi l'effetto di fallimento, altrimenti risolvi l'effetto di successo. Altri effetti di gioco ti diranno di utilizzare questa meccanica, ma non sono considerati Sogni di Pharos o Pharos Delve.

Nota: ci sono 15 carte nel mazzo: 2 per tipo: 1-2-3-4-5-6-7 e un 8.

- Eventi speciali

comprendono un'ampia categoria di avventure uniche nel genere e generalmente corte. Quando richiesto di risolvere un evento speciale, semplicemente riferisciti al paragrafo corrispondente nel libro della Storia e risolvillo.

- Regole aggiuntive

- Ricordi (Mnemoses):

sebbene gli Argonauti non ricordino il loro passato, certi Eventi e Avventure possono innescare un flashback di un momento distinto. Queste memorie frammentate sono rappresentate dalle carte Mnemos. Non solo ti permettono di imparare di più sul tuo personaggio, ma ti danno accesso ad abilità uniche che possono essere migliorate collezionando i Nodi Mnemos.

Quando ottieni un Mnemos, trova la carta associata e scrivi il suo titolo sul Foglio dell'Argonauta nello spazio apposito. Poi, scrivi il numero del primo paragrafo della prima Svolta (Breakthrough) sopra al corrispondente spazio Mnemos. Da lì in avanti, accederai accesso al livello 1 di quell'abilità.

Sul retro della carta è indicato il titolo e un'illustrazione. Sul fronte, ci sono 3 livelli, ognuno con una abilità Mnemos, un paragrafo Breakthrough, così come bonus delle abilità e i tratti Mnemos.

Accedi al livello 1 non appena ottieni la carta, mentre i livelli 2 e 3 sono sbloccati raggiungendo il primo e il secondo Breakthrough.

I *tratti* delle carte non hanno un effetto intrinseco, ma servono a determinare se otterrai un nodo da un'avventura Hub.

I *nodi* sono come punti esperienza per le carte Mnemos. Ogni tracciato progresso va da 1 a 10. A determinate soglie (Breakthrough) attiverai un'Avventura Mnemos che ti illuminerà ulteriormente sul tuo passato, oltre che ti sbloccherà la tua abilità successiva.

Otterrai i *nodi* da diverse fonti, la principale sono le avventure Hub, se un tuo tratto di una carta Mnemos corrisponde a quella dell'avventura. Prima di risolverla, ogni Argonauta controlla le carte Mnemos con il corrispondente tratto e ottiene 1 nodo. Un Argonauta ottiene solo 1 nodo in questo modo da un'avventura, anche se entrambe le carte Mnemos hanno il tratto corrispondente. Il nodo va assegnato alla carta che ha già più nodi. In caso di parità può scegliere.

Nota che è possibile ottenere più nodi e sbloccare più Svolte durante un singolo round. Se capita, risolverai tutte le Svolte, da sinistra a destra.

Dopo che hai risolto una Svolta, essa diventa risolta. Quando l'Argonauta morirà o lascerà l'Argo, questa carta Mnemos non ritorna nella riserva (Mnemos Vault), ma verrà rimessa nella scatola.

Uno speciale tipo di risoluzione Mnemos è chiamato *Katharsis*. Se raggiungi un Katharsis, ti verrà dato un codice che anoterai nell'apposito spazio sul foglio.

Ogni Argonauta può avere la massimo 2 carte Mnemos. Se ti viene istruito di ottenerne un'altra, la carta verrà assegnata ad un altro Argonauta. Se tutti hanno già 2 carte Mnemos, la nuova carta è aggiunta alla riserva (*Vault*). Esso è un mazzo di carte Mnemos non assegnate. Aggiungi carte al mazzo *Vault* in questi casi:

- un Argonauta muore o lascia l'Argo, le carte Mnemos non risolte finiscono nel Vault;
- quando ottieni una nuova carta Mnemos e tutti gli Argonauti hanno già 2 carte.

Solitamente, quando un nuovo Argonauta viene aggiunto alla partita, ti verrà istruito di assegnargli una carta Mnemos presa dalla riserva Vault.

- Ricordi del Fato (Fated Mnemos):

sono forti traumi mentali, memorie non di un particolare evento, ma di uno stato mentale. Sono sempre dannose e introducono varie meccaniche che ti ostacoleranno. Ogni Argonauta può avere fino a due carte Fated Mnemos non risolte e non contano come carte Mnemos. Quando ottieni una carta Fated Mnemos, pescane una a caso dal mazzo corrispondente del Ciclo e segnala sul Foglio come se fosse una carta Mnemos. Sono sempre ottenute dal lato nero.

Ogni carta ha un titolo e un'illustrazione, meccanicamente presentano un impedimento, che dovrai superare, così come penalità delle abilità e dei tratti Mnemos. L'effetto negativo è un limite a cui l'Argonauta deve attenersi. Se 2 carte Fated Mnemos si contraddicono, quella ottenuta per prima ha la precedenza. Le penalità sono semplicemente applicate al Foglio dell'Argonauta, fintanto che la carta è attiva.

Anche per le carte Fated Mnemos, ogni qualvolta affronti un'avventura Hub con un tratto che coincide con quello della carta, ottieni un *nodo*. Ogni Argonauta può quindi ottenere un nodo per le carte Mnemos e 1 per le Fated Mnemos dalla stessa avventura Hub. Se tutti i nodi a sinistra della prima Svolta, la carta è risolta nello step Storia. Superare ogni ostacolo mentale, ti fa crescere. Questo è riflesso dall'aumento delle abilità che la carta ti conferisce dal suo lato blu. Annota l'abilità sul tuo Foglio. Non ci sono limiti: puoi pure ottenere due volte lo stesso bonus e questi si sommano! Una volta risolta, rimetti la carta nel mazzo corrispondente.

- Test durante le Avventure e tiri di dado:

quando l'esito di una scelta è incerto, ti verrà chiesto di fare un test, un tiro di dado o qualche altra attività.

I *Test* vengono svolti con un tiro di dado d10, comparando il risultato con il valore richiesto. Se esso è maggiore o uguale alla soglia, allora hai superato il test, altrimenti hai fallito. Nota che è un 10 è sempre un successo, mentre un 1 è sempre un fallimento.

Alcune abilità ed effetti di gioco possono permetterti di aggiungere un valore al risultato del lancio del dado. A meno che specificato diversamente, tutti questi effetti devono essere dichiarati prima del test. Ci sono due tipi di test durante la fase Avventura:

- *test dell'Argonauta*: svolti da uno specifico Argonauta, sono solitamente associati alle sue specifiche abilità; in questo caso aumenta (o diminuisce) il valore del dado con il valore dell'abilità corrispondente al test. Questi test possono essere rilanciati usando il Fato;
- *test dell'Argo*: sono solitamente sulle carte Tecnologia. Questi possono essere rilanciati usando il Fato dell'Argo.

Alcuni test sono per i singoli Argonauti, altri sono per il gruppo, in cui i test vengono fatti per ogni Argonauta.

I test di gruppo introducono gli effetti di fallimento. Il fallimento è applicato al singolo Argonauta che ha fallito il test e non al gruppo. È possibile passare un test di gruppo, ma il singolo Argonauta può fallire. Tutto ciò che non comprende la parola "test" non è considerato tale.

- Pericolo:

alcune scelte, test e lancio di dadi sono distinti dalla parola *Pericolo*. Questo significa che il Leader deve prendere la scelta, eseguire il test o lanciare i dadi senza consultarsi con gli altri. Nessuna discussione è ammessa.

- Terreni dell'Avventura:

ogni risultato nella tabella Hub ha un terreno associato che va annotato nella successiva Battaglia della Timeline, più vicina al giorno attuale. Se è un tipo di Terreno è già associato a quella Battaglia, ignoralo. Durante il setup di quella battaglia, aggiungi le tessere Terreno di quel tipo sulla plancia, dopo aver applicato tutti i terreni specifici di quella Battaglia. Queste tessere non possono sovrapporsi con i Titani, Primordiale o con altri terreni. Le istruzioni di piazzamento possono essere: *Outer 3* (fino a distanza 3 dai bordi esterni) o *Inner 3* (da 3 spazi dal bordo esterno).

- Fated Boxes:

si trovano solitamente nelle tabelle avventure. Sono utilizzate per denotare che una particolare avventura è già stata affrontata.

Se il riquadro è già marcato e il lancio del dado ti rimanda alla stessa avventura, controlla se c'è un altro riquadro vuoto. Se c'è semplicemente marcalo e procedi all'avventura. Altrimenti, rilancia il dado. Se ad un certo punto tutti i riquadri di tutte le avventure di una tabella sono marcati, cancellali tutti. Nota che potrai incontrare le Fated Box anche in altri punti del gioco, fuori dalle avventure. Questi paragrafi ti informeranno quando marcare il riquadro e potranno introdurre effetti aggiuntivi che si riferiranno al numero di riquadri segnati. A differenza della matrice di scelta (*Choice Matrix*), le Fated Box sono persistenti e rimangono tra una partita ed un'altra di ATO.

- Argonauta più e meno promettente:

l'Argonauta con più carte Mnemos è l'Argonauta più promettente, al contrario quello con meno carte Mnemos è il meno promettente. In caso di pareggio, conta i nodi Mnemos; se la parità persistente, scegli casualmente.

## 6. Fase Battaglia

quando si verificò il cataclismico Eschaton, i mortali pensarono fosse la fine del mondo. Ma non fu così: il mondo continuò anche dopo, sebbene indebolito, senza la guida degli Dei dell'Olimpo... e i Primordiali apparvero. Mostri giganti provenienti dal Luogo Esterno (Outer Place), il cui scopo è quello di porre fine una volta per tutte alla civiltà mortale. Non c'è un potere capace di fermarli, dato che niente riesce a perforare la loro armatura ultraterrena, l'*Aeon Trespass field* (AT). Niente, ad eccezione dei Titani.

- Cosa sono le Battaglie?

le Battaglie si verificano quando l'Argo incontra un Primordiale. Gli Argonauti discendono nel Balaneion ed entrano in collegamento con i Titani, alti 9 metri, quindi incontrano i Primordiali e, se tutto va bene, li uccidono prima di essere uccisi. Questa è la vita sull'Argo.

Ogni giocatore controlla una coppia Argonauta/Titano, mentre il Primordiale è controllato da un mazzo avanzato di *carte AI*. I Titani (solitamente 4) cercano di infierire un certo numero di *Ferite* al Primordiale per ammazzarlo (generalmente 10), mentre il Primordiale cerca di uccidere i Titani. Chi prevale, vince.

- Risolvere una Battaglia

durante ogni Battaglia, compi i seguenti passi:

- trova lo scenario di Battaglia corretto;
- esegui il setup;
- risolvi la Battaglia;
- risolvi il Seguito (*Aftermath*) della Battaglia.

- Scenario di Battaglia

quando istruito di affrontare una Battaglia, a meno che non specificato diversamente, trova lo Scenario corrispondente al primordiale che stai affrontando. Questo include le regole di setup e può introdurre nuovi elementi narrativi e di meccanica. Gli scenari ti aiutano a settare la *Plancia di Battaglia*, il Primordiale, le tessere *Terreno* e qualsiasi altra impostazione di partenza. Troverai gli Scenari nell'apposita sezione del Libro della Storia del Ciclo.

Tutte le battaglie si svolgono nella *Plancia di Battaglia*.

- Termini di base
  - Titano:  
è rappresentato dalla sua miniatura e dal suo Foglio. A volte, in alcuni casi, il termine Titano include anche l'Argonauta a cui è collegato.
  - Primordiale:  
è rappresentato dalla sua miniatura e dal suo Foglio.
  - Plancia di Battaglia:  
è costituita da *spazi*. Solo gli spazi e i bordi costituiscono la plancia. I bordi corti sono marcati con lettere, ad indicare le righe; i bordi lunghi sono marcati con numeri, per identificare le colonne.
  - Spazi:  
sono i quadrati che formano la plancia e su cui piazzati gli altri elementi di gioco. Un Titano occupa 1 spazio, mentre i Primordiali solitamente occupano 4 o 9 spazi. Uno spazio è *occupato* se c'è una miniatura su di esso o una tessera Terreno di tipo *Ostacolo*. Tutti gli altri spazi sono considerati *vuoti*.
  - Adiacente:  
qualcosa è adiacente se gli spazi che occupa condividono almeno un bordo con un altro spazio.
  - Bordi della Plancia:  
i bordi non condivisi con nessun altro spazio sono considerati parte bordi della Plancia (*Board Edge*).
  - Dado d'Attacco:  
dado d10.
  - Dado di Potenza:  
dado d6.
  - Segnalini e riserva Kratos:  
sono dei segnalini speciali di tipo "cooperativo" usati dai giocatori per potenziare gli attacchi degli altri giocatori. Questi possono aiutarti a colpire, ferire e schivare i Primordiali e altro. Il luogo dove metti i segnalini Kratos è la riserva.
  - Tipologie di Primordiali:  
ci sono tre tipi di Primordiali:
    - *Regolari*: ci sono generalmente 2 Primordiali regolari per Ciclo. Ti puoi aspettare di incontrarli a intervalli regolari. Essi evolvono durante la campagna e diventano più potenti.
    - *Avversari*: le tue azioni attirano attenzioni indesiderate. Gli Avversari sono mostri potenti, che inseguono l'Argo attivamente sulla Mappa. Loro ti inseguiranno finché non saranno sconfitti, persino da Ciclo a Ciclo.
    - *Boss*: il nemico definitivo, a differenza degli altri. Le Battaglie con i Boss possono essere scatenate da alcune Avventure della Storia o del Destino. Ogni Ciclo ti porta ad un incontro finale con il Boss. Fino ad allora, devi sperare di tenerlo a debita distanza.
- Setup della Battaglia  
il setup comprende dei passaggi standard che valgono per tutti gli Scenari, anche se ognuno di essi introduce regole specifiche aggiuntive.
  - Preparazioni standard:
    - piazza *Plancia di Battaglia* al centro del tavolo;
    - *mazzi e segnalini*: mescola i mazzi *Trauma*, *Kratos* e *Moiros*. Piazza i mazzi negli spazi designati e i segnalini Kratos, i dadi Attacco e Potenza alla portata di tutti;
    - *Argonauti*: ogni giocatore piazza le carte Argonauta e *Mnemos* davanti a sé;
    - *Triskelion*: ogni giocatore piazza il proprio *Triskelion* vicino agli altri componenti. Questo non viene resettato all'inizio della Battaglia;
    - *Titani*: ogni giocatore sceglie un Titano che vogliono controllare e prendono il corrispondente Foglio e la miniatura. Se ci sono almeno 4 Titani, ogni giocatore deve controllare 1 Titano (ci devono essere, se possibile, sempre 4 Titani in gioco, anche meno di 4 giocatori al tavolo). Ricorda: non si possono scegliere più di un Titano di classe *Argo-bred* per Battaglia e se non ci sono Titani disponibili sull'Argo, hai perso la Campagna;

- *Carico di Armi/Oggetti*: i giocatori come gruppo assegnano le carte *Armi/Oggetto* dall'Armeria dell'Argo ai Titani. Ogni Titano ha degli slot limitati: 2 slot per le Armi, 2 slot per i Supporti e 1 slot per l'Armatura. Possono inoltre avere fino a 3 Accessori collegati al loro Foglio e fino a 1 Accessorio collegato ad ogni carta Arma/Supporto/Armatura. Ogni Titano può avere solo una copia di una carta Supporto;
- *Abilità dell'Argo*: i giocatori come gruppo scelgono le Abilità dell'Argo da utilizzare in Battaglia. Il limite di abilità dipende dal tuo progresso Tecnologico. Piazza le carte Abilità dell'Argo vicino alla Plancia e metti il numero di segnalini Carica indicato sulle carte.
- *Primordiale*: piazza il foglio corrispondente nello spazio designato vicino alla Plancia. Metti le carte *Signature* e *Routine* negli spazi corrispondenti del Foglio (attenzione a non usare il lato Mnestis, a meno che non stai affrontando una Battaglia Mnestis). Prendi le *carte AI* e dividile in 3 mazzi: I, II e III. Fai lo stesso per le *carte BP*. Piazza le carte dei mazzi I nell'apposito spazio della Plancia. Piazza i mazzi II e III direttamente sotto ai mazzi I. Questi sono i mazzi *Escalation*. Trova le carte *Tratto* dei tratti del Primordiale, corrispondenti al livello al quale lo stai affrontando e piazzale vicino come riferimento.
- *Piazzamento delle tessere Terreno e dei Titani*: trova le *carte Terreno* e le corrispondenti *Tessere* usate in Battaglia. Piazza come mostrato nel setup dello scenario. Ricordati di piazzare i Terreni aggiuntivi, se annotati sulla Timeline. Piazza i Titani nella loro posizione di partenza, poi procedi al posizionamento del Primordiale.

- Posizionamento del Primordiale:

le Battaglie gestiscono questa fase (posizionamento e orientamento) in diversi modi. Segui le regole che trovi sul corrispondente Scenario, alla fine del Libro della Storia.

- Evoluzione (*Evolution*) e Tracciati di Battaglia:

ogni Primordiale si evolve per livellarsi alla potenza crescente dell'Argo oppure rivela sempre più potenza che trattiene. Questo è rappresentato dal Tracciato *Evoluzione* e *Battaglia*.

I Primordiali *Regolari* utilizzano il tracciato *Evoluzione* e, di conseguenza, evolveranno durante la Campagna, generalmente dal livello 1 a 4.

Gli *Avversari* e i *Boss*, invece, sono solitamente affrontati al livello 1 per tutta la Campagna, ma le loro Battaglia comunque cambieranno: questo è rispecchiato dal *Tracciato Battaglia*.

Molte Battaglie ti richiederanno di smarcare un riquadro nei corrispondenti tracciati.

- Setup aggiuntivi:

battagliare ogni Primordiale è differente e lo stesso vale per ogni suo livello. Ogni Scenario introduce le sue regole specifiche e istruzioni di setup. Inoltre, ogni Primordiale ha i suoi *Tratti*: alcuni si trovano sul loro Foglio, altrimenti saranno introdotti con delle specifiche carte. Molti di essi sono additivi, cioè si sommano a quelli dei livelli precedenti. Alcuni tratti rari possono essere rimossi permanentemente dal gioco, quando alcune condizioni sono raggiunte.

In questo step, dovresti risolvere anche ogni *Escalation* aggiuntiva (fuori dalla Battaglia).

- Sequenza di Battaglia

la Battaglia è risolta in una serie di round in cui si altera il Primordiale e i Titani. Essa finisce immediatamente quando gli Argonauti vincono, cioè quando il Primordiale è ucciso: ha ricevuto un numero di *Ferite* pari al suo limite di livello. Oppure la Battaglia termina quando gli Argonauti sono sconfitti, cioè quando tutti e 4 i Titani muoiono o gli Argonauti decidono di ritirarsi.

A meno che non specificato diversamente, la Battaglia comincia con il turno del Primordiale.

- Round del Primordiale

i Primordiali sono rappresentati da un set di attributi, *Tratti* e due mazzi distinti: AI e BP. Non sono controllati da uno specifico giocatore.

- Foglio del Primordiale:

ogni Primordiale è rappresentato da un largo Foglio che include tutte le informazioni di base. Il nome, la sua illustrazione, gli spazi per la carta *Routine* e *Signature*, il diagramma, i suoi tratti base, così come quelli specifici del livello.

#### - Diagramma del Primordiale:

mostra il numero di spazi occupati sulla Plancia, così come gli spazi *frontali* e *posteriori*. Generalmente, usi gli spazi frontali per stabilire il *Target* di un attacco, mentre quelli posteriori non hanno una regola generale, anche se alcune di esse potrebbero fare riferimento al posizionamento dei Titani rispetto a quegli spazi

Ci sono due tipi speciali di simboli di posizionamento, a cui alcuni *Tratti* potrebbero fare riferimento:

- *punti ciechi* (Blindspots): spazi che il Primordiale non vede; i Titani su di essi sono esclusi dal targeting, a meno che non vengono specificati esplicitamente. Un Titano su un *punto cieco* ottiene un bonus di *Precisione* pari a +1 al proprio attacco;
- *punti deboli* (Weakspots): spazi che possono avere effetti diversi a seconda del Primordiale e sono generalmente sbloccati da altri effetti o elementi di gioco. In sostanza, non hanno un effetto intrinseco, ma sono spazi che indicano dove può essere creato un *punto debole*.

#### - Tratti di base:

sono abilità o caratteristiche universali, non specifiche di un Primordiale. I tratti comuni su tutti i Cicli sono:

- *contraccolpo inevitabile* (Unavoidable Knockback): indica il valore che il Primordiale fa quando finisce il suo movimento su uno spazio occupato da un Titano;
- *punto cieco* (Blindspot): il Primordiale ha un campo visivo limitato e quindi ha dei *punti ciechi*;
- *punti deboli* (Weakspots): vedi sopra;
- *pesante* (Lumbering): il Primordiale è massiccio o quasi immobile. Quindi non può subire *spinte* (Pushback) o contraccolpi (Knockback);
- *punti di Vantaggio* (Vantage Points): il Primordiale può essere scalato o montato e perciò hai dei punti di vantaggio (VP).

#### - Attributi e Tratti specifici di livello:

il resto del Foglio è costituito da attributi e tratti specifici, divisi per livello.

Un riquadro di livello include il numero del Livello, i bonus degli attributi principali, una lista di *Tratti* aggiunti o rimossi (rispetto a livello precedente) e la definizione dei nuovi *Tratti*.

Gli attributi principali sono:

- *colpire* (To Hit): quando è difficile colpire il Primordiale;
- *velocità* (Speed): massimo numero di spazi che il Primordiale può muoversi con una sola azione;
- *ferite* (Wounds): numero di ferite necessarie per ucciderlo.

I bonus sono:

- *AT* (AT bonus): incrementa il valore AT di tutte le carte BP;
- *pericolo* (Danger bonus): incrementa il valore di *Pericolo* che ogni carta AI infligge;
- *evasione* (Evasion Dice bonus): incrementa il valore del dado Evasione di ogni attacco;
- *escalation* (Escalations): all'inizio della Battaglia, performa un'Escalation del Primordiale tante volte quanto il valore di questo bonus.

#### - Signature e Routine:

il foglio del Primordiale ha due spazi per 2 carte speciali: *Routine* e *Signature*. Queste rappresentano il tipico comportamento del Primordiale.

Il *Signature* è il suo tipico Attacco di default, si comporta come una carta AI, ma non lo è.

La *Routine* è un'azione speciale che il Primordiale esegue quando non c'è un *Target* idoneo per ogni riga della carta AI attuale. Generalmente, gli effetti della carta *Routine* sono devastanti e vanno evitati a tutti i costi. Spesso non solo coinvolgono i Titani o la Plancia di Battaglia, ma la stessa Argo!

Tutte le carte *Signature* e *Routine* sono Attacchi, ma non sono carte AI per tutti gli effetti di gioco.

#### - Panoramica del round del Primordiale

il round del Primordiale segue i seguenti step:

- inizio del round;
- risolvere carta AI;
- risolvere altre azioni;
- fine del round.

- Inizio del round:

a volte i Primordiali hanno effetti che si risolvono all'inizio del loro round. In questi casi, essi si risolvono prima di pescare la carta AI. Se c'è più di uno di questi effetti, i giocatori possono scegliere l'ordine con cui applicarli.

- Risolvere una carta AI:

le carte AI sono il cuore del round del Primordiale. La maggior parte di esse sono Attacchi. Risolvi le carte AI seguendo i seguenti passi:

- Pesca una carta AI:

pesca una carta AI dalla cima del corrispondente mazzo. Nota il numero romano al centro del retro della carta: indica il livello della carta che pescherai, ti dà perciò un'idea del pericolo che potrai aspettarti da essa.

Una carta AI include diversi elementi tra cui: il tipo di Primordiale, il livello, le statistiche di Evasione, le istruzioni di *Targeting*, le istruzioni di *Movimento* e *Attacco*, gli effetti successivi all'attacco (*After Attack*) e il tipo di Attacco.

- Targeting:

controlla le istruzioni di *Targeting* per individuare il bersaglio della carta AI. Il *Targeting* è costituito da una serie di istruzioni sempre più generali chiamate *Linee*. Ogni linea è composta dalla parola "*Target:*" seguita dalle istruzioni.

Leggi le istruzioni, riga per riga, fino a che non trovi la prima riga che può essere risolta. Questa determina il target dell'azione; non leggere le righe successive.

Per diventare il *Target*, un Titano deve soddisfare tutti i requisiti di una singola linea. Se non è possibile determinare il target, il Primordiale scarta la carta AI ed esegue la *Routine*. Nota che alcune carte bersagliano *Zone* e non specifici Titani, per cui vanno eseguite anche se in quella *Zona* non è presente alcun Titano.

Nota che alcune carte ti chiedono di misurare la distanza: essa è misurata in spazi e ortogonalmente, mai diagonalmente.

- Target specifici:

alcuni effetti ti istruiscono di risolvere un Attacco contro uno specifico *Target*. Quando accade, questo ha la precedenza su ogni istruzione di *Targeting* sulla carta stessa. Nota che se un Titano diventa il target di una carta AI, lo rimane fino alla fine della sua risoluzione, a meno che un effetto specifica diversamente.

- Istruzioni tipiche di Targeting:

includono:

- *adiacente;*
- *Plancia* (il target è tutta la plancia di Battaglia);
- *più vicino* (anche attraverso gli Ostacoli e le linee rosse);
- *più distante;*
- *di fronte* (il bersaglio è su uno spazio frontale ed entro la LoS);
- *in range* (il bersaglio può essere raggiunto con un movimento);
- *in vista* (il bersaglio è dentro la *linea di vista* LoS);
- *in/su X* (il bersaglio è su uno specifico spazio o area);
- *ultimo a ferire* (il Titano che per ultimo ha ferito il Primordiale);
- *meno X* (il bersaglio ha meno statistica o risorsa o altro);
- *più X* (il bersaglio ha più statistica o risorsa o altro);
- *non in/su X* (il bersaglio non è su uno specifico spazio o area);
- *no Target* (risolvi sempre la carta AI, anche senza *target*);
- *Target prioritario* (il bersaglio ha il segnalino *Priority Target*);
- *con X* (il Titano con uno specifico elemento di gioco);
- *Titani X* (specifico numero di Titani);
- *Zona* (tutti gli spazi specifici della zona, anche se no Titani dentro ad essa)

- Priority Target:

il Titano con la maggiore *Rabbia*, ottiene il segnalino *Priority Target*. Ogni qualvolta un Titano incrementa la sua *Rabbia*, ottiene il segnalino PT se è quello

con la maggiore *Rabbia*. Se due Titani sono ugualmente idonei per un'istruzione di *Targeting*, quello con il PT ha la precedenza. Altrimenti i giocatori possono scegliere.

Quando il Titano con il PT muore, questo viene passato al Titano con maggiore *Rabbia*.

Alcuni effetti di gioco ti istruiscono che non puoi perdere il PT. Se ci sono più di questi effetti in gioco, il Titano che ha ottenuto per primo il PT, lo mantiene.

Quando un Titano con il PT muore, i Titani che hanno questo effetto sono considerati avere *Rabbia* pari a 9 per la riassegnazione del PT.

- Linea di Vista (LoS):

è usata per determinare se ha il Primordiale ha la visuale libera verso un Titano e viceversa. Un Titano deve avere LoS per attaccare un Primordiale. Più delle volte, anche il Primordiale deve avere LoS per attaccare (ad esempio per *targeting* del tipo *di fronte* o *in vista*), ma alcune istruzioni di *Targeting* non lo richiedono.

Per controllare la LoS, traccia una linea dritta da un angolo di uno spazio occupato dall'attaccante ad un angolo di uno spazio occupato dal target:

- se la linea passa attraverso una tessera Terreno oscurante o una linea rossa, non c'è LoS;
- se la linea passa lungo un bordo di una tessera Terreno oscurante o una linea rossa, non c'è LoS;
- se la linea passa attraverso un angolo di una tessera Terreno oscurante o al punto finale di una linea rossa, c'è LoS;
- se la linea passerebbe attraverso l'angolo dove due elementi di gioco (come tessere Terreno) si collegano diagonalmente, allora non c'è LoS;
- Blindspots e Vantage Points non hanno mai LoS;
- una miniatura non blocca mai la LoS verso sé stessa/un'altra miniatura;
- una tessera Terreno oscurante non blocca la LoS verso o da target che stanno sopra la stessa tessera.

Una miniatura non blocca mai la LoS verso sé stessa e una tessera Terreno oscurante non blocca la LoS da o verso il Target che sta su uno degli spazi di quella tessera terreno.

• Movimento del Primordiale:

il Primordiale compie sempre la sua azione di movimento, cercando di avvicinarsi il più possibile al suo target, utilizzando i suoi punti movimento, finché non è adiacente ad esso. Se esegue un attacco a distanza, si ferma non appena è in range per l'attacco.

A meno che non è specificato diversamente, il Primordiale all'inizio del suo movimento *si gira per fronteggiare il suo target*.

Il Primordiale segue sempre il *percorso più breve*, cioè quello con meno spazi. Può muoversi *attraverso gli elementi di gioco* (inclusi i Titani e i Terreni), a meno che non specificato diversamente. Si muove ortogonalmente, uno spazio alla volta, e percorre uno "zig zag", finché non riesce a muoversi in linea retta per arrivare al target. Se ci sono due vie ugualmente brevi, i giocatori scelgono il percorso.

Se un effetto di gioco causerebbe un movimento al di fuori dei *bordi della Plancia*, il Primordiale continua il suo movimento lungo il bordo, allontanandosi dal maggior numero di Titani (se possibile).

- Movimento attraverso e sopra le tessere Terreno: durante il movimento, il Primordiale ignora le tessere Terreno, a meno che non abbiano la parola chiave *Distruzzibile*, nel qual caso esse vengono distrutte e rimosse dalla plancia. Conseguentemente, un Primordiale può muoversi liberamente attraverso o sopra la maggior parte delle tessere Terreno (inclusi gli *Ostacoli*).
- Movimento attraverso i Titani: i Titani non impediscono il movimento del Primordiale in nessun modo, ma il Titano subisce un *Crash*, cioè ottiene +1 A e soffre una caduta (*Knockdown*). Un Titano subisce un *Crash* ogni volta che:

- un Primordiale si muove sopra o attraverso il suo spazio;
  - qualsiasi effetto che lo costringe a muoversi su uno spazio occupato da una tessera Terreno *Ostacolo* oppure che piazza un *Ostacolo* su uno spazio da lui già occupato.
  - Terminare il movimento su uno spazio occupato da un Titano: il Titano soffre un *Crash* e un *contraccolpo Inevitabile* (Unavoidable Knockback) pari al valore dell'abilità del Primordiale. Il contraccolpo si risolve una linea retta dal Primordiale ed è soggetto a tutte le regole base del Knockback, con la differenza che: non può essere cancellato o ignorato (tranne che per gli effetti che ti fermano, come gli *Ostacoli*, o effetti che si riferiscono esplicitamente agli Unavoidable Knockback). Se ci sono due possibili direzioni del Knockback, i giocatori possono scegliere.
  - Tipi di movimento: ci sono tipologie di movimento speciali, che seguono le regole del movimento standard, ma possono cambiarle in qualche modo.
    - *Muovi X*: si muove di X spazi;
    - *Muovi a X*: si muove fino all'area designata o nella direzione indicata; considera il valore di movimento del Primordiale come se fosse illimitato.
  - Orientamento del Primordiale: ogni Primordiale ha un *lato frontale*, che indica la direzione che sta guardando. Alcune istruzioni di *Targeting* si riferiscono al lato frontale o posteriore. La parte *frontale* comprende tutti gli spazi che stanno davanti ad un'immaginaria linea passante per i bordi degli spazi occupati dal Primordiale. La parte *posteriore* si riferisce soltanto ai 2 spazi adiacenti ad esso nella parte opposta al fronte.
  - Rotazione del Primordiale: il Primordiale non si muove mai all'indietro. Perciò, lui si ruota:
    - verso il suo target, quando inizia e finisce il movimento;
    - verso il suo target, prima di eseguire un attacco (no per Zona);
    - nella direzione designata, quando un'istruzione la indica.

Il Primordiale non si gira:

    - quando è spostato forzatamente (ad es. *Pushback*);
    - quando il suo attacco bersaglia 2 o più Titani;
    - quando il suo attacco bersaglia una *Zona*.
- Attacco del Primordiale  
il Primordiale prima si muove, poi attacca. Per la risoluzione dell'attacco, il target deve essere nel suo raggio d'attacco.
    - Tipi di attacco: generalmente, un attacco non specificato è considerato un attacco *in mischia* e richiede l'adiacenza. Le tipologie generali degli attacchi sono:
      - *attacco a Distanza X*: può essere risolto su un Titano a distanza X. Nota che se il Primordiale si muove, comunque cerca di avvicinarsi il più possibile;
      - *attacco simultaneo*: risolto su più target contemporaneamente; ognuno di essi è risolto separatamente in qualsiasi ordine, ma è considerato un attacco simultaneo, nel senso che eventuali *chain break* provocate da un Titano, non invalidano la risoluzione completa dell'attacco sugli altri bersagli;
      - *attacco sequenziale*: risolto su più target, uno alla volta, in un ordine specifico. Un eventuale *chain break* durante un attacco blocca la sequenza e invalida qualsiasi effetto persistente.  
Se un attacco sequenziale bersaglia "tutti i Titani lungo il percorso", questo viene risolto durante il movimento del Primordiale. Muovilo verso ogni bersaglio. Quando si dovrebbe muovere su uno spazio occupato da un Titano, invece di muoverlo attraverso, fermalo e risolvi

l'attacco. Poi muovilo verso il target successivo. Il movimento in questo caso non provoca il Crash. Se, in qualsiasi momento, il Primordiale si ferma su uno spazio occupato da un Titano (ad es. per attaccare un altro Titano), allora esso subisce un *Unavoidable Knockback*;

- **attacco a Zona:** risolto contro tutti i Titani presenti in quella *Zona*. Ogni Titano esegue un  *tiro d'Evasione*, ma è considerato come se accadesse nello stesso momento. Si applicano le seguenti regole:
    - una *chain break* non invalida gli altri attacchi non risolti;
    - se un Titano si muove fuori della *Zona* dopo che hai iniziato a risolvere l'attacco contro altri Titani, ciò non invalida l'attacco contro di lui;
    - *Zona X* attacca tutti i Titani entro X spazi, orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente dalla fonte della *Zona X*;
    - altre *Zone* possono essere specificate sulle carte AI stesse, risolvi l'attacco nella *Zona* specificata;
    - se un attacco a *Zona* specifica un Titano particolare, continua a bersagliare tutti i Titani nella *Zona*;
    - il Primordiale non è considerato essere all'interno della *Zona* designata dall'attacco e nemmeno i Titani sui *Vantage Points*.
  - **giudizi:** sono assalti mentali che forzano il target a eseguire un *test d'abilità*. Hanno usualmente un range infinito. Non è considerato un attacco al fine di altri effetti e il target deve risolvere un test d'abilità, anziché un *tiro d'Evasione*. Perciò non può essere mitigato da *tiri d'Armatura*, rilancio dei dadi *Evasione* o con blocchi del tipo *Blocca X*. Tutte le regole dei *test d'abilità* si applicano.
- **Lancio d'Evasione:** i Primordiali non lanciano dei dadi per colpire i Titani, loro colpiscono sempre, a meno che il target non riesca ad *evadere* l'attacco. Per eseguire un *lancio d'Evasione*, il target deve lanciare un numero di dadi pari a quanto riportato sulla carta AI, cercando di ottenere almeno un valore pari al numero riportato sulla stessa carta, per ogni dado.  
Se hai una carta *Arma/Oggetto* o un altro effetto che ti da un *bonus d'Evasione*, applicalo ad ogni dado. Alcune carte ti permettono di *rilanciare i dadi Evasione*, per un numero specificato di essi. Puoi anche utilizzare il *fato* per rilanciare i dadi: ricordati che ogni dado può essere rilanciato al massimo 1 volta.  
Ogni dado con un valore maggiore o uguale alla soglia riportata sulla carta AI è un'*evasione riuscita*, altrimenti è un *colpo*. Se hai un effetto *Blocca X*, lo puoi attivare per ignorare *X colpi*. Se non ci sono colpi (cioè se tutti i dadi sono maggiori o uguali alla soglia d'evasione), significa che hai *completamente evaso* l'attacco (Full Evade). Procedi direttamente alla fase *After Attack* e attiva tutte le abilità del tipo "*Full Evade*".
  - **Armi di difesa:** alcune *Armi* (come gli Scudi) hanno capacità di difesa: prevedono dei *rilanci d'evasione*, dei *bonus d'evasione*, un *Blocco X* o *dadi Armatura*. Se utilizzi questi effetti, l'*Arma* che te li fornisce diventa la tua arma attiva fino alla fine del turno del Primordiale. Ricordati che puoi avere solo un'arma attiva alla volta.
  - **Evasione Critica:** alcune carte *Armi/Oggetto* ti forniscono della abilità ed effetti attivati dall'*Evasioni Critiche* (Crit Evade). Se ottieni un *Critico* da un tiro di dadi *Evasione*, semplicemente li attivi. Ricordati che un *critico* può attivare più effetti o abilità, purché derivino dalla stessa *Arma/Oggetto*.
  - **Evasione fuori portata (Out Of Reach):** se un Titano si muove fuori dalla portata dell'attacco del Primordiale dopo che è diventato il suo target, ma prima di risolvere il *lancio d'Evasione*, esso non può essere risolto, così come il lancio stesso o gli effetti dei *colpi*. Invece, il Primordiale risolve il suo movimento verso

il target, poi procede direttamente agli effetti *After Attack*. Questa manovra è chiamata *Evasione Fuori Portata (OOE)*.

- Effetti dell'Attacco: se non hai evaso almeno 1 *colpo*, devi attivare tutti gli effetti della carta AI. Generalmente, gli effetti scalano con il numero di *colpi*, perciò un'evasione parziale riduce i danni collaterali. Risolvi ogni effetto uno alla volta, nell'ordine descritto sulla carta AI. Ci sono molti effetti possibili, i più comuni sono:
  - *Pericolo*: ottieni *pericolo* pari al valore ricevuto poi *pesca* un *Trauma*;
  - *altre statistiche e segnalini*: puoi ottenere *Fato*, *Rabbia*, o *segnalini*. Questo non causa una pesca di carta *Trauma*, a meno che non ottieni anche *Pericolo*;
  - *condizioni, altri effetti e abilità*: puoi ottenere una *Condizione* o un altro elemento di gioco o soffrire gli effetti di abilità (ad es. *Pushback*).
- Lancio d'Armatura: quando ottieni *Pericolo* se hai una carta *Arma/Oggetto* che ti fornisce dei *dadi Armatura*, devi risolvere un lancio, con un numero di dadi pari al totale di tutti i dadi forniti su tutte le carte *Arma/Oggetto* (eccezione: ricordati che se usi un'*Arma* per difenderti, non puoi usare altre carte durante lo stesso attacco). Durante il *lancio d'Armatura*, conta i simboli "triangolo". Sottraili al numero di *Pericolo* sofferto. Se lo riduci a 0, non pescare una carta *Trauma*.
- Pesca carta Trauma: non ci sono punti vita in ATO, quando sei colpito il *Pericolo* aumenta. Questo ti porta a pescare una carta *Trauma* di severità sempre maggiore (minore, maggiore, grave, *Obolo*). Queste carte possono essere *ferite* o *condizioni*, ma possono anche fornirti delle possibilità o permetterti di eseguire delle azioni eroiche. Essere colpito in ATO non ti rende più debole, ma più forte!

Quando ottieni *Pericolo*, aumenta il valore sul Triskelion poi, prima di risolvere qualsiasi altro effetto, pesca una carta *Trauma*, di severità corrispondente al tuo valore di *Pericolo* (vedi *Tabella Trauma* sul *Foglio del Titano*). Dopo che hai risolto la carta, scartala e mettila in fondo al corrispondente mazzo. Alcuni effetti ti istruiscono di pescare una carta *Trauma*, senza aumentare il tuo *Pericolo*. Se viene specificata anche la severità della carta, pescala senza riferirti alla *tabella Trauma*).

Dopo che hai risolto la carta *Trauma*, ricordati di risolvere tutti gli effetti d'attacco persistenti, poi procedi alla fase *After Attack*.

Ricordati: la pesca di una carta *Trauma* si risolve solo quando ottieni *Pericolo* da un attacco, non da qualsiasi fonte di *Pericolo*.
- Obolo: se devi pescare una carta *Obolo* sei in pericolo, c'è il 50% di possibilità che tu muoia! Prima di pescarla, mescola il mazzo. Spesso ci si riferisce alla *pesca Obolo*, anche se tecnicamente è una *pesca Trauma*.

Nota: se da uno stesso effetto sei costretto a pescare due carte *Obolo*, sei automaticamente morto.
- Ottenere Pericolo più di 9: se il tuo *Pericolo* va sopra il 9, alzalo a 9 invece, per la successiva pesca di carta *Trauma*, consideralo come se avesse raggiunto il valore superiore a 9. Aumentare il tuo *Pericolo* sopra a 9, attiva sempre una *pesca Trauma*, anche se non lo ottieni da un attacco.
- Pericolo massivo: il mazzo *Obolo* in generale è composto da 2 carte: *sopravvivi* o *muori*. Però, se ottieni *Pericolo* e vai oltre la soglia di 9, puoi essere forzato ad aggiungere delle carte nel mazzo *Obolo*, decrementando notevolmente le tue possibilità di sopravvivenza. Se il tuo *Pericolo* va momentaneamente oltre il valore 14, consulta l'elenco sotto, per capire quali carte aggiungere. Ogni carta va aggiunta prima della pesca e ci rimane fino alla fine della Battaglia.
  - 14+: aggiungi la carta *You died horribly*;
  - 18+: aggiungi la carta *Your gruesome death becomes legend*;

- 21+: aggiungi la carta *Your death transcends reality*.

Questi effetti si sommano: se ottieni 21+, aggiungi tutte e 3 le carte, se non ci sono già.

- Finestra d'opportunità: molte carte AI, così come le BP e altri elementi di gioco, permettono ai giocatori un'opportunità di reazione, spesso all'attacco del Primordiale, fuori dal loro turno normale. Questi spazi d'azione sono chiamati *finestre d'opportunità* e sono rappresentati dal simbolo "!". Ogni volta che lo incontri, puoi attivare le abilità di *Reazione* immediatamente prima di risolvere quell'istruzione. Puoi attivare qualsiasi numero di reazioni in una finestra, ma non più di una con lo stesso nome.
- Chain Break: alcune carte *Trauma*, abilità o altri elementi di gioco possono permettere al Titano di agire durante l'attacco del Primordiale o di un Titano, interrompendo il normale flusso di gioco. Se l'interruzione è abbastanza importante, può attivare una *Chain Break*, che pone immediata fine all'attacco originale e invalida tutti i suoi effetti persistenti e di *After Attack*.  
Se un attacco bonus di un Titano o del Primordiale è attivato durante l'attacco del Primordiale, ciò causa una *Chain Break* e l'attacco originale finisce immediatamente. Se un qualsiasi elemento ti istruisce di attivare una *Chain Break*, l'attacco che si sta risolvendo finisce immediatamente.  
Nel caso di un *attacco a Zona*, una *chain break* attivata da un Titano permette di ignorare qualsiasi effetti persistenti e *after attack* soltanto per questo Titano. Gli attacchi agli altri Titani nella *Zona* vanno risolti.  
Se un Titano si muove fuori dalla portata dell'arma attiva dopo avere attaccato il Primordiale, ma prima di avere eseguito il  *tiro di Potenza*, ciò causa una *chain break* e l'attacco termina immediatamente.  
Se una *Chain break* si verifica durante l'attacco di un Titano, risolvi lo step *reset la riserva Kratos* e la *seconda finestra di abilità* prima di procedere a risolvere l'effetto che ha causato la *chain break*.  
Nota: un attacco *bonus* di un Titano attivato durante un attacco di un Titano è considerato un attacco *follow-up*, non causano una *chain break*, ma vengono risolti dopo aver concluso l'attacco in corso, similmente alle "*attack responses*" dei Primordiali.
- Attivazioni per effetto del Fato: il *Fato* ti permette di rilanciare i dadi d'Attacco ed Evasione e pagare per le abilità. Ma, alcune carte AI, hanno effetti addizionali e/o più potenti a seconda del tuo *Fato*.
- Altre attivazioni di effetto: ci sono altre attivazioni non basate sul tuo *Fato*, ma su altre statistiche del Triskelion o altri elementi di gioco.

- Effetti After Attack (dopo l'attacco)

la sezione *After Attack* delle carte AI ha effetti aggiuntivi che si verificano dopo che hai risolto o evaso la parte principale dell'attacco. Va risolto anche se hai ottenuto un *full evade* o se l'attacco non è stato proprio risolto. L'unico meccanismo in grado di cancellare questo step sono la *chain break* o la regola di pietà (*mercy rule*). A meno che non specificato diversamente, gli effetti *After Attack* bersagliano lo stesso Titano dell'attacco. Nota che se l'attacco bersagliava più Titani, tutti subiscono gli effetti *After Attack*. Se la carta AI ha l'istruzione *After Final Attack*, questa si applica soltanto una volta dopo avere risolto l'ultimo attacco. Dopo aver risolto gli effetti *After Attack*, scarta la carta AI. Se non ci sono più carte AI nel corrispondente mazzo, mischia gli scarti per formarne uno nuovo.

- Risolvere altre azioni:

i Primordiali sono mostri indicibili e hanno molti assi nella manica. Alcuni gli permettono di eseguire attacchi addizionali, mentre altri attivano gli effetti dei *Tratti* o altri effetti.

- Fine del Round:

a volte il Primordiale ha un effetto che si attiva alla fine del suo turno. In questo caso, è risolto dopo tutte le altre azioni. Se ne hai più di uno, i giocatori possono scegliere l'ordine in cui risolverli. Ricordati inoltre di riattivare le *abilità dell'Argo*.

- Round del Titano

- Foglio del Titano:

durante le Battaglie, giochi nei panni di un mortale Argonauta in giunzione con un possente Titano, utilizzando il Triskelion; quindi, utilizzerai: il *Foglio dell'Argonauta*, il *Triskelion* e il *Foglio del Titano*. Il Titano serve come "nave", mentre l'Argonauta è il "pilota", provvedendo la sua competenza. Il *Foglio del Titano* include tutte le informazioni di base di una specifica classe. Oltre al nome e l'illustrazione, include il *Dado Potenza del Titano*, il valore di *velocità*, le *abilità innate*, la *tabella Trauma* e la *tabella Kratos*.

- *Attributi principali*

- *Potenza del Titano*: un dado che includi in ogni *lancio di Potenza* che esegui. Alcuni Titani hanno anche parole chiave innate o *potenza "naturale"*;
- *velocità*: massimo numero di spazi che il Titano può muoversi con un'azione;
- *Abilità innate*: abilità disponibili quando utilizzi questo Titano.

- *Tabella Trauma*

rappresenta l'abilità del Titano di sopravvivere alla Battaglia. Definisce le soglie del Trauma in base al tuo valore di *Pericolo*.

- *Tabella Kratos*

più ottieni *Rabbia* e più diventi letale. La tabella mostra i livelli di *Rabbia* e le corrispondenti abilità e bonus applicati ad ogni attacco. La maggior parte sono *abilità chiave* e seguono le corrispondenti regole. Tu ottieni il beneficio del tuo livello di *Rabbia*, così come tutti quelli precedenti.

- Segnalini Kratos:

rappresentano una speciale abilità che ti permette lasciare effetti di aiuto da poter essere usati dagli altri. Puoi lasciare *segnalini Kratos* come risultato di abilità di *Armi*, della *tabella Kratos* o altri elementi di gioco. Essi sono messi nella *riserva Kratos*. Ognuno di esso può essere usato dal Titano successivo durante il suo attacco e saranno scartati alla fine di esso. Quindi, non c'è motivo per risparmiarli.

I più comuni sono: i segnalini *apertura* (Opening) e *rottura* (Break).

I *segnalini Apertura* nella riserva aggiungono +1 al risultato di ogni *dado Attacco*.

I *segnalini Rottura* nella riserva possono trasformare 1 *potenziale* in 1 *Potenza*.

La maggior parte della abilità della *tabella Kratos* ti permettono di aggiungerli nella *riserva* durante la seconda finestra d'abilità, proprio prima della fine del turno del Titano. Alcune rare abilità, però, ti permettono di aggiungerli nella prima finestra d'abilità, rendono i tuoi attacchi più forti.

- Carte Armi/Oggetti:

rappresentano varie tipologie di equipaggiamento usate dai Titani durante le Battaglie. La maggior parte di esse sono costruite durante lo step Avanzamento, mentre altre sono ottenute come ricompense dalle Avventure, *Ferite Critiche* o altro.

Ogni carta ha un simbolo che definisce il *tipo*, può avere delle *statistiche offensive*, *statistiche difensive*, un *riquadro abilità* e dei *tratti*.

Ci sono 4 tipologie di carte Arma/Oggetto:

- **Arma**: tutte le carte equipaggiate dai Titani che occupano gli *slot Mano* sono considerate armi (anche gli scudi). Possono occupare 1 *slot*, 2 *slot* e 3 *slot*. Tutte hanno delle capacità offensive, ma alcune garantiscono anche capacità difensive. Usualmente, i Titani hanno 2 *slot Mano*.
- **Armatura**: include tutte le carte difensive che coprono il corpo del Titano e che garantiscono generalmente *valore Armatura*, *bonus d'Evasione* e *rilanci d'Evasione* o una combinazione di essi. Usualmente, i Titani hanno 1 *slot Armatura*.
- **Supporto**: ti danno accesso ad abilità ed effetti unici. Usualmente non hanno statistiche offensive o difensive. Di default, i Titani hanno 2 *slot Accessorio*.
- **Accessorio**: devono essere agganciate ad un altro elemento di gioco (altre carte Arma/Oggetto o al foglio del Titano). Generalmente, il Foglio del Titano ha 3 *slot Accessorio*, mentre ogni carta Arma/Oggetto ha 1 *slot Accessorio*.

- *Pugni (Fists)*

anche senza un'arma, il Titano è equipaggiato: con i suoi pugni, i suoi denti e il suo coraggio. La carta *Pugni* è trattata come una carta Arma/Oggetto, con le seguenti eccezioni:

- possono occupare 1 slot Mano o 2 slot Mano;
- ogni Titano può usare una sola carta *Pugni*, solo se ha 1 o 2 slot Mano libero. Altrimenti deve mettere da parte la carta *Pugni*;
- se, durante la Battaglia, il Titano perde una sua carta Arma, immediatamente equipaggia la carta *Pugni* messa da parte;
- quando un Titano dichiara l'Arma attiva per l'attacco, può scartare una sua carta per equipaggiare la carta *Pugni*;
- se, durante la Battaglia, il Titano ottiene una carta Arma che usa lo slot o i 2 slot occupati dalla carta *Pugni*, la deve mettere da parte;
- ogni Ciclo utilizza la stessa carta *Pugni*.

- *Elementi di gioco e Accessori*

se un elemento di gioco è esausto o scartato, anche i suoi *Accessori* vengono esauriti o scartati. Lo stesso vale se l'elemento di gioco viene permanentemente rimosso dal gioco.

- Attributi delle carte Armi/Oggetti:

possono essere offensivi e difensivi.

- *Offensivi:* sono principalmente sulle *armi* e influenzano il tuo attacco. Si trovano sulla sinistra della carta.
  - dado d'attacco: numero di dadi lanciati durante l'attacco;
  - bonus precisione: un valore da aggiungere a *ogni* dado;
  - potenza arma: numero e colore del/dei dadi *Potenza* forniti da ogni *colpo*. Cioè, per ogni *colpo* dato al Primordiale, lanci questo numero di dadi.
  - bonus potenza: un dado Potenza o, a volte, anche una *potenza diretta*, che viene fornito sempre, che viene aggiunto se viene inflitto almeno un *colpo*.
- *Difensivi:* incrementano la tua sopravvivenza e sono principalmente sull'*armatura*, *scudi* e carte *supporto*. Si trovano sulla destra della carta.
  - valore d'armatura: numero di dadi armatura lanciati durante il *lancio d'Armatura*;
  - bonus evasione: un valore da aggiungere a *ogni* dado;
  - rilancio d'evasione: puoi rilanciare durante l'Evasione, un numero di dadi pari a questo valore, senza costi aggiuntivi.
- *Altre statistiche e qualità:* ci sono varie statistiche e qualità, le più comuni sono:
  - cariche: alcune abilità potenti sono limitate dalle cariche. All'inizio della Battaglia metti un numero di cariche come indicato; quando ne spendi uno, scartala. Quando non ci sono più cariche, non puoi più usare questa abilità;
  - riquadro abilità;
  - tratti: sono descrittori addizionali. Non hanno un effetto intrinseco, ma altri elementi di gioco possono fare riferimento ad essi. Sono sempre attivi fintanto che la carta è equipaggiata al Titano.
- *Abilità ed effetti bloccati (gated):* generalmente alcune abilità ed effetti più potenti sono disponibili solo se il livello di *Pericolo* è al di sopra un certo valore. Nota che a volte questi effetti sono aggiunti a quelli base, mentre altre volte li sostituiscono.
- *Retro delle carte:* include informazioni aggiuntive, come il Ciclo a cui appartiene (utile per controllare i costi di *Ascensione*), la carta Tecnologia che ti permette di crearla e del testo. Alcune carte uniche e rare possono avere anche delle regole addizionali.

- Carte Pattern:

rappresentano miglioramenti e modifiche applicati allo stesso Titano. Questi possono essere training specializzati o aumenti assoluti alla biologia del Titano, attraverso l'introduzione di *Sforzi*. Possono modificare sia la *tabella Kratos* che quella *Trauma*. Ogni qualvolta ottieni una carta Pattern, segna su un qualsiasi *Foglio dell'Argonauta* il nome del Titano e la sua carta Pattern. Questa connessione è permanente. Non puoi spostarla su un altro Titano. Se muore, anche la carta è persa permanentemente.

- Panoramica del round del Titano

a meno che non specificato diversamente, il round del Titano si verifica dopo quello del Primordiale e si articola in queste tre fasi:

1. inizio del round;
2. turno del Titano;
3. fine del round.

- *Inizio del round*

a volte alcuni effetti si attivano all'inizio del round, in questo si risolvono prima che qualsiasi giocatore abbia fatto il proprio turno. Se più effetti sono presenti, si può scegliere l'ordine di risoluzione.

- Turno del Titano:

Ogni Titano esegue il proprio, nell'ordine a scelta dei giocatori. Nota che non si può interrompere un turno finché non venga risolto completamente. Un Titano può eseguire un'azione *combattimento* e un'azione *movimento* nell'ordine che preferisce, ma vanno completate prima di poter risolvere l'altra. Non sei mai forzato a fare entrambe le azioni, a meno che non sia specificato diversamente, ma quelle irrisolte vengono perse alla fine del proprio round.

- *Azione di Movimento*

puoi muoverti un numero di spazi fino al tuo valore di *velocità*. Dopo che dichiari dove vuoi muoverti, esegui il movimento, spostando il Titano uno spazio alla volta e risolvi gli effetti delle tessere Terreno su cui passi attraverso.

Ci sono alcune regole generali e restrizioni:

1. tutti gli spostamenti sono in direzione ortogonale;
2. non puoi muoverti attraverso gli *ostacoli* o *baratri* (chasm);
3. non puoi muoverti attraverso gli altri Titani o il Primordiale;
4. non puoi muoverti attraverso le *linee rosse*;
5. non puoi muoverti nello stesso spazio due volte.

- Abilità simili al movimento: se un'abilità, una carta *Trauma* o un altro effetto di permette di muoverti senza utilizzare la corrispondente azione, è considerata un'azione *simile al movimento*. Sono risolte allo stesso modo, ma non sono considerate movimento per le abilità o gli effetti che si riferiscono ad esso.
- Movimento volontario: tutti i movimenti risolti con l'azione o le simil-azioni sono *volontari*, nel senso che puoi decidere quanto spostarti, limitandoti al solo valore di *velocità*.
- Movimento involontario: tutti i movimenti causati da una forza opposta (ad es. il Primordiale o il contrario) sono *involontari* e vanno risolti fino al massimo numero di spazi possibile, a meno che un altro effetto lo blocca. Ci sono alcune eccezioni:
  - i Titani possono essere involontariamente mossi attraverso spazi occupati da altre miniature e terreni *Ostacoli*. Se è mosso su un *bordo della Plancia*, continua il movimento lungo di esso, cercando di allontanandosi dalla fonte di movimento;
  - se un Titano finisce il suo movimento involontario su uno spazio occupato da un altro Titano, quest'ultimo è *dislocato*;
  - se un Titano è spostato su un terreno *Ostacolo*, subisce un *crash*. Se il terreno è *distruttibile*, esso viene rimosso dalla plancia, altrimenti resta in gioco;
  - se un Titano termina il suo movimento involontario su un *baratro* o è spinto su questo terreno con un effetto di *Pushback*, allora è morto;
  - alcune tessere Terreno possono avere effetti speciali che entrano in gioco quando un Titano o il Primordiale si muovono su di essi involontariamente.

Nota: un singolo effetto può essere un movimento volontario per una miniatura e involontario per un'altra (vedi *Pushback*).

- Riduzione di movimento involontario: alcuni effetti o abilità del Titano possono ridurre il numero di spazi dei movimenti involontari. Più effetti di questo tipo, possono essere applicati simultaneamente allo stesso movimento.
- Altri usi delle azioni Movimento: ci sono altri effetti delle azioni movimento, come riattivare una carta (se è esaurita) e come parte di una azione *complicata*.

- **Azione di Combattimento**

il combattimento è generalmente utilizzato per attaccare il Primordiale, per infliggergli le ferite e vincere la battaglia. Segui la *sequenza di attacco* come segue:

1. dichiara l'attacco e l'*arma attiva*;
2. aumenta la *Rabbia* e verifica il *Priority Target*;
3. *lancio di dadi Attacco*;
4. prima finestra di abilità;
5. pesca una *carta BP*;
6. *lancio di dadi Potenza*;
7. risposte del Primordiale;
8. ferite ed *escalation*;
9. resettare la riserva *Kratos*;
10. seconda finestra di abilità.

- Dichiara l'attacco e l'arma attiva: dichiara che attacchi e scegli un'*arma non esaurita* come *arma attiva* da utilizzare nell'attacco. Puoi scegliere un'*arma* soltanto se questa è dentro il *range effettivo* (in mischia: 0; *reach X* o *ranged X-Y*) e se in *linea di vista LoS*. Se un'*arma* non ha una parola chiave *Reach* o *Ranged*, allora è considerata in mischia. Se non puoi utilizzare un'*arma* perché nessuna è utilizzabile, allora non puoi attaccare. Il tuo attacco termina e non può causare una *chain break*.
- Aumenta la Rabbia e verifica PT: aumenta la *Rabbia* di 1. Se la tua *Rabbia* è la più alta tra tutti i Titani, allora diventi il *Priority Target* e prendi il segnalino.
- Lancio di dadi Attacco: lancia un numero di dadi *d10* pari al valore riportato sulla tua *arma attiva*. Aumenta il valore di ogni dado del valore di *bonus Precisione*. Ricordati che puoi usare i *segnalini Kratos Apertura* (Opening) per aggiungere un ulteriore bonus. Puoi anche *rilanciare* utilizzando il tuo *Fato* o altre abilità o effetti. Ogni dado con un valore pari o superiore al valore *To Hit* del Primordiale è considerato un *colpo* (Hit). Se hai colpito con tutti i tuoi dati, allora è considerato un *Full Hit*: attiva tutte le tue abilità del tipo "*Full Hit*:" immediatamente, ad eccezione di quelle sulle armi *inattive*. Tutti i dadi che non sono colpi sono considerati *mancati*. Se hai mancato con tutti i dadi, è considerato un *Full Miss*. Procedi subito allo step 9 e risolvi le abilità "*Full Miss*:" e finisci immediatamente l'attacco.  
Ricordati: un "10" è considerato un *colpo* e un "1" un *mancato*, indipendentemente dai modificatori di precisione.

- Dado Critico: ogni qualvolta lanci un dado *d10*, devi sempre lanciare il *dado critico bianco*. È utilizzato per simulare i colpi di fortuna. Ogni volta che ottieni un "10" su di esso, ottieni una *possibilità critica* (Crit Chance). Durante un attacco, essa potrebbe rendere le tue ferite delle *ferite Critiche*. In questo caso, se ferisci il Primordiale con una ferita critica, ignora tutte le risposte del nemico e risolvi solo la sezione *Critica*. Se non riesci a ferire durante una chance critica, allora risolvi la carta *BP* normalmente. Alcune carte *Arma/Oggetto*, *Foglio del Titano* o carta *Mnemos* introducono altri effetti critici durante o fuori dall'attacco. Questi si riferiscono soltanto al risultato del *dado critico* e sono:

- *Crit Chance*: "10" sul *lancio di Attacco*;

- *Crit Miss*: “1” sul *lancio di Attacco*. Puoi rilanciare utilizzando il *Fato*, ma in ogni caso devi risolvere gli effetti “*Crit Miss*”;
  - *Crit Evade*: “10” sul *lancio d’Evasione*;
  - *Crit Evade Fail*: “1” sul *lancio d’Evasione*.
- Prima finestra di abilità: attiva le abilità applicabili della *tabella Kratos*, carte *Mnemos*, dalle tue carte *Arma* attiva e dalle altre *non-Armi/Oggetto* equipaggiate. Solo il Titano che attacca puoi attivarle in questa finestra, a meno che non specificato diversamente. Abilità utilizzate in questa finestra influenzeranno il tuo attacco. Queste includono principalmente abilità che ti permettono di riposizionarti o spingere il Primordiale (*Vault* o *Pushback X*). Alcune rare abilità ti permettono di aggiungere dei segnalini *Kratos* nella riserva per te stesso (come *Auto-break X*), ma la maggior parte di esse sono utilizzate nella seconda finestra.
- Pesca una carta BP: i Primordiali sono mostri giganti che provengono da un Mondo Esterno e la loro biologia aliena lo riflette completamente. I loro corpi sono tanto vari quanto mostruosi. Pesca la carta *BP* in cima al mazzo e rivela. Nota il numero romano sul retro della carta, che ti dà un’indicazione della difficoltà della carta. Una carta *Body Part* mostra le seguenti informazioni:
- *simbolo del Primordiale*;
  - *nome* della parte del corpo che stai attaccando;
  - *livello della carta*: più è alto, più la carta è vitale ma difficile da ferire;
  - *risorse del Primordiale*: le risorse che ottieni se la carta viene ferita;
  - *AT*: il campo *Aeon Trespass*, la soprannaturale resistenza del Primordiale ad essere ferito. Più è alto, più Potenza hai bisogno per ferirla;
  - *Risposte*: le reazioni del Primordiale all’attacco, a seconda se è ferito, mancato o, indipendentemente dal risultato, d’istinto reagisce.
  - *Critico*: se infliggi una *ferita critica*, leggi il testo e gustati il bottino. Non risolvere nessun’altra reazione.
- Lancio di dadi Potenza: colpire il Primordiale è solo l’inizio. Questi esseri sono fatti di carne ultraterrena e circondati da un campo chiamato *AT*. Nessuna arma mortale può penetrarlo, solo la tenacia e i soprannaturali poteri dei Titani possono attraversarlo e infliggere una ferita. Per farlo, la tua *Potenza totale* deve essere uguale o maggiore del valore *AT*. Segui i seguenti passi:
- *crea la riserva di dadi Potenza*: la riserva è costituita da dadi di vario colore e, a volta, da punti di *potenza diretta*. Ogni *colpo* ti garantisce un numero di dadi pari al valore di *Potenza* della tua *arma attiva*. Alcune armi hanno anche un valore di *bonus Potenza*, cioè dadi che vengono aggiunti al lancio indipendentemente dal numero di *colpi*, anche se 1 *colpo* deve essere sempre garantito. Poi aggiungi il *dado Potenza* del tuo Titano, che trovi sul *Foglio del Titano* e ogni altro bonus dalla *tabella Kratos*, dalle *non-armi equipaggiate*, carte *Mnemos* e altri effetti.
    - *Limite dadi Potenza*: se il numero di dadi supera il numero di dadi disponibili nel gioco, utilizza un dado Potenza superiore al posto di due dadi di Potenza inferiore (2 rossi -> 1 nero; 2 neri -> 1 bianco).
  - *lancio di dadi Potenza*: ogni simbolo ti garantisce una *potenza*. Poi somma tutte le *potenze dirette*, che corrispondono ad 1 *potenza*;
  - *rilancio dei dadi*: non possono essere rilanciati usando il *Fato*, ma altri effetti di gioco possono permetterti di rilanciarli. Ricorda che ogni dado può essere rilanciato una volta sola;
  - *utilizzare i Potenziali*: ogni simbolo Potenziale ti garantisce un *potenziale*. Questi possono essere trasformati in *potenza* tramite vari effetti di gioco. Il più comune è il segnalino *Kratos Break*;

- *risolvi il lancio*: somma tutti i punti *Potenza*, questo rappresenta il tuo *Totale*. Se è maggiore o uguale al valore di *AT*, infliggi una *ferita*. Se hai ottenuto una *chance critica*, allora hai inflitto una *ferita critica*. Se il numero totale di ferite nel mazzo ferite è maggiore o uguale al valore di *vita* del Primordiale, allora è ucciso. La Battaglia termina con la tua vittoria, prosegui direttamente al *Seguito della Battaglia* (Battle Aftermath). Eccezione: se hai inflitto una *ferita critica* allora ottieni comunque tutti benefici, tranne eventuali ulteriori attacchi. Se il tuo valore di *Potenza Totale* è inferiore al valore di *AT*, allora hai *fallito*. Ricordati di risolvere sempre gli effetti addizionali di alcuni elementi di gioco “*Wound:*” o “*Fail:*”.
- Risposte del Primordiale: i Primordiali sono creature potenti e mostruose che non prendono alla leggera l’essere attaccati! Quasi tutti gli attacchi dei Titani ottengono una certa risposta. Molte di esse sono risolte dopo la risoluzione del *lancio dei dadi Potenza*, con l’eccezione delle più mortali riposte di *Attacco del Primordiale* o dei devastanti *Attacchi Follow-Up dei Titani*, che vengono risolti dopo che l’attuale attacco è completamente risolto. La risposta da risolvere dipende dal risultato del *lancio Potenza*: se hai ferito, allora risolvi la risposta *ferita*, se hai mancato, allora risolvi la risposta *Fail*, se hai ferito in modo critico, allora risolvi solo la parte *Critico*, oppure risolvi la parte *Istinto*, indipendentemente dal risultato (fa eccezione la ferita critica). Non appena sai quale risposta devi risolvere, controlla che questa non involva un *Attacco del Primordiale* o un *Attacco Follow-Up del Titano*, in qual caso annotalo e finisci l’attuale attacco. Il nuovo attacco avverrà immediatamente dopo questo e ciò non causa una *chain break*. Se non c’è un’appropriata risposta, non risolvere nulla, se ce n’è più di una, risolvi tutte nell’ordine che preferisci. A meno che non specificato diversamente, le risposte sono risolte dal Primordiale contro il Titano attaccante.
  - Risposta e adiacenza: a meno che non specificato diversamente, una risposta deve essere risolta indipendentemente dalla posizione del Titano. Questo significa che un attacco a distanza attiverà comunque la risposta del Titano. *Knockback* e *Knockdown* fanno eccezione: se, per una qualsiasi ragione, il Titano non è adiacente al Primordiale quando devi risolvere una risposta di questo tipo, allora questa è ignorata.
- Ferite ed Escalation: il Primordiale diventa sempre più potente durante la Battaglia, potere genera potere! Questo è riflesso nell’effetto dell’*Escalation*, una meccanica che si contrappone al *Triskelion*. L’*Escalation* rende il Primordiale più forte aggiungendo carte *BP* di livello più alto, così come carte *AI* più devastanti. Nota: se hai fallito di ferire il Primordiale, allora scarta la carta *BP* nella pila degli scarti e *non risolvere l’escalation*. Salto questo step e risolvi l’attacco. Se hai ferito il Primordiale, invece, esegui l’*Escalation*.
- ❖ **Pila delle Ferite**: le carte *BP* che hai colpito con successo diventano *Ferite* e finiscono nella rispettiva pila. Alcune ferite sono talmente devastanti che contano come *Ferite Doppie*. Le più comuni sono le carte *BP III*. Alcuni effetti di gioco, specialmente le *ferite critiche*, possono permetterti di infliggere più ferite singole addizionali. Le regole generali sono:
  - se ferisci 1 carta *BP I* o *BP II*, la metti faccia in su in cima alla pila *ferite*;
  - se ferisci 1 carta *BP III*, metti la generica carta *Ferita Doppia* in cima alla pila *ferite* e metti la carta *BP III* da parte. Ritournerà in fondo al mazzo *BP* dopo l’*Escalation*;
  - se ferisci in modo *critico* una carta *BP III*, la metti faccia in su in cima alla pila *ferite*. Ogni carta *BP III* nel mazzo *ferite* conta come 1 *Ferita Doppia*;

- se un effetto ti istruisce di assegnare una *ferita singola* aggiuntiva, piazza una generica carta *Ferita Singola* in cima al mazzo ferite.
- ❖ **Risolvere l'Escalation:** è il processo che aggiunge carte *BP* e *AI* più potenti nei rispettivi mazzi. Funziona in maniera leggermente diversa a seconda del mazzo e in alcune circostanze particolari, ma i principi generali sono gli stessi. Se sei istruito di cercare una carta nel mazzo e negli scarti, dai sempre la precedenza al mazzo. Solo se non trovi la carta corretta, cerca negli scarti.
  - **Escalation BP:** il tuo attacco ha esposto una parte più profonda o importante del corpo del Primordiale. In generale, quando la carta *BP* ferita diventa una *ferita* e finisce nella pila *Ferite*, prendi una carta *BP* di livello superiore a caso e la mescoli nel corrispondente mazzo. Se la nuova carta *BP* sarebbe l'unica del mazzo *BP*, allora rimescola insieme agli scarti.
  - **Escalation AI:** il tuo attacco ha esposto il Primordiale alla nozione di morte: non gli piace e diventerà più aggressivo e mortale! Cerca il mazzo o gli scarti (la precedenza al mazzo) per una carta *AI* di pari livello della carta *BP* ferita e rimuovila dalla Battaglia. Poi, prendi una carta *AI* a caso di livello superiore e mescolala nel mazzo *AI*. Se c'è solo una carta nel mazzo *AI* o hai cercato una carta nella pila degli scarti, allora mescola anche gli scarti nel mazzo *AI*.  
Se non ci sono carte *AI* il cui livello corrisponde a quella della carta *BP* ferita, rimuovi una carta *AI* di un livello superiore ed esegui l'escalation in base a quella carta. Questo ti porterà direttamente dal livello I al livello III. Nota: se non ci sono più carte *AI* di livello attuale o superiore da sostituire, allora aggiungerai dei *bonus permanenti di statistica* al Primordiale.
  - **Escalation senza ferire:** alcuni effetti, come le risposte, possono istruirti di eseguire un'escalation anche se non ci sono ferite oppure al di fuori di un attacco di un Titano. Se succede, semplicemente eseguire l'escalation normalmente, con le seguenti eccezioni: dato che non hai inflitto *ferite*, devi rimuovere la carta *BP* di livello più basso.
  - **Escalation fuori dalle Battaglie:** alcuni effetti, come *Escalate X* (dove *X* è il numero di *escalation* da eseguire), ti istruiscono di risolvere un'escalation al di fuori della battaglia. Se succede, annotalo, poi esegui l'escalation durante il *Setup* della Battaglia, con le seguenti eccezioni: dato che non hai inflitto *ferite*, devi rimuovere la carta *BP* di livello più basso.
  - **Escalation di un solo mazzo:** alcuni rari effetti ti istruiscono di eseguire un'escalation di un solo mazzo (*AI* o *BP*). Se succede, semplicemente esegui l'escalation sul mazzo indicato, senza modificare l'altro mazzo.
- **Resettare la riserva Kratos:** rimuovi tutti i segnalini *Kratos* dalla riserva, a meno che non specificato diversamente. Ricorda di usarli il più possibile, quelli inutilizzati vanno persi.
- **Seconda finestra di abilità:** attiva le abilità del tuo Titano applicabili in questa finestra, dalla tua tabella *Kratos*, carte *Mnemos*, armi attive e altre *carte non-Armi/Oggetto* equipaggiate. Solo il Titano attaccante può attivarsi in questa finestra, a meno che non specificato diversamente. Durante questa finestra puoi utilizzare le abilità che aggiungono i *segnalini Kratos* per supportare il successivo Titano.
  - **Fine dell'attacco del Titano e risposte:** dopo avere attivato la seconda finestra, l'attacco attuale termina. Se esso ha attivato una risposta di Attacco (Primordiale o Titano), allora si attiverà adesso, iniziando una nuova *sequenza d'Attacco*.

- Fine del turno del Titano:

A volte un effetto di gioco si attiva al termina del round del Titano. In questo caso, risolvi dopo che tutti i Titano hanno completato il loro round. Ricordati inoltre di riattivare le *abilità dell'Argo*.

- Altre Azioni nel turno del Titano

- Azioni complicate:

A volte, manovre specialmente complicate (come l'abilità *Rush*) ti richiedono di spendere entrambi le azioni *movimento e attacco* contemporaneamente. Questa è chiamata *azione complicata*. Possono essere eseguite solo se il Titano ha disponibili entrambe le azioni e le può eseguire. Non c'è uno spazio "temporale" tra le due azioni, che vengono eseguite in sequenza, senza interruzioni, anche se si potrebbero distinguere. Nemmeno le azioni *gratis* sono ammesse.

- Azioni gratis:

Alcune abilità attive o effetti di gioco sono attivati come *azioni gratis*. Questo significa che, fintanto che soddisfi i requisiti, puoi effettuare quell'azione nel tuo turno, senza spendere azioni *movimento o attacco*. Puoi eseguire quante *azioni gratis* vuoi, ma ognuna soltanto una volta per turno. Puoi eseguirle prima o tra le tue azioni *movimento e attacco*, ma non durante esse. Ricordati che, una volta eseguite le due azioni *movimento e attacco*, il turno termine, non c'è una finestra per le *azioni gratis* dopo l'ultima tua azione.

- Reazioni:

La più rara tipologia di azione è la *reazione* (!). Sono potenti effetti che si possono risolvere durante la *finestra di opportunità*. Dato che queste si trovano spesso sulle carte *AI*, le *reazioni* ti permettono di agire durante il turno del Primordiale. Ogni volta che incontri il simbolo *!* che precede un'istruzione, puoi attivare le tue *reazioni* prima di risolvere tale istruzione. Puoi attivare qualsiasi numero di *reazioni* del tuo Titano, purché abbiano un nome differente.

- Abilità dell'Argo:

Sono Tecnologie che possono essere usate attivamente durante la Battaglia. Rappresentano i vari modi con cui l'equipaggio dell'Argo aiuta i Titani da lontano.

- *Limite delle AA*

Tutte le operazioni di Battaglia dell'Argo sono coordinate dal *Excursion Propylon*. Perciò, l'attuale Tecnologia *Excursion Propylon* ti indica quante *AA* puoi schierare in Battaglia. Annota questo limite sul tuo *Foglio dell'Argo* come *AA limite*. Quella di base ha valore 2. Applica soltanto la Tecnologia che ti garantisce il maggior numero di *AA*.

- *Cariche delle AA*

Ogni *AA* ha un numero di *cariche* che ottiene all'inizio della Battaglia. Ogni volta che utilizza una *AA*, scarta una *carica*. Quando sono finite, non puoi più usare questa abilità in questa Battaglia.

- *Utilizzare le AA*

In generale, le *AA* possono essere usate durante qualsiasi momento del turno del Titano. Alcune *AA* invece specificano un momento esatto in cui utilizzarle. Ogni *AA* può essere usata soltanto una volta per round. Le *AA* si esauriscono quando utilizzate e si riattivano alla fine di ogni round, quindi alla fine del round del Primordiale e dei Titani (dopo che tutti i Titani sono stati attivati).

- Seguito della Battaglia (*Battle Aftermath*)

Ogni Battaglia ha un seguito specifico, descritto nel rispettivo Scenario. A seconda se vinci o perdi, il seguito potrà farti ottenere dei bonus e ricompense oppure infliggerti penalità aggiuntive. Ogni Battaglia ha un seguito specifico, ma ci sono alcuni effetti generali come ottenere risorse dai Primordiali, annotare delle *Perdite*, osservare le *maree del Destino* (Tides of Fate) e rimescolare il mazzo Esplorazione. Ricordati che puoi utilizzare una *lacrima di Sisyphus* prima di procedere con il seguito per rigiocare la Battaglia, se non sei soddisfatto dell'esito.

- Ottenere risorse dai Primordiali:

ricordati che ottieni queste risorse anche da Battaglie perse. In genere, ottieni le *risorse* indicate nell'angolo in alto a destra delle carte *BP* che hai *ferito* per il numero del *livello* del Primordiale. Ottieni anche 1 *risorsa Core* del tipo del Primordiale affrontato per carta *BP III* presente nella *pila Ferite*. Inoltre, se hai affrontato un Primordiale di livello 3 o 4, otterrai delle risorse *Ambrosia* bonus, mostrate sul *Foglio del Primordiale*. Se ci sono *ferite generiche* (singole o doppie) nella pila delle *Ferite*, prima unisci

le carte *BP* con quelle del mazzo *BP* e separale per livello. Poi, per ogni *ferita* della pila *Ferite*, pesca una carta *BP* a caso del livello più basso e ottieni le risorse mostrate. Per ogni *ferita doppia*, pesca una carta *BP III* casuale e ottieni le sue risorse (non ottieni la *risorsa Core*). Annota le risorse sul *Foglio dell'Argo*.

- **Risorse per "colpo finale" (Death Blow)**

se il Primordiale viene ucciso da un *effetto critico* che causa la sua *morte istantanea* e il numero di ferite nella *pila* delle *Ferite* è inferiore al valore di *vita* del Primordiale, aggiungi la carta in cima alla pila delle *BP* alla *pila* delle *Ferite*, come se fosse stata ferita (metti una *doppia ferita* se è una carta di livello *III*). Se il valore di ferite ora è maggiore o uguale alla *vita* del Primordiale, procedi ad ottenere le risorse normalmente. Altrimenti, eseguire un'*escalation* del mazzo *BP* come se avessi appena ferito quella carta *BP*, poi ripeti il procedimento. Continua fintanto che il numero di *ferite* è maggiore o uguale al valore di *vita* del Primordiale.

- **Perdite:**

annota i Titani persi sul *Foglio dell'Argo*. Scarta tutte le *Condizioni*, segnalini condizione e segnalini sui *Fogli dei Titani*.

- **Tendenze del Fato (Tides of Fate):**

le Battaglie spingono i Titani e gli Argonauti ai loro limiti. Come conseguenza, i debiti accumulati con il Moirai sono pagati solo parzialmente. Questo meccanismo influenza sia gli Argonauti che la stessa Argo. Ogni Argonauta resetta il proprio Triskelion a 0. Il *Fato dell'Argo* viene abbassato dal numero indicato dal Ciclo. Per il I ciclo, questo valore è generalmente 2.

- **Rimescolare il mazzo Esplorazione:**

Finalmente, dopo la Battaglia, l'Argo riparte nella sua navigazione. Nuove possibilità ti attendono! Come conseguenza, rimescola tutte le *carte Esplorazione* rimosse come effetto di *eliminazione* nel mazzo.

- **Regole aggiuntive di Battaglia**

- **Morte in Battaglia:**

in molti casi, quando muori in Battaglia, perdi il Titano che stai controllando. Esso viene rimosso dalla *Plancia* di Battaglia e non può più essere usato in nessun modo. Non scartare le sue *carte e segnalini Condizione* e non resettare il suo Triskelion fino a che istruito di farlo. Alcuni eventi, o effetti brutali, possono uccidere il tuo Argonauta. In questo caso, consulta l'evento "*Rude Awakening*" specifico del Ciclo. Ricorda: non scartare o distruggere il *Foglio dell'Argonauta*, dato che alcuni eventi futuri possono riferirsi ad esso.

- **Molti modi di morire:**

il più comune è quello di pescare una *carta Trauma "Sventrato"* o una *carta Obolo "Sei morto"*.

Ma ci sono tante cause di morte:

- pescare una carta che ti uccide (*Trauma*);
- pescare una carta *Obolo "Sei morto"*;
- essere forzato a pescare due carte *Obolo* contemporaneamente;
- essere forzato a pescare una seconda carta *Moiros* o *Kratos*;
- ottenere un segnalino *Ambrosia* oltre il tuo limite (5 o più, di default);
- ottenere un quarto segnalino *Disperazione* quando non adiacente ad un altro Titano;
- precipitare dal *bordo della Plancia* o da uno spazio terreno *Abisso*;
- essere forzato a *dislocare* quando non c'è uno spazio legale per farlo.

- **Regola della pietà:**

se un Titano muore:

- durante un attacco di un Primordiale, ignora gli effetti negativi provocati da esso;
- durante un attacco di un Primordiale, esso finisce il suo attacco, rinuncia a tutti gli effetti persistenti dell'attacco e *after attack* verso il Titano ucciso. Al contrario, se il Titano muore ma l'attacco ha un effetto separato dal target o che colpisce altri target, questi effetti devono essere risolti.

- **Altre regole dipendenti dal timing:**

alcuni tratti dei Primordiali, carte Armi/Oggetti e abilità possono introdurre effetti che si attivano in specifici momenti del round, sia del Primordiale che del Titano. Questi includono:

- **Inizio della Battaglia:**

risolvili dopo avere finito il setup della Battaglia, ma prima che inizi il primo round.

- *Fine della Battaglia:*  
risolvili quando la Battaglia è finita, prima di procedere all'*Aftermath*.
- *Quando:*  
risolvili dopo che hai risolto l'effetto a cui si riferisce, ma prima di ogni altro effetto o azione.
- *Quando stai per:*  
risolvili immediatamente prima di risolvere l'effetto che sta per accadere. Nota che esso non invalida la risoluzione dell'effetto "scatenante", a meno che non specificato diversamente, anche se causa una *chain break*.

- Attacchi bonus:

è un effetto che ti permette di eseguire un attacco immediato, spesso fuori dal tuo turno. Molti di essi causano una *chain break*. Per un attacco bonus, puoi dichiarare una *carta Arma esaurita* come tua arma attiva. Riattivala e continua l'attacco. Durante un attacco bonus puoi ignorare le *risposte* a questo attacco. Quando l'attacco bonus finisce, continua a risolvere il round di Battaglia che è stato interrotto.

- *Attacco bonus durante un attacco di un Titano:*  
è chiamato *Attacco Follow-Up* e risolto immediatamente dopo l'attacco corrente. In altre parole, non causa una *chain break*.
- *Effetto di morte istantanea:*  
sono effetti speciali degli attacchi dei Primordiali e risposte che causano la morte istantanea del Titano, senza pescare una *carta Obolo* o *Trauma*.
- *Colpo mortale:*  
alcuni rari effetti ti permettono di uccidere il Primordiale prima di infliggergli tutte le ferite necessarie. Questi sono chiamati *Colpi mortali* (Death Blow).

- Ritirata:

solitamente è permessa la ritirata dopo che 2 Titani sono stati uccisi. Per tutti gli scopi del gioco, la ritirata è considerata una sconfitta, ma ti permette di salvare i tuoi Titani. Nota che in alcune Battaglie contro gli *Avversari* o i *Boss*, la ritirata non è permessa.

- Lacrime di Sisyphus:

sono risorse divine misteriose di origine sconosciuta. Quando una Battaglia termina, puoi decidere di spendere una *Lacrima* per rigiocare la Battaglia, senza soffrire le conseguenze: perdita di Titani, ottenimento di *Destino* o effetti di fine Battaglia. Semplicemente ripristina il gioco a prima della Battaglia. Puoi liberamente scegliere di cambiare Titani o *Armi/Oggetti* e preparare *AA* differenti.

- Saggia Previdenza:

è un raro temporaneo favore (*boon*) che ti dà un vantaggio in Battaglia. Se ce l'hai, ottieni l'iniziativa nella prossima Battaglia, cioè inizierai per primo. Solitamente, essa impatta soltanto la prossima Battaglia, perciò segnala nella *Timeline*, nel giorno del prossimo incontro. Altre volte, invece, essa si riferisce ad una specifica Battaglia: segnala allora nella sezione apposita del *Foglio dell'Argonauta*.

- Condizioni:

vari effetti fanno ottenere al Titano e all'Argonauta una *carta Condizione*, che può essere positiva o negativa. Alcune di esse ti richiedono di ottenere anche *segnalini Condizione*. Tutte le condizioni sono scartate durante il passo *Perdite* dell'*Aftermath*. Alcune condizioni hanno effetti del tipo "*Alla fine della Battaglia*", che vengono attivati se non riesci a sbarazzartene prima della fine. Se ottieni una *carta Condizione* al di fuori della Battaglia, rimarrà attiva fino alla fine della prossima Battaglia. Non puoi ottenere una condizione se già ce l'hai, ma alcune possono attivare un effetto se dovessi riottenerle.

- Afflizioni e Favori:

le *Afflizioni* introducono effetti addizionali più legati agli Argonauti. A differenza delle *Condizioni*, non sono rappresentati da componenti fisici. Quanto l'ottiene, segnalo nell'apposita sezione del *Foglio dell'Argonauta*. Esse sono permanenti, le puoi eliminare solo se un effetto esplicitamente te lo permette.

I *Favori* sono gli equivalenti positivi. A questi sono annotati sul *Foglio dell'Argonauta*.

- Carte Moiros:

le carte *Moiros* rappresentano le conseguenze di cercare di giocare con il proprio destino. Quando vai troppo oltre, ti si ritorce contro. Quando un effetto ti richiede di aumentare il tuo *Fato* oltre il valore 9, devi immediatamente pescare una carta a caso *Moiros*. Tienila fino alla fine della Battaglia. Ci sono altri effetti che ti fanno pescare carte *Moiros*. Attenzione: gli effetti non solo ricadono su di te, ma possono

ricadere anche su altri Titani o sull'Argo stessa. Inoltre, se sei forzato a pescare una seconda carta *Moiros*, allora sei morto.

- Carte Kratos:

sono pescate quando perdi temporaneamente il controllo del Titano e la loro rabbia prende il sopravvento. Quando un effetto di gioco ti indica di pescare una carta *Kratos*, mescola il corrispondente mazzo e pescala. Tienila fino alla fine della Battaglia. Se sei forzato a pescarne un'altra, allora sei morto.

- **Lancio di dadi Kratos:**

alcuni effetti ti danno la possibilità di non pescare le carte *Kratos* o di risolvere i loro effetti negativi. Per effettuare un *lancio Kratos*, tira il dado *d10* e compare il risultato al tuo valore di *Fato*. Se è maggiore o uguale, hai successo; altrimenti hai fallito. In questo caso, devi pescare la carta *Kratos*, se non specificato diversamente. Questo lancio di dadi non può essere rilanciato aumentando il tuo *Fato*.

- Ambrosia:

è una sostanza misteriosa, la linfa vitale dei Primordiali, usata come risorsa e carburante per l'Argo. Però, nel suo stato grezzo, è pericolosa. Vari effetti causano che i Titani ottengano dei *segnalini Ambrosia*, piazzandoli sul proprio *Foglio del Titano*.

- **Limite di Ambrosia:**

a meno che il tuo *Foglio del Titano* o una carta *Arma/Oggetto* specifichi diversamente, il tuo limite è **4**. Se in qualsiasi momento il tuo Titano ottiene un numero maggiore di *segnalini Ambrosia*, allora muore, senza pescare carte *Trauma* o *Obolo*.

- Segnalini modificatore:

sono usati per segnare temporaneamente e permanentemente cambiamenti agli attributi dei Titani e dei Primordiali. Hanno doppia faccia: un lato *positivo* (+1) e uno *negativo* (-1).

- **Impilare i segnalini modificatore:**

non utilizzare più segnalini modificatore, ma uno in cima alla pila e *n* modificatori *generici*.

- **Segnalini temporanei:**

i segnalini temporanei sono scartati dopo che hanno effetto. Piazza quelli dei Titani sul Triskelion per ricordarti di scartarli. Invece, quelli dei Primordiali vengono messi nella *riserva Kratos*, scartati durante lo step *pulizia della riserva Kratos* durante la fine del turno del Titano. Tutti i tipi di modificatori vengono scartati alla fine della Battaglia.

- **Tipi di modificatori:**

- **Precisione** (Titano: +/-1 precisione; Primordiale: +/-1 Evasione sulle carte *AI*);
- **Evasione** (solo Titano: +/-1 Evasione);
- **AT** (solo Primordiale: +/-1 AT su ogni carta *BP*);
- **Velocità** (Titano/Primordiale +/-1 alla velocità);
- **Dado Evasione** (solo Primordiale: il Titano deve lanciare +/-1 dado Evasione quando attaccato – minimo 1 dado);
- **Pericolo** (solo Primordiale: +/-1 *Pericolo* per ogni attacco – somma tutti i *Pericoli* inflitti poi +/-1 per ogni segnalino, in alcuni casi il modificatore si applica a tutti i *colpi*);
- **To Hit** (solo Primordiale: +/-1 To Hit).

- Segnalini Generici:

ogni volta che un effetto non utilizza uno specifico segnalino, usa invece un *segnalino generico*.

- Punti di Vantaggio (VP):

sebbene i Titani siano grandi, i Primordiali lo sono molto di più. Alcuni lo sono così tanto che li puoi scalare... e lo farai!

Alcuni Primordiali ti permettono di creare dei *VP* (Vantage Point), spazi speciali al di sopra o dentro di essi. I Titani li possono scalare per colpire parti vitali dei Primordiali, evitare i loro attacchi o attivare altre abilità o effetti.

- **Creare i VP:**

molti VP devono essere creati prima di poterli usare:

- a meno che non specificato diversamente, i VP vanno creati prima di poterli usare, sono quindi *bloccati*;

- quando un VP viene creato, rimuovi la parte intercambiabile della miniatura e sostituiscila con il VP; altrimenti utilizza il *Foglio del Primordiale*. Nota: alcuni VP difficili da raggiungere sono rappresentati soltanto sul *Foglio*;
- se il Primordiale non ha associato una descrizione dei VP, significa che non ne ha.
- *Scalare e cadere da un VP:*  
se c'è un VP *sbloccato* durante il tuo turno puoi scolarlo!
  - *scalare un VP:* un Titano adiacente al Primordiale puoi effettuare un *tentativo di scalata* come *azione gratis*. Risolvi lo *skill test* specificato sul *Foglio del Primordiale*. Se lo passi allora piazza il Titano sul VP;
  - *cadere da un VP:* i Primordiali non stanno fermi; alla fine del loro round, molti VP ti forzano ad eseguire un *test di tenuta* per vedere se sei caduto dal VP. Gli effetti di caduta sono specificati sul *Foglio del Primordiale*.
- *Movimento e VP:*  
un Titano può muoversi da un VP ad uno spazio adiacente al Primordiale utilizzando un'azione di movimento o un'abilità di movimento, come se i due spazi fossero adiacenti. Se il Titano soffre un *knockdown* o un movimento involontario quando è su un VP, deve essere prima *dislocato* su uno spazio adiacente al Primordiale. Solo un Titano può stare su un determinato VP alla volta.
- *VP, adiacenza e range:*  
i Titani sui VP sono considerati *adiacenti* e in *raggio 1* al Primordiale e a tutti i Titani adiacenti al Primordiale.  
Loro misurano il loro range verso gli altri Titani e agli altri elementi di gioco dallo spazio occupato dal Primordiale più vicino a quel Titano o elemento di gioco. Gli altri Titani adiacenti al Primordiale non considerati adiacenti al Titano sul VP.

- Risvegli (*Awakenings*):

gli Dei dell'Olimpo sono morti, uccisi durante i primi minuti dell'Eschaton. I loro devoti seguaci disseminati, i loro templi abbandonati, il loro potere si è esaurito e ha lasciato il mondo. Ma non completamente. Quando l'oscurità sopraggiunge e ogni speranza sembra persa, la puoi ritrovare al tuo interno: una debole scintilla degli Dei antichi. Se hai l'audacia di raggiungerla, se hai la tenacia per contenerla, se hai la volontà di esercitarla, quella brace diventa scintilla e quella scintilla diventa una pira, con la quale bruci via l'oscurità! Il *Risveglio* ti permette di migliorare i tuoi attributi e di ottenere potenti abilità che possono infrangere le regole normali del gioco.

- *Sbloccare la meccanica del Risveglio:*  
trascendi i tuoi limiti: per un breve momento assumi la forma di un Dio caduto dall'Olimpo e percorri il suo suolo sacro. Quando hai accesso alla Tecnologia *Forlorn Naos*, sbloccherai un potenziale nascosto, che permetterà ai tuoi Titani di *risvegliarsi*. In quel momento, potrai aggiungere permanentemente la carta *Risveglio* al mazzo *Grave Trauma* e sostituire la carta *Obolo "Sei morto"* con la sua speciale variante.
- *Come Risvegliarsi:*  
quando un effetto ti istruisce di *risvegliarti*, scegli una forma di un Dio disponibile e piazza la sua carta sopra l'illustrazione del tuo Titano sul *Foglio del Titano*. Annota il nome della forma nella sezione apposita del *Foglio dell'Argo* e spunta il riquadro associato. Questo significa che non è disponibile fino alla prossima *Impennata Divina* (Divine Surge). Se non ci sono forme disponibili, allora non puoi *Risvegliarti*.
- *Effetti immediati del Risveglio:*  
Non appena ti *risvegli*:
  - provochi una *chain break*;
  - ottieni il segnalino PT e lo mantieni finché sei *risvegliato*;
  - scarta tutte le carte e segnalini *Condizione*, così come i segnalini *Disperazione*;
  - se eri *knockdown*, rialzati;
  - ottieni segnalini *Trespass* pari al valore scritto in basso a destra della carta *Risveglio*;
  - puoi immediatamente eseguire un *movimento* o un *Pushback* pari al tuo valore di *velocità* ed eseguire un *attacco bonus*. Queste non sono azioni regolari;

- importante! Il testo sugli elementi di gioco che ti permettono di *Risvegliarti*, hanno sempre un simbolo *Attivazione Avversario*. Risolvilo come da regolamento.
- *Altre regole del Risveglio:*  
le seguenti modifiche alle regole si applicano finché sei *Risvegliato*:
  - quando esegui un *lancio Potenza*, aggiungi il *dado Risveglio* al tiro anziché quello del Titano;
  - ottieni tutti i modificatori bonus esplicitati in fondo alla carta *Risveglio*;
  - alcune forme ti permettono di eseguire un *attacco speciale*: essi utilizzano statistiche e effetti denotati sulla carta *Risveglio* e non possono essere combinati con le tue *Armi*. Quando dichiari questo attacco speciale, la carta *Risveglio* è considerata il tuo *potere attivo*;
  - quando devi pescare una carta *Obolo*, prima di risolverlo, mescola nel mazzo la carta “*You live: By the power of the Dead Gods...*”. Rimuovila dopo che hai eseguito la pesca: in pratica, solo tu hai una possibilità in più di sopravvivere;
  - se ottieni un *Knockdown*, puoi scartare durante il tuo turno un segnalino *Trespass*, per rialzarti immediatamente.
- *Terminare il Risveglio:*  
all’inizio del tuo turno, devi scartare un segnalino *Trespass* dalla tua carta *Risveglio*. Nota che alcune abilità possono usare questi segnalini. Se non puoi scartarlo, allora ritorna la carta *Risveglio* nella riserva. Perdi tutti i bonus ottenuti da essa. Poi, se sei stato *Risvegliato* dalla pesca di una carta *Obolo*, muori. Altrimenti risolvi il tuo turno normalmente.

- Evocare in Battaglia:

la maggior parte delle Evocazioni hanno un requisito esoso che deve essere soddisfatto per poter essere attivate. Questo requisito si riferisce sempre alla *Battaglia in corso*. Molte Evocazioni inoltre specificano un momento nel quale possono essere usate. Se non viene specificato, può essere attivata durante il round di un Titano, come una AA. Altrimenti, le Evocazioni funzionano in accordo con le regole specificate precedentemente. Ricorda: similmente ai *Risvegli*, le *Evocazioni* indicano il simbolo *Attivazione Avversario*. Questo significa che quando le attivi, l’Avversario si muove immediatamente verso l’Argo.

- Test in Battaglia:

molte abilità ed effetti di Battaglia ti istruiranno di effettuare un *test*. Questo è simile a quelli fatti durante le Avventure. Semplicemente, lancia un dado *d10* e compara il risultato con il valore di difficoltà del test. Alcuni test sono associati con una specifica *abilità dell’Argonauta*, permettendoti di modificare il risultato del lancio con il tuo valore di quella abilità. Il dado *d10* può essere rilanciato utilizzando il *Fato*. Alcune abilità ed effetti ti permettono di aggiungere un *bonus* al risultato. A meno che specificato diversamente, questi effetti vanno dichiarati prima di eseguire il test. Nota che alcuni effetti ti istruiscono di lanciare un *d10* e, in base al risultato, di eseguire una determinata azione. Questi lanci *non sono test* e perciò non puoi utilizzare il *Fato* per rilanciarli.

- Uso delle Abilità:

Titani, carte *Mnemos* e carte *Armi/Oggetto* equipaggiate, così come altri elementi di gioco, ti danno accesso a varie abilità. Alcune di esse possono essere usate come *azioni gratis* o come *reazioni* (!), altre invece hanno una specifica tempistica di attivazione oppure ti garantiscono un effetto costante. In generale, ogni effetto descritto all’interno del  *riquadro abilità* delle carte o del *Foglio del Titano* è considerato un’*Abilità*.

- *Abilità Attive:*  
abilità che richiedono di pagare un *costo*. Esso è sempre mostrato prima dell’abilità stessa.
  - usare un’azione *combattimento/attacco*;
  - usare un’azione *movimento*;
  - usare un’azione *complicata* (movimento + attacco);
  - ottenere +1 *Fato*;
  - *esaurire* l’elemento di gioco che garantisce l’abilità;
  - *scartare* l’elemento di gioco che garantisce l’abilità;
  - scartare *1 carica*.

Altri costi più specifici possono essere descritti sull’elemento di gioco stesso.

L'utilizzo di queste abilità è *sempre volontario* (puoi pagare il costo per usarla). Pertanto, questi costi non possono essere mai evitati o ignorati. Le abilità che hanno una precisa tempistica di attivazione possono essere usate soltanto durante quella finestra temporale, a meno che un'altra regola la sovrascrive. Abilità attive che non hanno una specifica tempistica possono essere usate come *azioni gratis*. Non puoi attivare un'abilità se non puoi pagare il costo totale. Puoi usare ogni singola abilità su ogni elemento di gioco *una volta per round*.

- **Abilità Costanti:**

abilità che non richiedono di pagare un *costo*. La maggior parte sono attivate in una specifica tempistica e devono essere risolte immediatamente non appena questa viene innescata, a meno che l'abilità indica "*puoi*". Come regola generale, devi sempre risolvere le parole chiave che aggiungo dei *segnalini Kratos* nella riserva, così come parole chiave che ti ostacolano in qualche modo (es. *cumbersome* o *commit*). Puoi generalmente utilizzare abilità che ti garantiscono *movimenti* (come *Reposition X*) o ti permettono di muovere forzatamente il Primordiale (come *Pushback X*).

Abilità costanti che hanno una specifica tempistica di attivazione si attivano sempre in essa; perciò, *possono essere usate più volte durante lo stesso round*. Eccezione: alcune abilità più potenti, chiamate *abilità flessibili* (come *Pushback X* o *Vault*), hanno due finestre di attivazione, la prima e la seconda. Puoi usarle soltanto in una delle due, non in entrambe.

Abilità costanti che non hanno una specifica tempistica di attivazione, sono sempre attive e sono passive, cioè ti garantiscono sempre il loro effetto.

- **Abilità della Tabella Kratos:**

sono rappresentate dalle icone nella tabella Kratos. Non hanno un costo. La maggior parte di esse modificano il tuo *Attacco* o ti danno accesso a *parole chiave* addizionali (e come tali possono essere cumulate con altre parole chiave). Ogni abilità è *limitata* dal tuo livello di *Rabbia*: più ne ottieni, più abilità *Kratos* sblocchi. Puoi applicare i bonus da *ogni livello Kratos* uguale o più basso del tuo livello di *Rabbia*. Alcune righe ti danno la possibilità di scegliere tra due abilità: queste sono sempre *esclusive*: o una o l'altra. Alcune opzioni ti permettono di includere più di un effetto (+). Devi sempre usare il più possibile le abilità della *tabella Kratos*. Quando raggiungi la *seconda finestra* di abilità del tuo *Attacco*, devi applicare gli effetti di ogni livello della tabella che sono ancora disponibili. Ricordati che le abilità del tipo "*puoi*" sono sempre opzionali.

- **Abilità Identificate (named):**

gli effetti di alcune abilità sono preceduti da un *nome* (come *Sacrifice* o *Reflex*) e, opzionalmente, da un *sottotipo* (come *Superior Reflex*). Non puoi usare più abilità con lo stesso nome allo stesso tempo (a meno che non siano *parole chiave cumulabili*). Puoi usare più abilità attive con lo stesso nome durante lo stesso round, ma che provengono da differenti elementi di gioco.

- **Abilità ed effetti limitati (gated):**

molte abilità ed effetti di carte *Armi/Oggetti* e *Mnemos, Foglio del Titano* e altri elementi di gioco si sbloccano quando un determinato requisito viene soddisfatto, usualmente quando si raggiunge un certo valore di *Pericolo*.

- **Abilità dei Primordiali:**

le restrizioni applicate all'uso delle abilità non si applicano a quelle dei Primordiali. Risolvile ogni qualvolta sei istruito a farlo da una carta *AI* o *BP*, *Tratto* o altro elemento di gioco. Tutte le abilità sulle carte *AI* o *BP* sono risolte dal Primordiale contro il Titano target, a meno che non specificato diversamente.

- **Esaurire, scartare e rimuovere:**

molte effetti ti istruiscono di esaurire, scartare o rimuovere un elemento. Generalmente *esaurire* è un effetto temporaneo, mentre *scartare* è più permanente. *Rimuovere* (o archiviare) un elemento di gioco dal gioco significa rimetterlo nella scatola del gioco. Non sarà più usato, a meno che non specificato diversamente.

- **Esaurire:**

quando sei istruito di esaurire una carta, devi ruotarla di 90° a destra per identificarla. È sempre considerata equipaggiata al Titano o all'Argonauta, ma non puoi usarla come *Arma* attiva, usare le sue *statistiche difensive* o attivare alcuna abilità, ad eccezione degli effetti scatenati dall'*esaurire* o dal *riattivare*. Nota: abilità passive sono continue, perciò il loro effetto rimane attivo anche se la carta viene esaurita. Lo stesso vale per i *tratti* delle carte *Armi/Oggetto*. Alcuni elementi di gioco oltre alle carte ti istruiscono di esaurirli. In questo caso, esaurisci soltanto quell'elemento di gioco. Ad esempio, se un'abilità di un Titano specificata sul *Foglio del Titano* ti richiede di esaurirla, devi esaurire solo essa. Per farlo, piazza un *segnalino generico* per ricordarti che è esaurita. Questo non invalida tutte le altre abilità sul *Foglio del Titano* o sulla tabella *Kratos*. Tutti gli elementi di gioco esauriti rimangono tali fintanto che vengono *riattivati* da un effetto di gioco.

- **Riattivare:**  
Ogni Argonauta può spendere la sua azione *movimento* o *combattimenti* per riattivare tutti suoi elementi di gioco *esauriti* (carte, *Mnemos*, abilità, ecc.) Alcuni effetti di gioco ti permettono di riattivare altri elementi di gioco.
- **Armi/Oggetti (Gear) Esauribili:**  
alcuni effetti di gioco si riferiscono ad *Armi/Oggetti Esauribili* (Exhaustable). Questa categoria include tutte le carte *Armi/Oggetto* con la parola chiave *Cumbersome* o con un'abilità attiva che include il simbolo *esaurire* come costo di attivazione.
- **Scartare:**  
quando il gioco ti istruisce di *scartare* un segnalino, rimettilo nella riserva. Quando devi *scartare* una carta *Armi/Oggetto* o *Mnemos*, giralo faccia in giù. È inutilizzabile fino alla fine della Battaglia corrente e non è più considerata equipaggiata al Titano o all'Argonauta. Non è comunque permanentemente rimossa dal gioco, rimane nell'*Armeria dell'Argo* o assegnata all'Argonauta e può essere utilizzata nelle battaglie successive.
- **Rimuovere gli elementi di gioco (archiviare):**  
quando il gioco ti istruisce di *rimuovere* permanentemente un elemento dal gioco, rimettilo nella scatola. Probabilmente non sarà più utilizzato nel corso di questa campagna, a meno che un effetto futuro lo rimetterà in gioco. *Rimuovere permanentemente* dal gioco è spesso riferito come *Archiviare*. A volte ti è richiesto di rimuovere un elemento per uno specifico intervallo di tempo. Mettilo da parte fintanto che il tempo di rimozione è esaurito (ad esempio per la battaglia corrente). Similarmente, se una carta *Esplorazione* è rimossa fino alla *Battaglia Timeline* successiva, deve essere rimossa dal mazzo esplorazione e rimescolata soltanto durante l'*Aftermath* della Battaglia successiva.
- **Fatica:**  
alcune abilità ed effetti più potenti ti richiedono di ottenere *segnalini Fatica di Movimento o Combattimento*. Fintanto che possiedi tale segnalino, puoi usare la corrispondente azione per scartarlo. Non puoi ottenere un segnalino fatica se già ne possiedi uno.
- **Parole chiave:**  
una parola chiave è un'abilità che descrive specifiche regole comuni. Ogni parola chiave è le proprie regole. Queste sono tutte *abilità identificate* e ne seguono tutte le regole e restrizioni.
- **Parole chiave Cumulabili (Stackable):**  
le abilità generalmente non sono cumulabili (ad esempio, se possiedi l'abilità *Deadly* sulla tua arma e ne ottieni un'altra da un altro elemento di gioco, non puoi usarle entrambe per lanciare due dadi critici addizionali). Ci sono, tuttavia, alcune abilità che si sommano: a meno che non specificato diversamente, ogni parola chiave seguita da un numero è *cumulabile*. Puoi attivare diverse parole chiavi cumulabili con lo stesso nome allo stesso tempo. I loro effetti si sommano. Le parole chiave non seguite da un numero *non* sono *cumulabili*.
- **Lista delle Parole Chiave:**  
la seguente lista contiene le parole chiave comuni a tutti i Cicli di ATO. Quelle che vengono introdotte nei diversi Cicli sono descritte nei rispettivi *Libri della Storia*.
  - *Ambrosia Limite X/+X* (X non è cumulabile, +X è cumulabile);
  - *Asceso* (Ascended): questa *Arma/Oggetto* ignora le penalità Potenza di livello;

- *Rilancio Attacco X*: puoi rilanciare X dadi Attacco senza costi;
- *Auto-break X*: durante la prima finestra di abilità, aggiungi X segnalini *Break*;
- *Block X*: quando esegui un lancio Evasione, considera X successi;
- *Break X*: durante la seconda finestra di abilità, aggiungi X segnalini *Break*. Durante il lancio Potenza, puoi considerare ogni simbolo *potenziale* come una *Potenza*;
- *Bypass*: puoi muoverti attraverso gli altri Titani;
- *Carving X* (affettare): quando ferisci il Primordiale, testa la tua Saggezza (8+); se hai successo ottieni immediatamente X risorse *Primordiale non-core* da quella *BP* (non vanno moltiplicate per il livello del Primordiale);
- *Commit* (impegno): per attaccare con quest'arma, ottieni +1 *Fato*;
- *Crash*: il Titano ottiene +1 *Pericolo* e soffre un *Knockdown*. Ottiene crash quando un Primordiale si muove nel suo spazio o attraverso di esso, così come per effetti che lo forzano a muoversi in spazi occupati da *Ostacoli* o quando vengono aggiunti *Ostacoli* sul suo spazio;
- *Cumbersome* (ingombrante): durante la seconda finestra di abilità, se hai ferito usando quest'arma, esauriscila (è considerato un esaurimento volontario);
- *Deadly*: durante un lancio Attacco, rimpiazza un tuo dado regolare con un *d10 critico*. Se lanci soltanto 1 dado, ottieni critico per un 9 e 10 naturali.
- *Displace* (dislocare): muovi il target dislocato in un adiacente spazio vuoto. Se un Titano viene dislocato ma non ci sono spazi adiacenti vuoti, muore.
- *Diversion* (diversione): durante la seconda finestra abilità, piazza un segnalino *Diversion* alla riserva. Un Titano che attacca può usarlo per ignorare la risposta *Fail* fino alla fine del suo attacco;
- *Dodge* (schivare): quando stai per risolvere un lancio Evasione, ottieni +1 bonus Evasione per questo lancio;
- *Doomed* (condannato): durante questo attacco del Primordiale, il Titano non può rilanciare il lancio Evasione o il Test di Giudizio usando il *Fato*;
- *Elation X* (entusiasmo): durante la seconda finestra abilità, puoi scartare X segnalini Disperazione o Ambrosia per piazzare X segnalini Opening nella riserva Kratos;
- *Escalate X*: esegui un'escalation di X carte BP di livello più basso (rimuovine una alla volta e inseriscine una di livello più alto). Poi fai lo stesso con le carte AI. Non guardare le carte rimosse;
- *Frontlines* (prima linea): se il tuo Titano muore, alla fine della Battaglia tira un dado d10: se esce 1, anche l'Argonauta muore;
- *Heal* (cura): prendi la prima carta Ferita della pila delle Ferite e rimuovila dalla Battaglia. Non conta più come ferita e non ti fa ottenere risorse alla fine della Battaglia;
- *Heartseeker* ("cercatore di cuori"): durante lo step di pesca di una carta BP, puoi guardare alle prime due carte e scegliere quale attaccare. L'altra rimescola nel mazzo;
- *Hide* (nascondere): se non sei di fronte al Primordiale, puoi attivare questa abilità alla fine del tuo turno per diventare *nascosto*. Se hai il segnalino PT, passo ad un altro Titano con la Rabbia più alta. Finché sei nascosto, hai +1 Evasione e +1 Precisione. Non sei più nascosto se ti muovi di fronte al Primordiale, se ottieni il PT, dopo la seconda finestra di abilità del tuo Attacco o alla fine del tuo prossimo turno. Usa un segnalino generico per ricordarti che sei nascosto;
- *Knockback X*: muovi la miniatura colpita di X spazi direttamente lontano dalla sorgente dell'abilità in linea dritta (o in una specifica direzione se istruito).
  - se è causato da un Attacco, influenza il target solo se è dentro il range effettivo dell'attacco (adiacente per attacchi normali, nella zona per attacchi a zona, entro X spazi per attacchi in gittata X);
  - se è causato da una risposta del Primordiale, interessa l'attaccante solo se è adiacente;
  - i Titani che subiscono il knockback ignorano tutte le tessere Terreno in cui si muovono attraverso, ad eccezione degli *ostacoli*;

- se un Titano è forzato a muoversi attraverso un ostacolo *Distruttibile*, si ferma, rimuove la tessera Terreno dalla plancia, si muove su quello spazio e soffre un *Crash*;
- se un Titano è forzato a muoversi attraverso un ostacolo *Indistruttibile*, si ferma su uno spazio adiacente ad esso e soffre un *Crash*;
- i Primordiali che soffrono un knockback possono muoversi attraverso ogni tipo di tessera Terreno e miniatura senza nessun impedimento. Distruggono qualsiasi tipo di terreno (ad eccezione di quelle indistruttibili) e causano *Crash* e *Unavoidable Knockback* ai Titani come di norma.

Se la miniatura che subisce il knockback finisce contro il *bordo della Plancia*, continua a muoversi lungo di esso, se possibile, allontanandosi dalla sorgente dell'abilità.

Quando un Titano a causa del knockback finisce su un altro Titano, quest'ultimo viene *dislocato*.

- *Knockdown*: ottieni la carta condizione Knockdown – Falling Down e piazza la tua miniatura su un lato. Segui le regole della carta. Se il knockdown è causato da un attacco, influenza il target solo se esso è dentro l'effettivo range del Primordiale. Lo stesso vale per le risposte: influenza il target solo se è adiacente. Finché sei Falling Down, non puoi eseguire azioni, reazioni o azioni gratis, a meno che non specificato diversamente. Alla fine del tuo prossimo turno, gira la carta sul lato Standing Up;
- *Lifeline* (ancora di salvezza): quando stai per morire per essere caduto in una *crepa/abisso* (chasm), vieni invece *dislocato*. Alternativamente, quando cadi dal *bordo della Plancia* (Boundless Board Edge), fermati adiacente ad esso. Questa abilità la puoi usare anche se sei knockdown o in altro modo proibito ad utilizzare le tue abilità attive;
- *Lumbering* (pesante): non puoi venire involontariamente mosso;
- *Motivate X*: durante la seconda finestra di abilità, scegli un altro Titano. Esso può muoversi di X spazi. Se questa parola chiave viene cumulata, puoi usare ognuna di essa per muovere Titani differenti;
- *Opening X*: durante la seconda finestra di abilità, aggiungi X segnalini Opening nella riserva Kratos. Durante il lancio Attacco, ogni segnalino aggiunge +1 al risultato di ogni dado;
- *Overbreak X*: durante la seconda finestra di abilità, se la tua Totale Potenza supera il valore AT di 1 o più, piazza X segnalini *Break* nella riserva Kratos;
- *Peril* (pericolo): devi prendere questa decisione da solo, senza consultare gli altri;
- *Titan Possession*: quando equipaggi questa carta Arma/Oggetto su un Titano, devi equipaggiarla sempre allo stesso Titano nelle successive Battaglie. Puoi comunque collegare questo Titano ad un Argonauta differente. Possibile sottotipo:
  - *Argonauta Possession*: questa Arma/Oggetto deve sempre essere equipaggiata ai Titani collegati a questo Argonauta in ogni battaglia successiva;
- *Unique*: non ci può essere più di una istanza di una carta unica in gioco o nell'Armeria dell'Argo. Altri elementi di gioco possono interagire con questa parola chiave;
- *Provoke*: durante la prima finestra di abilità, ottieni il segnalino PT e gira il Primordiale verso di te;
- *Power re-roll X*: durante lo step lancio Potenza del tuo Attacco, puoi rilanciare X dadi Potenza. Ricordati che non puoi rilanciarli usando il Fato;
- *Pull X*: muovi la miniatura affetta X spazi verso la sorgente dell'abilità, lungo il percorso più breve:
  - *altre miniature*: può muoversi attraverso spazi occupati da altre miniature;
  - *Terreni*: deve risolvere gli effetti di ogni tessera Terreno su cui passa sopra;
  - *Ostacoli Distruttibili*: se il Titano sta per essere tirato su un ostacolo distruttibile, rimuovi la tessera, il Titano soffre un *Crash*, poi continua il *pull*;
  - *Ostacoli Indistruttibili*: il Titano soffre un *Crash* e continua il movimento lungo il bordo dell'ostacolo, continuando a spostarsi verso il Primordiale, usando la via più breve;

- *Adiacenza*: se la miniatura è adiacente o lo diventa, il *pull* continua. Muovi la sorgente dell'abilità direttamente lontano dal target del numero rimanenti di spazi e poi finisci il *pull*. La sorgente segue le regole del movimento volontario;
- *Titan timing*: i Titani possono tirare durante la prima/seconda finestra d'abilità;
- *Pushback X*: gira la sorgente dell'abilità verso la miniatura bersaglio, poi muovi la sorgente X spazi verso di essa, spingendola in linea retta:
  - *altre miniature*: Titani spinti possono passare attraverso altre miniature; se il Titano termina il suo movimento involontario su uno spazio occupato da un'altra miniatura, questa è *dislocata*;
  - *Terreno*: la miniatura bersaglio deve risolvere gli effetti di ogni tessera Terreno su cui passa sopra;
  - *la via più breve*: se la miniatura bersaglio non è adiacente, muovi la sorgente verso di essa usando la via più breve;
  - *Ostacoli Distruttibili*: se un Titano sta per essere spinto su un ostacolo distruttibile, rimuovi la tessera Terreno dalla plancia, il Titano soffre un Crash e poi continua il pushback;
  - *Ostacoli Indistruttibili*: se un Titano sta per essere spinto su un ostacolo indistruttibile, *dislocalo* su uno spazio adiacente che permetta al Primordiale di continuare il movimento sullo spazio occupato dal Titano, poi continua il pushback. Se la dislocazione è impossibile, il Titano muore e, una volta che il Primordiale si è mosso sullo spazio occupato dal Titano, il pushback termina;
  - *Bordo della Plancia*: se un Titano o un Primordiale sta per essere spinto contro il bordo della plancia, è *dislocato* su uno spazio adiacente in modo che la sorgente del pushback possa muoversi sullo spazio occupato precedentemente dal bersaglio, poi continua il pushback. Se la dislocazione è impossibile, allora il Titano muore e il pushback termina.
  - *Titan timing*: i Titani possono risolvere il pushback X sia durante la prima che la seconda finestra d'abilità o quando istruiti di farlo immediatamente;
- *Ranged X-Y*: per attaccare con questa Arma, devi essere almeno X e fino a Y spazi dal tuo target. Questa parola chiave non è cumulabile;
- *Reach X*: puoi attaccare fino a X spazi dal target. Questa parola chiave non è cumulabile;
- *Reflex*: muovi fino a 1 spazio. Possibili sottotipi:
  - *Advanced Reflex*: muovi fino a 2 spazi;
  - *Superior Reflex*: muovi fino a 3 spazi;
- *Reposition X*: durante la seconda finestra di abilità, puoi muoverti di X spazi;
- *Reinforce X*: quando stai per risolvere un lancio Armatura, aggiungi X dadi rossi al tiro. Possibili sottotipi:
  - *Advanced Reinforce X*: aggiungi X dadi neri;
  - *Superior Reinforce X*: aggiungi X dadi bianchi;
- *Rocksteady* (fermo): quando stai per soffrire un Knockdown, puoi usare questa abilità per ignorarlo;
- *Rush* (carica): muovi con velocità +1 ed esegui un attacco in mischia/reach con Auto-Break 1. Devi muoverti di almeno 3 spazi e raggiungere il tuo target seguendo la via più breve. Possibili sottotipi:
  - *Improved Rush*: muovi con velocità +2 ed esegui un attacco in mischia/reach con Auto-Break 1 e +1 Precisione. Devi muoverti di almeno 3 spazi e raggiungere il tuo target seguendo la via più breve;
- *Sacrifice*: durante la prima finestra d'abilità, puoi ottenere un +1 Pericolo per piazzare un segnalino Break nella riserva Kratos;
- *Scale*: quando stai per affrontare un test per scalare un VP, hai successo automaticamente;
- *Second chance*: dopo che hai pescato una carta Trauma o Obolo, puoi ignorare il suo effetto e scartarla. Pesca e risolvi una nuova carta dallo stesso mazzo (la carta Obolo scartata va rimescolata subito nel suo mazzo). Non puoi ignorare la seconda pescata.

Puoi usare questa abilità anche quando sei in Knockdown o quando ti viene proibito di usare le abilità attive;

- *Solace* (consolazione): scarta una carta Condizione di tipo Mind o un segnalino Disperazione da te stesso o da un Titano adiacente;
- *Spotlight*: durante la prima finestra d'abilità, se hai il segnalino PT, ottieni un dado Potenza rosso per questo Attacco;
- *Stalwart* (fedele): quando stai per soffrire un Knockback, puoi usare questa abilità per ignorarlo;
- *Suppress*: mescola le carte scartate del tipo indicato nel proprio mazzo. Possibili tipi:
  - *BP Suppress*: mescola gli scarti delle carte BP nel mazzo BP;
  - *AI Suppress*: mescola gli scarti delle carte AI nel mazzo AI;
- *Tireless*: quando stai per attivare la parola chiave Cumbersome, puoi ignorarla;
- *Tumble* (rotolare): quando stai per soffrire un Crash, tira un d10. Se ottieni 6+ ignoralo;
- *Vault* (balzo): se sei adiacente al Primordiale, piazza la tua miniatura in uno spazio vuoto in linea retta da te, dalla parte opposta del Primordiale, adiacente ad esso. Un Titano può usare questa abilità nella prima o seconda finestra d'abilità. Possibile sottotipo:
  - *Forced Vault*: trattalo come un movimento involontario. Se finiresti il tuo movimento fuori dalla Plancia o su un Ostacolo Indistruttibile, allora muori.

- **Terreno:**

Le Battaglie non accadono nel vuoto. I luoghi dove affronterai i Primordiali fanno la differenza. Per gli Argonauti, più il campo di battaglia è desolato, meglio è. Una tessera *Guscio di Sirena* può offrirti un nascondiglio e una *Colonna* è una trappola ideale su cui spingerci il Primordiale. Ma i mostri sono attirati dagli insediamenti dei mortali, come le *Città*, dove possono massimizzare i danni.

Il terreno viene collocato nella fase di setup di ogni *Scenario della Battaglia*, ma altri elementi di gioco possono introdurre del terreno aggiuntivo da mettere sulla plancia. Avventure *Hub* aggiungono *Terreno Avventura*, mentre altre avventure ed effetti di gioco possono istruirti di collocare del terreno addizionale all'inizio della Battaglia. Se qualche effetto ti istruisce di aggiungere del terreno ad una battaglia della *Timeline*, annotalo su di essa.

- *Regole base del Terreno*: le tessere Terreno sono fatte da spazi. A meno che non specificato diversamente, risolvi l'effetto della tessera quando entri nel primo spazio occupato dalla stessa. La tessera non blocca la LoS verso sé stessa (esattamente come una miniatura).
- *Collocare e rimuovere Terreno in Battaglia*: le tessere possono essere aggiunte o rimosse durante la Battaglia. Quando viene distrutta, rimuovi dalla Plancia. Quando viene piazzata, mettila nello spazio indicato. Se tutte le tessere di quel tipo sono già sulla plancia, rimuovi quella più lontana dal Primordiale e poi piazzala nello spazio indicato.
- *Collocare un Terreno su un altro Terreno*: quando istruito di collocare un terreno su uno spazio già occupato da un altro terreno:
  - se l'altra tessera ha il tratto *indistruttibile*, non puoi piazzarci niente sopra. Ignora il piazzamento della nuova tessera;
  - in tutti gli altri casi, l'altra tessera viene distrutta prima di piazzare quella nuova.
- *Collocare un Terreno su un Titano*: quando istruito di collocare un terreno su uno spazio già occupato da un Titano:
  - se la tessera è un *Ostacolo* ed è *Distruttibile*, viene distrutta e il Titano soffre un Crash;
  - se la tessera ha solo il tratto *Ostacolo*, il Titano soffre un Crash e viene *dislocato* in uno spazio adiacente in modo che la tessera si possa piazzare senza sovrapporvici. Se non c'è uno spazio legale, il Titano muore;
  - in tutti gli altri casi, il terreno è piazzato sotto il Titano e deve risolvere immediatamente l'effetto della tessera, come se ci si fosse mosso sopra.
- *Collocare un Terreno su un Primordiale*: quando istruito di collocare un terreno su uno spazio già occupato da un Primordiale:

- se la tessera è *Indistruttibile*, è piazzata normalmente;
- in tutti gli altri casi, la tessera non può essere piazzata. Ignora il piazzamento.
- *Abilità del Terreno*: le tessere Terreno posseggono varie abilità che possono influenzare il corso della Battaglia. Alcune sono rappresentate dai *tratti Terreno*. Sono tutte abilità forzate e vanno risolte ogni volta che vengono attivate a meno che non è specificato diversamente. Se un'abilità non ha un'attivazione, il suo effetto è continuo e sempre attivo finché la tessera rimane sulla plancia.
- *Lista dei Tratti Terreno*: la seguente lista contiene i Tratti comuni a tutti i Cicli di ATO. Quelli che vengono introdotti nei diversi Cicli sono descritte nei rispettivi Libri della Storia.
  - *Ambrosia*: se il Titano finisce il suo movimento su questa tessera, ottiene un segnalino Ambrosia. Se inizio il suo turno su questa tessera e non si muove, ottiene un segnalino Ambrosia. Se si muove attraverso ma non si ferma, esegue un test 6+. Se fallisce ottiene un Ambrosia;
  - *Board Edge*: funziona esattamente come il bordo della plancia, riducendo di fatto la dimensione della plancia stessa;
  - *Boundless*: non puoi muoverti volontariamente su di essa. Se fossi forzato a muoverti sopra o dietro di essa o di un Board Edge, il Titano muore;
  - *Chasm* (precipizio/abisso/burrone): non puoi muoverti volontariamente attraverso di essa. Se finisci il tuo movimento su di essa, il Titano muore. Se è spinto o tirato su un Chasm, muore. Se viene piazzato sotto un Titano, muore. Nota che il Titano non muore se viene mosso attraverso un chasm per merito di un Knockback (muore se termina il suo movimento su di esso);
  - *Cover*: i Titani su di essi ottengono +1 Evasione;
  - *Destructible*: quando un Titano viene involontariamente mosso su di essa, la tessera viene distrutta. Nota: se il Titano subisce un Knockback, ignora le tessere *non Ostacolo* su cui si muove attraverso. Perciò, in questo caso, non distrugge la tessera *Distruttibile*, a meno che non ci si ferma sopra;
  - *Reinforced Destructible*: quando il Primordiale si muove su questa tessera o il Titano viene mosso involontariamente su di essa, gira questa tessera e la corrispondente carta terreno. Diventa *Distruttibile*;
  - *Exposed*: se il Primordiale è sopra questa tessera, ottiene -1 *To Hit*;
  - *Indestructible*: questa non può essere distrutta in alcun modo. Invalida i piazzamenti di terreni sopra di essa;
  - *Inhabited* (abitato): applica i bonus e penalità specificate sulla carta in base al tuo valore di diplomazia con la fazione locale. Se questa tessera viene distrutta, perdi -1 Diplomazia con la fazione locale;
  - *Labyrinth*: le linee rosse su questa tessera vanno considerate come ostacoli. Tessere connesse sono considerate come una singola tessera;
  - *Obscuring*: questa tessera blocca il LoS;
  - *Ostacolo*: i Titani non possono muoversi attraverso gli ostacoli. Molte abilità di movimento interagiscono con gli ostacoli (vedi Knockback, Pushback, Pull, etc.);
  - *Trap*: questa tessera ha un'interazione speciale con il Primordiale, vedi la carta;
  - *Treasure*: questa tessera ha un'interazione speciale con il Titano, vedi la carta.

## 7. Teatro di Mnestis (spoiler!)