

Traduzione non ufficiale delle carte del Gioco “Tidal Blades”,  
a colori, sul formato della carta originale, predisposto per la  
Stampa a colori.

Attenzione stampare a dimensioni effettive.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La **Druid City Games**, nella persona di James Hudson per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Alex Costa (aka “Tesla” sulla Tana dei Goblin) (aka Decadenz su Bgg) per la collaborazione nel tradurre tutto il materiale di gioco.

### Eko's Story



Eko è una Betalod, un fatto che di per sé la rende una concorrente molto insolita. I Betalod, in genere, rimangono nel loro santuario, ben protetti all'interno della cittadella del Tempo, dove sfruttano il loro incredibile intelletto per fare calcoli complessi per gli Alti Ingegneri.

Ma Eko non è come i suoi simili; è affascinata dai Mostri e dal mondo esterno, e sogna di studiare il Fold ed i suoi misteri. La mancanza di forza ed esperienza, è compensata dalla sua straordinaria padronanza dei gusci e della manipolazione meccanica.

### Incastrato!



Muovi il Rivale sulla plancia Campione di un numero di spazi pari alla Forza della Trama.

### Truccato!



Cerca tra le carte Sfida che hai appena rimosso dalla Trama Droska Ring e trova la carta che ha il secondo numero più alto di simboli Tratto.

Piazza la carta accanto alla tua plancia Personaggio come Sfida Truccata.

Non puoi tentare altre Sfide finché questa non è completa. Una volta completata scartala senza avanzare i tuoi Trattati.

### Sagashi's Story



Sagashi è la prima creatura non Mostro a emergere dal Fold. Arrivò nel bel mezzo del Torneo, portando una marea di terrore e speranza.

Dru, il suo compagno isopode telepate, lo ha portato qui alla ricerca di sua moglie, scomparsa in una frattura temporale molti anni fa. Il misterioso camaleonte è dotato di ogni sorta di stravagante tecnologia, alcune delle quali ora non funzionanti a causa dei suoi continui viaggi nel tempo. Si è unito al torneo sperando che gli Ingegneri della Cittadella lo possano aiutare o a riparare il suo equipaggiamento e tornare nel Fold.

### Messo K.O.!



Riduci ciascun tratto eccetto la Sinergia di un numero di scatti pari alla Forza della Trama.

### Mente Sgombra!



Scarta un numero di carte dalla tua mano pari alla Forza della Trama. Puoi scartare carte Sfida, carte Stunt o entrambe.

### Axl's Story



Axl è il figlio di Braze, una famosa Tidal Blade scomparsa quindici anni prima, quando il Fold è stato dispiegato. Da mezzo nag'i con padre umano, vivere all'ombra della sua madre leggendaria non è stato per nulla facile. Axl ha trovato la sua vocazione quando ha iniziato a correre in giovane età ed ora è diventato una star locale al Lamara Stadium. Conosciuto per la sua abilità nello spettacolo e per le acrobazie selvagge, dovrà concentrarsi e confrontarsi con il suo passato se vuole veramente seguire le orme di sua madre e abbracciare il percorso che porta al Tidal Blade.

### Dust's Story



Dust è appena arrivata a Naviri ed ha molto da imparare sulle sue usanze, ma sa come sfruttare al meglio ogni opportunità. Il suo sogno d'infanzia è sempre stato di unirsi alla carovana dei commercianti della Città Blu. Il suo capo Nyrock non la voleva, quindi lei si allenò sempre più duramente, sfidandolo a un combattimento di spada ogni anno. Veniva battuta ogni volta. Un giorno, stanca di vedere la carovana partire senza di lei e decise di dimostrargli che si sbagliava. Semplicemente, iniziò a camminare, attraversando a piedi l'intero deserto Droska, un viaggio di 30 giorni che pochi avrebbero potuto sopportare. Nyrock rimase colpito dalla sua tenacia e la fece unire al gruppo per l'ultimo miglio.

### Caiman's Story



Caiman è un mercenario addestrato che caccia creature pericolose per vivere. Tutta la sua famiglia è stata uccisa da un Guaracuda anni fa, e da quel giorno ha giurato di diventare il più grande cacciatore di Mostri mai esistito. Unirsi al Tidal Blades sarebbe un onore e un'opportunità per lui di vendicare i suoi cari e rendere il mondo un posto migliore. È un concorrente pieno di risorse e inflessibile, ma come la maggior parte dei coccodrilli di Naviri, viene trattato come un emarginato dalle guardie tartaruga. Con quella stazza non indifferente, dovrà prestare particolare attenzione quando visiterà il suo amico Occhi di Corno al Mercato Nero.

## Stile di Sagashi



### Tratti Preferiti: ?

Perfino con un equipaggiamento a malapena funzionante, Sagashi è un concorrente formidabile. Con i poteri telepatici di Dru, è in grado di predire ogni mossa. Il pubblico Naviriano adora guardare i suoi trucchi, ricompensandolo con Gusci per le sue incredibili prodezze.

### Prima volta con Sagashi?



Le carte iniziali suggerite sono indicate con il simbolo Bussola:

- **Ripara ingranaggi**  
Carta Obiettivo
- **Concorrente Fiammeggiante**  
Carta Personaggio

## Stile di Eko



### Tratti Preferiti: Sinergia e Focus

Appena uscita dalla Cittadella per la prima volta, Eko è ansiosa di mettersi alla prova. Utilizzando il potente dispositivo Guscio sulla sua staffa, può convertire la propria Resilienza e riutilizzarla per qualsiasi altra necessità. Lei sguazza in Sfide basate sulla logica e sulla manipolazione del tempo.

### Prima volta con Eko?



Le carte iniziali suggerite sono indicate con il simbolo Bussola:

- **Maestro del Tempo**  
Carta Obiettivo
- **Fendente di Tsuru**  
Carta Personaggio

## Giudice in Ostaggio!



Se non c'è un Mostro, rivelane uno nuovo. Poi piazza il Giudice sul Mostro più in alto del Fold (più vicino al mazzo). Una volta che il Mostro è ucciso, sposta il Giudice su un'Arena a tua scelta. Se non hai salvato il Giudice prima della fine della partita, muovi -3 sulla plancia Campione.

## Stile di Axl



### Tratti Preferiti: Spirito e Sinergia

Tra i migliori piloti in città, Axl può contare su un accesso privilegiato alla barca di Bab ed una calda accoglienza al Lamara Stadium. Sempre temerario, è al top del suo gioco quando è carico di adrenalina, raccogliendo le grida della folla con Stunt ambiziosi.

### Prima volta con Axl?



Le carte iniziali suggerite sono indicate con il simbolo Bussola:

- **Concorrente Impavido**  
Carta Obiettivo
- **Motore da Corsa**  
Carta Personaggio

## Stile di Dust



### Tratti Preferiti: Resilienza e Spirito

Dust si sente a suo agio nel Droska Ring dove può far pratica con la spada, la sua arma preferita. Visitando le Isole dove gareggiano gli altri, lei è in grado di migliorare le proprie tattiche ed anche di ricevere Gusci in regalo, grazie al supporto di utili benefattori.

### Prima volta con Dust?



Le carte iniziali suggerite sono indicate con il simbolo Bussola:

- **Maestro di Spada**  
Carta Obiettivo
- **Nuovo nelle Isole**  
Carta Personaggio

## Stile di Caiman



### Tratti Preferiti: Focus e Resilienza

Caiman è abituato ai pronostici sfavorevoli ed è sempre pronto per una Sfida. Essendo un coccodrillo, appena mette piede nella parte alta della Città, gli viene ricordato il vecchio astio con le tartarughe. Per fortuna, può anche contare sul supporto dei coccodrilli locali per ottenere qualche Guscio extra.

### Prima volta con Caiman?



Le carte iniziali suggerite sono indicate con il simbolo Bussola:

- **Sollevatore Pesante**  
Carta Obiettivo
- **Antica Rivalità**  
Carta Personaggio

Scudo di Gusci  
Avanzato  
Max 6 Gusci  
a fine turno



Muovi 1 Guscio che possiedi sullo Scudo per bloccare fino a due X.



Spendi 4 Gusci dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.



Spendi 6 Gusci dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

Scudo di Gusci  
Max 6 Gusci a  
fine turno



Muovi 1 Guscio che possiedi sullo Scudo per bloccare un X.



Spendi 4 Gusci dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.



Spendi 6 Gusci dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

## Allenatore Generoso



Puoi dare 1 Frutto ad un altro personaggio sulla stessa Isola per aumentare il tuo potere di Stunt di 2 per questo turno.

### Balestra Osso di Granchio

ARTEFATTO



Quando visiti il Fold, Ricarica un dado.

**SCARTA:** aggiungi una seconda copia del tuo dado Bonus.

### Mercante a Noleggio



Dopo aver combattuto un Mostro, ottieni 1 Frutto per ciascun tipo di Tratto che hai colpito.

### Trucchi del Mestiere



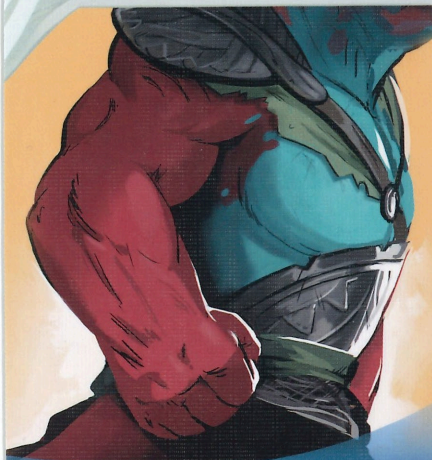
Puoi utilizzare Gusci come Frutti e Frutti come Gusci.

### Antica Rivalità



Quando visiti la Cittadella del Tempo o il Chronosseum, ottieni 1 Guscio.

### Corazza da Coccodrillo



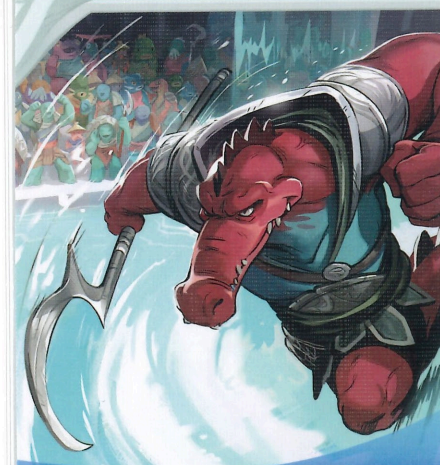
Quando sei solo, non tirare il dado del Pericolo, al primo tiro di ogni Turno.

### Connessioni Fruttuose



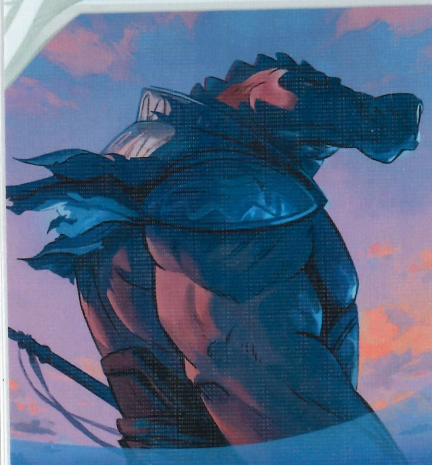
Quando compri al Mercato, puoi pagare 1 Frutto per pescare la carta in cima al mazzo Mercato.

### Vittoria del Reietto



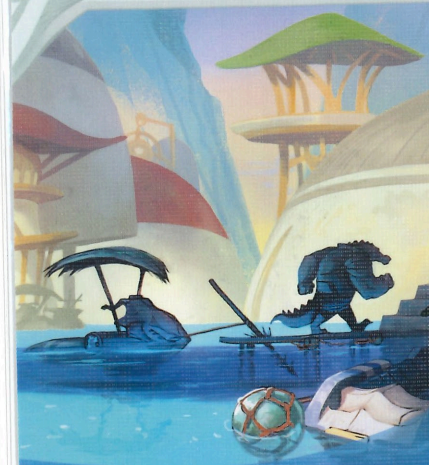
Quando Azzardi in una Sfida Focus, muovi +1 sulla Plancia Campione.

### Guerriero Solitario



Quando sei solo, puoi scartare una carta Stunt o Sfida dalla mano per ottenere un dado Novizio (una volta per turno).


### Ormeccio Irregolare




Puoi fare un'Azione su uno spazio che ha già un singolo Gettone.



Scudo di Gusci  
Max 6 Gusci a  
fine turno


 **Muovi 1 Guscio** che possiedi sullo Scudo per bloccare un .


 **Spendi 4 Gusci** dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.

 **Spendi 6 Gusci** dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

Scudo di Gusci  
Avanzato  
Max 6 Gusci  
a fine turno

 **Muovi 1 Guscio** che possiedi sullo Scudo per bloccare fino a due .


 **Spendi 4 Gusci** dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.

 **Spendi 6 Gusci** dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

Upgrade Scudo

Pugno del Cacciatore


**Infila questa carta sotto il tuo Scudo.**  
Questa modifica aggiunge un nuovo uso permanente per i tuoi Gusci.

 **Spendi 3 Gusci** dallo Scudo per guadagnare un dado Novizio (una volta per turno).

Upgrade Scudo

Morsa di Grido

**Infila questa carta sotto il tuo Scudo.**  
Questa modifica aggiunge un nuovo uso permanente per i tuoi Gusci.

 **Spendi 3 Gusci** dallo Scudo per pescare una carta Stunt (una volta per turno).

Bussola Scarabeo

ARTEFATTO



Le carte Mercato ti costano 1 Frutto in meno.

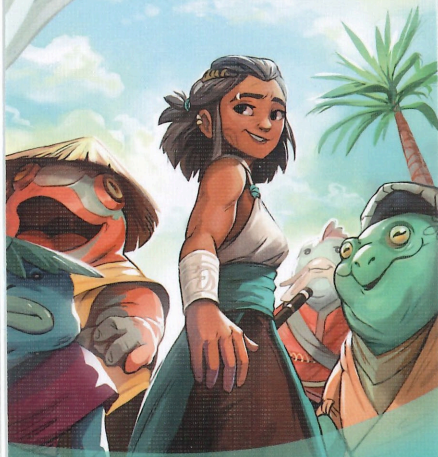
**SCARTA:** ottieni un numero di Gusci pari al tuo livello di Resilienza.

Studiante Veloce



Quando Azzardi in 1 Sfida a 2 simboli, avanza quel Tratto di uno scatto in più.

Nuovo delle Isole 



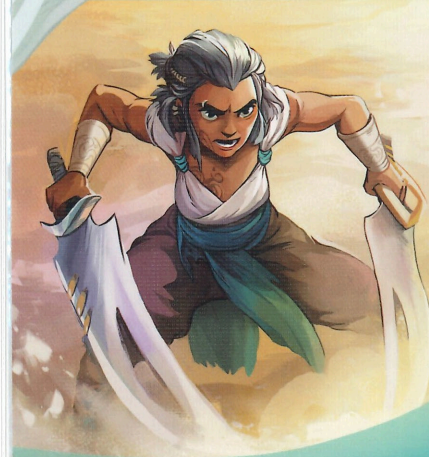
Prima di affrontare una Sfida su un'Isola dove c'è un altro personaggio, ottieni 1 Guscio.

Pronto alla Sfida



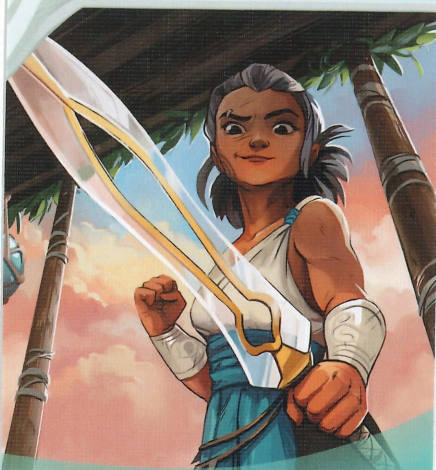
Prima di una Sfida di Resilienza puoi pagare 1 Guscio per ottenere 1 dado Novizio.

Forgiato dalla Sabbia



Quando Azzardi in una Sfida di Resilienza, avanza +1 sulla Plancia Campione.

### Spada Trinite



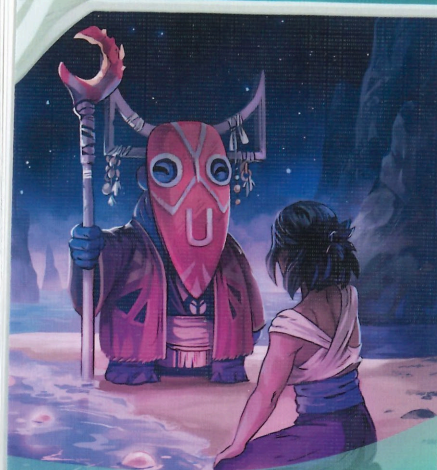
Quando combatti un Mostro, tutti i tuoi Stili di Combattimento sono +1 livello.

### Incitare la Folla



Aggiungi +1 al tuo tiro massimo per ciascun altro Personaggio presente sulla stessa Isola.

### Incontro Mistico



Puoi scartare 1 carta Sfida dalla tua mano per pescare 1 carta Stunt, o viceversa (una volta per turno).

Scudo di Gusci  
Avanzato  
Max 6 Gusci  
a fine turno



Muovi 1 Guscio che possiedi sullo Scudo per bloccare fino a due X.

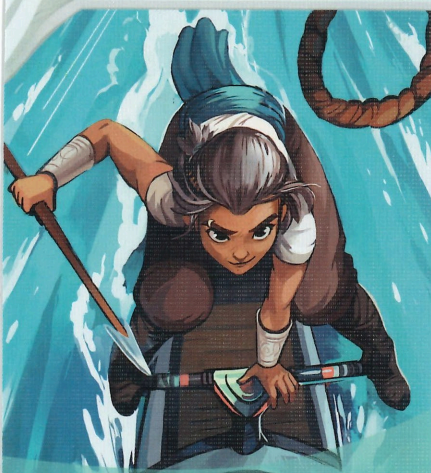


Spendi 4 Gusci dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.



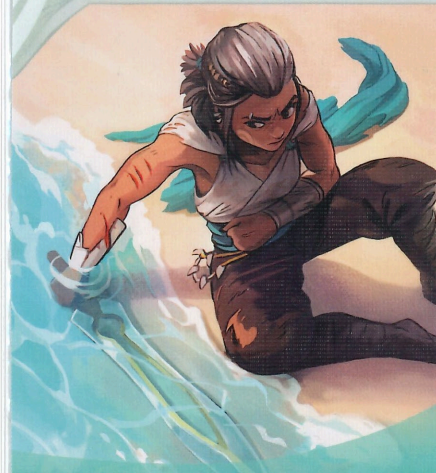
Spendi 6 Gusci dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

### Pilota Spericolato



Quando muovi la Barca per la prima volta ogni turno, puoi saltare 1 o 2 spazi e le relative ricompense.

### Cicatrici di Battaglia



Dopo che hai combattuto contro un Mostro, muovi il dado Bonus nella tua area dadi Usati, invece di scartarlo.

### Indicatore di Braze

ARTEFATTO



Quando sei al Lamara Stadium, puoi tentare una Sfida di qualsiasi Arena.

SCARTA: Pesca una carta Stunt.

### Superare i Limiti



Dopo aver completato una Sfida a 3 simboli, puoi prendere nuovamente il Bonus Isola.

Upgrade Scudo

Allenatore di Shock

Infila questa carta sotto il tuo Scudo. Questa modifica aggiunge un nuovo uso permanente per i tuoi Gusci.



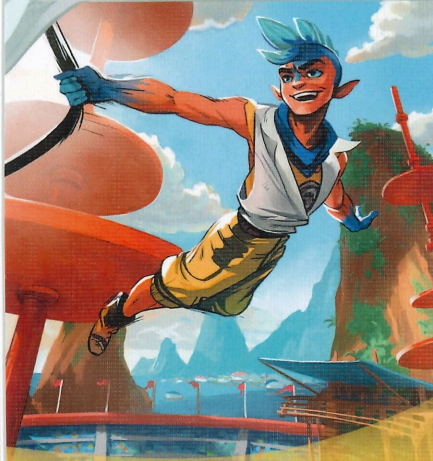
Spendi 3 Gusci dallo Scudo per Migliorare un dado (una volta per turno).

### Eredità di Nag'lan



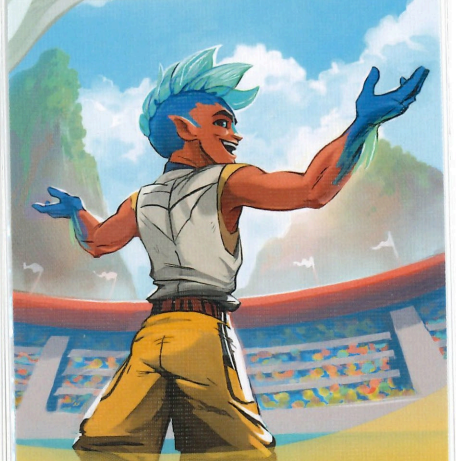
Puoi usare il tuo livello del Tratto Sinergia al posto di quello del Tratto Focus.

### Giovane Prodigio



Quando Azzardi in una Sfida Spirito, muovi +1 sulla Plancia Campione.

### Eclissare la Competizione



Quando giochi 1 carta Stunt mentre sei nella stessa Isola con un altro Personaggio, Ricarica 1 dado.

### Scommettitore di Gusci



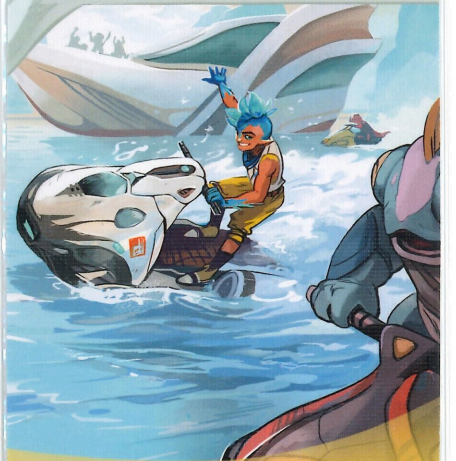
Prima di una Sfida, puoi dare 1 Guscio ad un altro Personaggio sulla tua stessa Isola, poi se completi la Sfida, pesca una carta Stunt.

### Audace Improvvisatore



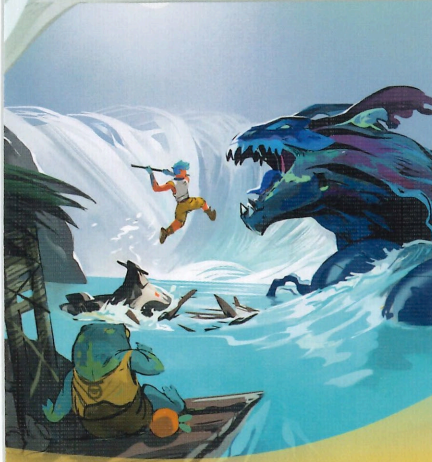
Quando combatti un Mostro, riduci di 1 il livello del dado Pericolo, se possibile. Puoi usare qualsiasi Stile Combattimento.

### Motore da Corsa



Quando visiti il Lamara Stadium, muovi la Barca di uno spazio aggiuntivo.

### Campione Locale



Quando visiti il Fold, puoi scegliere un'Arena e prendere il relativo Bonus Isola.

### Inesauribile Ottimismo



Quando tiri i dadi, puoi usare un risultato Bianco come se fosse un simbolo singolo di qualsiasi Tratto.



Scudo di Gusci  
Max 6 Gusci a fine turno



Muovi 1 Guscio che possiedi sullo Scudo per bloccare un X.



Spendi 4 Gusci dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.



Spendi 6 Gusci dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

**Scudo di Gusci**  
Max 6 Gusci a fine turno

**X** Muovi 1 Guscio che possiedi sullo Scudo per bloccare un **X**.

**?** **Spendi 4 Gusci** dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.

**↻** **Spendi 6 Gusci** dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

**Upgrade Scudo**

**Entangler**

Infila questa carta sotto il tuo Scudo. Questa modifica aggiunge un nuovo uso permanente per i tuoi Gusci.

**?** **Spendi 3 Gusci** dallo Scudo per scegliere o pescare una carta Sfida (una volta per turno).

**Antico Bestiario**

**ARTEFATTO**



**↻** Puoi colpire uno spazio Corazzato con un dado di qualsiasi livello.

**SCARTA:** Ignora tutte le restrizioni di un Mostro che stai combattendo.

**Scudo di Gusci Avanzato**  
Max 6 Gusci a fine turno

**XX** Muovi 1 Guscio che possiedi sullo Scudo per bloccare fino a due **X**.

**?** **Spendi 4 Gusci** dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.

**↻** **Spendi 6 Gusci** dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

**Saggezza degli Antichi**



**?** Dopo che hai combattuto contro un Mostro, muovi il dado Bonus nella tua area dadi Usati, invece di scartarlo.

**Trionfo della Mente**



**?** Ogni volta che completi una Sfida Sinergia, avanza +1 sulla Plancia Campione.

**Discepolo del Fold**




**↻** Dopo che hai combattuto contro un Mostro, ottieni un dado di livello pari al numero di Tratti deferenti che hai colpito.

**Fendente di Tsuru**



**?** Quando tiri i dadi puoi usare un simbolo del Tratto Resilienza come se fosse qualsiasi altro simbolo.

**Lungimiranza Pragmatica**



**?** Puoi scartare una carta Sfida dalla tua mano per ottenere 2 Gusci (una volta per turno).



### Gesta del Betalod



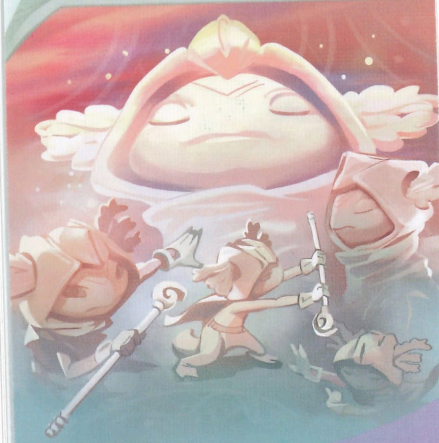
Dopo che completi una Sfida, puoi pagare 1 Guscio per scegliere una nuova carta Sfida con meno simboli.

### Farlo Sembrare Facile



Quando sei sulla stessa Isola con un altro Personaggio, riduci di 1 il livello del dado Pericolo, se possibile.

### Proiezioni Consapevoli



Puoi cartare una carta Stunt dalla tua mano per Ricaricare due dadi (una volta per turno).

### Acrobazia Aliante



Quando completi una Sfida con Trattati misti, puoi pagare 1 Guscio per pescare una carta Stunt.

### Mobilità Illimitata



Quando sei solo puoi prendere il Bonus Isola del Chronosseum, Droska Ring o Lamara Stadium invece del tuo.

### Conoscenza Profonda



Alla fine del tuo turno, se non hai completato una Sfida o combattuto contro un Mostro, Ricarica tutti i tuoi dadi.

### Lucertola Sociale



Quando completi una Sfida mentre un altro Personaggio è presente nella stessa isola, Ricarica un dado.

### Preveggenza di Dru



Prima di combattere contro un Mostro, Migliora un dado.

### Duo Formidabile



Quando usi due o più per completare una Sfida, puoi prendere nuovamente il Bonus Isola.

### Fiducia Disarmante



Quando Azzardi su una Sfida con Tratti misti, avanza +1 sulla Plancia Campione.

### Ampie Rivelazioni



Quando giochi questa carta, ogni giocatore rivela la carta in cima al proprio mazzo Personaggio. Sceglينه una e giocala.

### Viaggiatore del Fold



Puoi usare ed i risultati Bianchi per danneggiare spazi Corazzati su Mostri con dadi di qualsiasi livello.

### Concorrente Fiammeggiante



Dopo aver tentato una Sfida o combattuto contro un Mostro, guadagna 1 Guscio se hai ottenuto almeno 1 .

### Occhiali a Vista Reale

ARTEFATTO



Per un assegnato in una Sfida, puoi avanzare un Tratto qualunque.

**SCARTA:** Ottieni un dado li livello equivalente al tuo Tratto più basso.

### Upgrade Scudo

### Trofeo Ciclico

Infila questa carta sotto il tuo Scudo. Questa modifica aggiunge un nuovo uso permanente per i tuoi Gusci.



**Spendi 2 Gusci** dallo Scudo per ottenere 2 Frutti (una volta per turno).

Scudo di Gusci  
Avanzato  
Max 6 Gusci  
a fine turno



**Muovi 1 Guscio** che possiedi sullo Scudo per bloccare fino a due .



**Spendi 4 Gusci** dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.



**Spendi 6 Gusci** dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

Scudo di Gusci  
Max 6 Gusci a  
fine turno



**Muovi 1 Guscio** che possiedi sullo Scudo per bloccare un .



**Spendi 4 Gusci** dallo Scudo per cambiare il risultato di un dado.



**Spendi 6 Gusci** dallo Scudo per Ricaricare due dadi.

Traduzione non ufficiale delle carte del Gioco “Tidal Blades”,  
a colori, sul formato della carta originale, predisposto per la  
Stampa a colori.

Attenzione stampare a dimensioni effettive.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La **Druid City Games**, nella persona di James Hudson per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Alex Costa (aka “Tesla” sulla Tana dei Goblin) (aka Decadenz su Bgg) per la collaborazione nel tradurre tutto il materiale di gioco.

### Promozione Dadi

Scegli il tuo percorso

Dadi Pericolo

Round 1

Rounds 2 & 3

Round 4

x6 x2 x1 x6 x1 x3 x4 x1

### Promozione Dadi

Scegli il tuo percorso

Dadi Pericolo

Round 1

Rounds 2 & 3

Round 4

x6 x2 x1 x6 x1 x3 x4 x1

### Aiuto

#### Nel tuo turno

1. Muovi il tuo PG ed un gettone Azione su un'Isola.
2. Se sei su uno Spazio Azione, effettua l'Azione.
3. Ottieni il Bonus dell'Isola.
4. Tenta una Sfida oppure nel Fold Combatti un Mostro.

**Puoi giocare una carta Stunt in qualsiasi momento durante il tuo turno.**

#### SFIDE E MOSTRI

1. Scegli la Sfida dalla mano con il simbolo dell'Isola Corrente. **(Se al Fold, salta questo passo.)**
2. Scegli i Dadi. (Paga 1 Frutto per ogni Dado oltre il limite Focus.)
3. Lanca i Dadi scelti assieme al Dado Pericolo.
4. Usa lo Scudo di Guscio per bloccare tutti i o perdi un Dado.
5. Ripeti gli Step 3 e 4, oppure Ritirati.
6. Controlla la Vittoria e ottieni le Ricompense.

#### Riepilogo dei Punteggi

- Sfide:** Ottieni punti da tutte le Sfide completate.
- Quadranti Tratto:** Ottieni il punteggio più alto per ogni Tratto.
- Plancia Campione:** Ottieni punti sul Tracciato + punti in base alla Classifica sulla Plancia.
- Danni ai Mostri:** 1 per Danno.
- Obiettivo:** 7 o 10 se completato.

### Aiuto

#### Nel tuo turno

1. Muovi il tuo PG ed un gettone Azione su un'Isola.
2. Se sei su uno Spazio Azione, effettua l'Azione.
3. Ottieni il Bonus dell'Isola.
4. Tenta una Sfida oppure nel Fold Combatti un Mostro.

**Puoi giocare una carta Stunt in qualsiasi momento durante il tuo turno.**

#### SFIDE E MOSTRI

1. Scegli la Sfida dalla mano con il simbolo dell'Isola Corrente. **(Se al Fold, salta questo passo.)**
2. Scegli i Dadi. (Paga 1 Frutto per ogni Dado oltre il limite Focus.)
3. Lanca i Dadi scelti assieme al Dado Pericolo.
4. Usa lo Scudo di Guscio per bloccare tutti i o perdi un Dado.
5. Ripeti gli Step 3 e 4, oppure Ritirati.
6. Controlla la Vittoria e ottieni le Ricompense.

#### Riepilogo dei Punteggi

- Sfide:** Ottieni punti da tutte le Sfide completate.
- Quadranti Tratto:** Ottieni il punteggio più alto per ogni Tratto.
- Plancia Campione:** Ottieni punti sul Tracciato + punti in base alla Classifica sulla Plancia.
- Danni ai Mostri:** 1 per Danno.
- Obiettivo:** 7 o 10 se completato.



**Lobobster**

**RICOMPENSA:** Muovi +2 sulla plancia Campione.

**! INVASIONE:** Muovi +2 sulla plancia Campione.

**BONUS UCCISIONE:** 

**PROTETTO**  : Spendi  ogni scontro prima di piazzare segnalini Danno.



**Tide Terror**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 2 scatti.

**! INVASIONE:** Riduci di 2 Scatti il Tratto Focus. Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:** 



**Seahounds**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 2 scatti.

**! INVASIONE:** Riduci di 2 Scatti il Tratto Resilienza. Perdi 1 dado.

**GEMELLO**  : Colpisci solo un lato per scontro. Ogni lato ha il proprio  Bonus Uccisione.



**Colossal Spinesquid**

**RICOMPENSA:** Muovi +1 sulla plancia Campione. Ottieni 1 dado Elite.

**! INVASIONE:** Muovi -1 sulla plancia Campione. Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:** 



**Akora**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 1 scatto.

**! INVASIONE:** Riduci di 1 Scatto Spirito, Resilienza e Focus. **BONUS UCCISIONE:** 

**GUORE DI LAVA**  : Completa la riga superiore per assegnare danni alla successiva.



**Dragonslime**

**RICOMPENSA:** Muovi +1 sulla plancia Campione. Ottieni 1 dado Elite.

**! INVASIONE:** Muovi -1 sulla plancia Campione. Scarta 1 carta Personaggio dalla mano. **BONUS UCCISIONE:** 

**MULTILEMBO**  : Devi assegnare i danni ad entrambe i simboli allo stesso tempo.



**Guaracuda**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 3 scatti.

**! INVASIONE:** Riduci di 1 livello tutti i dadi Elite e Gilda. **BONUS UCCISIONE:** 

**PELLE DURA**  : Tutti gli spazi sono Corazzati.



**Whirlpool Weaver**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 1 scatto. Ottieni 1 dado Elite.

**! INVASIONE:** Perdi il tuo dado di Livello maggiore. **BONUS UCCISIONE:** 

**CREATURA DEL VUOTO**  :  Non possono essere usati per colpire questo Mostro.



**Karakeen**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 1 scatto. Ottieni 1 dado Elite.

**! INVASIONE:** Riduci Spirito di 2 scatti. Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:**



**Giant Mudcrab**

**RICOMPENSA:** Ottieni 1 dado Iniziato.

**! INVASIONE:** Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:**



**Angler's Thugs**

**RICOMPENSA:** Muovi +1 sulla plancia Campione. Scarta un segnalino Reietto.

**! INVASIONE:** Muovi -1 sulla plancia Campione per ogni segnalino Reietto che possiedi.

**BONUS UCCISIONE:**



**Thunder Eels**

**RICOMPENSA:** Pesca 1 carta Sfida. Ottieni 1 dado Novizio.

**! INVASIONE:** Perdi 1 dado.

**GEMELLO** : *Colpisci solo un lato per scontro. Ogni lato ha il proprio Bonus Uccisione.*



**Two-headed Hydra**

**RICOMPENSA:** Pesca 1 carta Stunt. Ottieni 3 Frutti.

**! INVASIONE:** Perdi 2 Gusci. Perdi 2 Frutti.

**BONUS UCCISIONE:** 

**MULTILEMBO**  : Devi assegnare i danni ad entrambe i simboli allo stesso tempo.



**Phantom Krill**

**RICOMPENSA:** Pesca 2 carte Personaggio e giocane subito 1.

**! INVASIONE:** Riduci di 1 Livello il tuo dado migliore.

**BONUS UCCISIONE:** 

**CREATURA DEL VUOTO**  :  Non possono essere usati per colpire questo Mostro.



**Massive Hagworm**

**RICOMPENSA:** Avanza qualunque Tratto di 1 scatto. Ottieni 3 Frutti.

**! INVASIONE:** Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:** 



**Crawling Slobfish**

**RICOMPENSA:** Ottieni 1 dado Iniziato. Ottieni 3 Frutti.

**! INVASIONE:** Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:** 

**PROTETTO**  : Spendi  ogni scontro prima di piazzare segnalini Danno.





**Bullubura** 

**RICOMPENSA:** Pesca una carta Sfida. Ottieni 1 dado Novizio.

**INVASIONE:**  Perdi 1 dado.

**BONUS UCCISIONE:** 




**Suspicious Hunters** 


**RICOMPENSA:** Scarta 1 segnalino Reietto.

**INVASIONE:**  Pesca 1 segnalino Reietto.


**BONUS UCCISIONE:** 



### Manuale del Cacciatore



**?** Ottieni punti extra a fine partita pari al livello Focus.

SAPIENZA PREZIOSA  : Tienila per il punteggio finale.

### Influencer di Nag'ian



**1** Per ogni Sfida  che hai completato a fine partita.

SAPIENZA PREZIOSA  : Tienila per il punteggio finale.

### Allenatore Stoeniano



**1** Per ogni Sfida  che hai completato a fine partita.

SAPIENZA PREZIOSA  : Tienila per il punteggio finale.


### Oracolo senza Licenza





Pesca 2 carte Personaggio. Tienine 1 e scarta l'altra.

MERCATO NERO  : Pagala con la tua reputazione.

### Manuale della Guardia Corallo



**?** Ottieni punti extra a fine partita pari al livello Resilienza.

SAPIENZA PREZIOSA  : Tienila per il punteggio finale.

### Benefattore della Tartaruga



**1** Per ogni Sfida  che hai completato a fine partita.

SAPIENZA PREZIOSA  : Tienila per il punteggio finale.

### Occasione di Reever



**2** Per ogni set    a fine partita.

SAPIENZA PREZIOSA  : Tienila per il punteggio finale.

### Siero Occhi di Corno




Migliora 3 dadi differenti.

MERCATO NERO  : Pagala con la tua reputazione.

### Lancia Impedim



 Scarta per ottenere +1 in uno stile Combattimento.

MERCI STRANE  : Tienila per usarla nel tuo turno.

### Magia di Kase



 Scartala nel tuo turno per muovere il Giudice.

MERCI STRANE  : Tienila per usarla nel tuo turno.

### Frutto Meron



 Scartala per Ricaricare fino a 2 dadi.

MERCI STRANE  : Tienila per usarla nel tuo turno.

### Lavoro Sporco



**+2** 

Incrementa 1 Tratto di 2 tacche.

MERCATO NERO  : Pagala con la tua reputazione.

### Biglietto Dorato



 Scarta per muovere la Nave di 1 spazio.

MERCI STRANE  : Tienila per usarla nel tuo turno.

### Crono Scudo



 Scartala per scegliere la faccia di 1 dado.

MERCI STRANE  : Tienila per usarla nel tuo turno.

### Amici Pescosi




Migliora 1 dado.

MERCATO NERO  : Pagala con la tua reputazione.

### Potenziamenti Scudi




MERCATO NERO  : Pagala con la tua reputazione.



**Offerta di Nyrock**

2 Per ogni 3 / a fine partita.

SAPIENZA PREZIOSA : Tienila per il punteggio finale.

**Compendio di Gara**

Ottieni punti extra a fine partita pari al livello Spirito .

SAPIENZA PREZIOSA : Tienila per il punteggio finale.



**Almanacco del Tempo**

Ottieni punti extra a fine partita pari al livello Sinergia .

SAPIENZA PREZIOSA : Tienila per il punteggio finale.

**Cacciatore di Scudi**



 x3



REIETTO : *Affronta il Rischio.*

**Allenatore Coccodrillo**



+1 

REIETTO : *Affronta il Rischio.*

**Raccolta Corallo**







REIETTO : *Affronta il Rischio.*




**Denunciare i Trafficanti**



REIETTO : *Mitiga il Rischio.*


















**Denunciare i Trafficanti**



REIETTO  : Mitiga il Rischio.

**Diffondere Voci**



REIETTO  : Aumenta il Rischio degli Avversari.

**Diffondere Voci**



REIETTO  : Aumenta il Rischio degli Avversari.

**Denunciare i Trafficanti**



REIETTO  : Mitiga il Rischio.

Traduzione non ufficiale delle carte del Gioco “Tidal Blades”,  
a colori, sul formato della carta originale, predisposto per la  
Stampa a colori.

Attenzione stampare a dimensioni effettive.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La **Druid City Games**, nella persona di James Hudson per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Alex Costa (aka “Tesla” sulla Tana dei Goblin) (aka Decadenz su Bgg) per la collaborazione nel tradurre tutto il materiale di gioco.



### Allenamento di Mezzanotte



Ottieni la ricompensa pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Allenamento Illegale



Avanza di uno scatto ciascuno un numero di quadranti dei Tratti pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Allenamento di Mezzanotte



Ottieni la ricompensa pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Manovre Esperte



Quando visiti il Lamara Stadium, avanza la Barca di tanti **spazi extra** quanto il tuo livello del Tratto Spirito.



### Allenamento Illegale



Avanza di uno scatto ciascuno un numero di quadranti dei Tratti pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Allenamento Illegale



Avanza di uno scatto ciascuno un numero di quadranti dei Tratti pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Resilienza Improvvisa



Ricarica un numero di dadi pari al livello del tuo Tratto Spirito.



### Manovre Esperte



Quando visiti il Lamara Stadium, avanza la Barca di tanti **spazi extra** quanto il tuo livello del Tratto Spirito.



### Manovre Esperte



Quando visiti il Lamara Stadium, avanza la Barca di tanti **spazi extra** quanto il tuo livello del Tratto Spirito.



### Studio Dedicato



Pesca un numero di carte Sfida pari al tuo livello di Tratto Spirito e conservane una.



### Studio Dedicato



Pesca un numero di carte Sfida pari al tuo livello di Tratto Spirito e conservane una.



### Studio Dedicato



Pesca un numero di carte Sfida pari al tuo livello di Tratto Spirito e conservane una.



### Spirito del Tidal Blades



Quando combatti un Mostro, Migliora un numero di dadi pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Spirito del Tidal Blades



Quando combatti un Mostro, Migliora un numero di dadi pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Spirito del Tidal Blades



Quando combatti un Mostro, Migliora un numero di dadi pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Favore del Giudice



Ottieni le ricompense indicate fino al tuo livello di Tratto Spirito.



### Favore del Giudice



Ottieni le ricompense indicate fino al tuo livello di Tratto Spirito.



### Favore del Giudice



Ottieni le ricompense indicate fino al tuo livello di Tratto Spirito.





### Riflessi Istantanei



Ottieni la ricompensa fino al tuo livello di Tratto Spirito.



### Riflessi Istantanei



Ottieni la ricompensa fino al tuo livello di Tratto Spirito.



### Riflessi Istantanei



Ottieni la ricompensa fino al tuo livello di Tratto Spirito.



### Offerta Convincente



Quando visiti il Droska Ring, scegli una carta Mercato con un costo in Frutti fino al tuo livello del Tratto.



### Offerta Convincente



Quando visiti il Droska Ring, scegli una carta Mercato con un costo in Frutti fino al tuo livello del Tratto.



### Offerta Convincente



Quando visiti il Droska Ring, scegli una carta Mercato con un costo in Frutti fino al tuo livello del Tratto.



### Allenamento di Mezzanotte



Ottieni la ricompensa pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Scalatore d'Elite



Ottieni un numero di Frutti pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Scalatore d'Elite



Ottieni un numero di Frutti pari al tuo livello di Tratto Spirito.



### Scalatore d'Elite



Ottieni un numero di Frutti pari al livello del tuo Tratto Spirito.



### Esplosione di Gusci



Ottieni un numero di Gusci pari al livello del tuo Tratto Spirito.



### Esplosione di Gusci



Ottieni un numero di Gusci pari al livello del tuo Tratto Spirito.



### Esplosione di Gusci



Ottieni un numero di Gusci pari al livello del tuo Tratto Spirito.



### Resilienza Improvvisa



Ricarica un numero di dadi pari al livello del tuo Tratto Spirito.



### Resilienza Improvvisa



Ricarica un numero di dadi pari al livello del tuo Tratto Spirito.

## ANNUNCI SPECIALI

Quest'anno, Krobaak terrà un discorso storico a Radiant Bay raccontando la sua storia di antico Tidal Blade. Abbiamo la possibilità di vivere in una città pacifica e gloriosa. Riuniamoci ed onoriamo gli eroi, passati e futuri, che rendono possibile tutto ciò.

-- Iran Toru, 27° Arcanista

**x2** Raddoppia i punti della Plancia Campione.

## ANNUNCI SPECIALI

In memoria di Otellus Remo, la cui curiosità e voglia di viaggiare ci ha permesso di creare la prima mappa dettagliata di Naviri, la Cittadella offrirà punti extra a coloro che diversificheranno la partecipazione in ciascuna delle tre arene.

-- Iran Toru, 27° Arcanista

**3** Per ogni set di Sfide.

## ANNUNCI SPECIALI

A causa della notevole richiesta, le carovane del deserto sono autorizzate a vendere dispositivi ed armi della Cittadella per essere impiegati in questo torneo. Invitiamo i concorrenti a visitare il mercato per l'equipaggiamento necessario.

-- Nyrroc, Leader dei mercanti del deserto

**1** Per ogni carta Mercato che possiedi a fine partita (conserva le carte come promemoria).

## ANNUNCI SPECIALI

Cari Naviriani, per commemorare i membri fondatori del Chronosseum, quest'anno la Cittadella offrirà il titolo d'onore al concorrente che primeggerà mostrando una reale padronanza dell'arpione.

-- Iran Toru, 27° Arcanista

**7** Per la maggioranza delle Sfide Chronosseum.

## ANNUNCI SPECIALI

E' il momento di celebrare la duratura collaborazione tra i forgiatori di vetro ed i mercanti del deserto. Quest'anno verrà messo in palio un trofeo di cristallo per il concorrente che primeggerà nella leggendaria Droska Ring.

-- Nyrroc, Leader dei mercanti del deserto

**7** Per la maggioranza delle Sfide Droska Ring.

## ANNUNCI SPECIALI

Amici, ho l'onore di annunciare che quest'anno, in memoria del Tidal Blade caduto Masinski Bubba, la giuria offrirà un trofeo di cristallo per il concorrente che primeggerà nel nostro stadio.

-- Mae Lamara

**7** Per la maggioranza delle Sfide Lamara Stadium.

## Impressionare gli Anziani

Danni ai Mostri, più Sfide con un diverso numero di simboli.

**7** Per 3 Danni ai Mostri + 3 Sfide.

**10** Per 4 Danni ai Mostri + 4 Sfide.

## Maestro del Tempo

Completa  Sfide Sinergia.

**7** Per 4 Sfide.

**10** Per 5 Sfide.

## ANNUNCI SPECIALI

Gli attacchi dei Mostri stanno diventando troppo critici per essere ignorati. A partire da oggi, la Cittadella modificherà le regole del torneo e dando speciale considerazione ai concorrenti che metteranno in sicurezza le aree Fold's Edge e Inner Reef.

-- Maestro Goro, Capo della Guardia Corallo

**1** Extra per ogni Mostro Colpito.

## Maestro di Spada

Completa  Sfide Droska Ring.

**7** Per 3 Sfide.

**10** Per 4 Sfide.

## Desideroso di Rialzarsi

Completa Sfide che hanno 2 o 3 simboli Tratto.

**7** Per 6 Sfide.

**10** Per 7 Sfide.

## Destinato alla Grandezza

Avanza sui tuoi  quadranti dei Trattati.

**7** Per 3 quadranti a Livello 3.

**10** Per 3 quadranti a Livello 4.

### Gesta di Forza

Completa  Sfide Resilienza.

7 Per 4 Sfide.

10 Per 5 Sfide.



### Sollevatore Pesante

Completa Sfide con almeno 4 simboli Tratto.

7 Per 2 Sfide.

10 Per 3 Sfide.



### Gloria ai Coccodrilli

Completa  Sfide Chronosseum.

7 Per 3 Sfide.

10 Per 4 Sfide.



### Tiratore Scelto

Completa  Sfide Focus.

7 Per 4 Sfide.

10 Per 5 Sfide.



### Serie di Vittorie


Completa Sfide con solo 1 tipo di Tratto.

7 Per 6 Sfide.

10 Per 7 Sfide.



### Concorrente Impavido

Completa  Sfide Spirito.

7 Per 4 Sfide.

10 Per 5 Sfide.



### Consiglio di Bimbo

Completa  Sfide Lamara Stadium.

7 Per 3 Sfide.

10 Per 4 Sfide.



### Guerriero del Fold

Danni ai Mostri, più Sfide sulla stessa Isola.

7 Per 3 Danni ai Mostri + 3 Sfide.

10 Per 4 Danni ai Mostri + 4 Sfide.

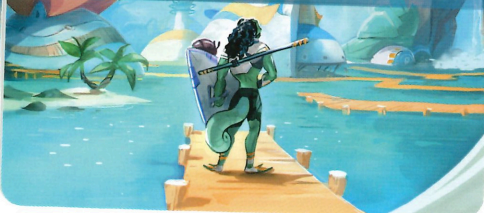


### Ripara Ingranaggi

Avanza sui tuoi  quadranti dei Trattti.

7 Se il totale di tutti i Trattti è almeno 11.

10 Se il totale di tutti i Trattti è almeno 13.

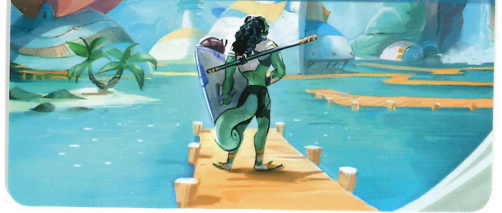


### Tuttofare

Completa Sfide Tratto miste.

7 Per 3 Sfide.

10 Per 4 Sfide.



Traduzione non ufficiale delle carte del Gioco “Tidal Blades”,  
a colori, sul formato della carta originale, predisposto per la  
Stampa a colori.

Attenzione stampare a dimensioni effettive.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La **Druid City Games**, nella persona di James Hudson per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Alex Costa (aka “Tesla” sulla Tana dei Goblin) (aka Decadenz su Bgg) per la collaborazione nel tradurre tutto il materiale di gioco.

**Resisti al Calore** 



    **2**

**Ricognizione Perfetta** 



    **2**

**Equilibrio sui Pilastr** 




   **1**

**Gara ad Ostacoli** 





 

   **1**

**Turbo Relitto** 



    **2**

**Obbiettivi in Movimento** 



   **1**

**Sbloccare la Cassa Yamazi** 



   **1**

**Fuggire dalla Cella che Affonda** 



   **1**

**Guardare la Clessidra** 



   **1**

**Plastre Microniche**

Two blue triangle icons, one solid and one dashed.

Two blue triangle icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Number 1 in a blue hexagon in the bottom right corner.

**Salto Droska**

Two red swirl icons, one solid and one dashed.

Two red swirl icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Number 1 in a blue hexagon in the bottom right corner.

**Anello del Caos**

Three green shield icons, one solid and two dashed.

Three green shield icons in the bottom left corner.

Icon of a hand holding a card in the bottom center.

Number 2 in a blue hexagon in the bottom right corner.

**Passare sotto la Rete**

Two red swirl icons, one solid and one dashed.

Two red swirl icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Number 1 in a blue hexagon in the bottom right corner.

**Torneo dell'Alta Velocità**

Three red swirl icons, one solid and two dashed.

Three red swirl icons in the bottom left corner.

Icon of a hand holding a card in the bottom center.

Number 2 in a blue hexagon in the bottom right corner.

**Guidare la Mandria Droska**

Two green shield icons, one solid and one dashed.

Two green shield icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Number 1 in a blue hexagon in the bottom right corner.

**PROVA IL TUO VALORE**

**Rituale Trigon**

Two blue triangle icons, one solid and one dashed.

Two blue triangle icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Text: **Se completato, scarta un segnalino Reietto.**

**PROVA IL TUO VALORE**

**Duello dell'Esiliato**

Two yellow eye icons, one solid and one dashed.

Two yellow eye icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Text: **Se completato, scarta un segnalino Reietto.**

**PROVA IL TUO VALORE**

**Prova Tidal Blades**

Two green shield icons, one solid and one dashed.

Two green shield icons in the bottom left corner.

Icon of a crossed hammer and pickaxe in the bottom center.

Text: **Se completato, scarta un segnalino Reietto.**

**SFIDA SABOTAGGIO**  
Gara Truccata

Ogni altro Giocatore muove -1 sulla plancia Campione. Pesca 1 segnalino Reietto.

**FUGA DOPO IL TRAMONTO**  
Giro Bonus

Se completata, raddoppia la ricompensa Tratto e pesca 1 segnalino Reietto.

**FUGA DOPO IL TRAMONTO**  
Gara al Chiaro di Luna

Se completata, raddoppia la ricompensa Tratto e pesca 1 segnalino Reietto.

**SFIDA SABOTAGGIO**  
Caos Perfetto

Ogni altro Giocatore muove -1 sulla plancia Campione. Pesca 1 segnalino Reietto.

**SFIDA SABOTAGGIO**  
Libera i Droska

Ogni altro Giocatore muove -1 sulla plancia Campione. Pesca 1 segnalino Reietto.

**FUGA DOPO IL TRAMONTO**  
Scommessa Rischiosa

Se completata, raddoppia la ricompensa Tratto e pesca 1 segnalino Reietto.

**GARA CIRCUITO**  
Momento Rospo

Puoi completare questa con un'altra Sfida Lamara Stadium.

**GARA CIRCUITO**  
Massi Rotolanti

Puoi completare questa con un'altra Sfida Droska Ring.

**GARA CIRCUITO**  
Frenesia di Rana

Puoi completare questa con un'altra Sfida Lamara Stadium.



**SFIDA AZZARDO**  
Carica di Nullon

Se completata, **perdi 2 dadi usati** in questa Sfida.

6

**SFIDA GIUDICE**  
Piacere della Folla

Provala nel **Luogo del Giudice**.

**SFIDA GIUDICE**  
Lezione del Maestro

Provala nel **Luogo del Giudice**.

**SFIDA GIUDICE**  
Ira di Krobaak

Provala nel **Luogo del Giudice**.

**GARA CIRCUITO**  
Colonne d'Acqua

Puoi **completare questa** con un'altra Sfida Chronosseum.

**SFIDA ESIBIZIONE**  
Salto del Destino

Se completata, **non avanzi sui Trattti**.

5

**ALLENAMENTO MISTICO**  
Paure Sommerse

Se completata, **migliora 1 dado** usato in questa Sfida.

**ALLENAMENTO MISTICO**  
Sentiero della Verità

Se completata, **migliora 1 dado** usato in questa Sfida.

**ALLENAMENTO MISTICO**  
Glifi d'Acqua

Se completata, **migliora 1 dado** usato in questa Sfida.

**SFIDA EROICA**  
Gara con il Grongo Selvaggio

Se completata, **non avanzi sui Tratti.**

8

**SFIDA EROICA**  
Lottare con il Sabbiaconda

Se completata, **non avanzi sui Tratti.**

8

**SFIDA EROICA**  
Labirinto Myriad

Se completata, **non avanzi sui Tratti.**

8

**SFIDA ESIBIZIONE**  
CRONO SCAMBIO

Se completata, **non avanzi sui Tratti.**

5

**SFIDA ESIBIZIONE**  
AFFERRARE LA CHIAVE

Se completata, **non avanzi sui Tratti.**

5

**SFIDA AZZARDO**  
ISOLE DI SCINTILLE

Se completata, **perdi 2 dadi usati in questa Sfida.**

6

**SFIDA AZZARDO**  
FERITOIA

Se completata, **perdi 2 dadi usati in questa Sfida.**

6

**SFIDA AZZARDO**  
GABBIA OTTAGONO

Se completata, **perdi 2 dadi usati in questa Sfida.**

6

**SFIDA GIUDICE**  
DUELLO DI ARPIONI

Provala nel **Luogo del Giudice.**

Traduzione non ufficiale delle carte del Gioco “Tidal Blades”,  
a colori, sul formato della carta originale, predisposto per la  
Stampa a colori.

Attenzione stampare a dimensioni effettive.

Traduzione a cura di Daniele “yota77” Nigro.

Si ringrazia:

- La **Druid City Games**, nella persona di James Hudson per la gentile concessione all'utilizzo delle immagini del gioco;
- Alex Costa (aka “Tesla” sulla Tana dei Goblin) (aka Decadenz su Bgg) per la collaborazione nel tradurre tutto il materiale di gioco.

**SFIDA DIVISA** **Rivolta**

Scegli **una delle due** Sfide da completare.

2 2

**SFIDA DIVISA** **Straripare**

Scegli **una delle due** Sfide da completare.

2

**SFIDA SCIAME** **Monkulas**

Puoi completare **nessuno o entrambi i** Simboli Azzardo.

1

**SFIDA SCIAME** **Rettili delle Dune**

Puoi completare **nessuno o entrambi i** Simboli Azzardo.

1

**SFIDA DIVISA** **Superscivolo**

Scegli **una delle due** Sfide da completare.

2

**SFIDA SCIAME** **Vermi di Pietra**

Puoi completare **nessuno o entrambi i** Simboli Azzardo.

1

**SFIDA SCIAME** **Troglopedi**

Puoi completare **nessuno o entrambi i** Simboli Azzardo.

1

**ALLENAMENTO MISTICO** **Modelli di Sogno**

Se completata, **migliora 1 dado** usato in questa Sfida.

1

**Immersione Profonda**

4

**Re delle Spirali**

4

**Balzi a Tempo**

2

**Rombo con il Frog Pack**

3

**Rissa Totale**

3

**Baia della Battaglia del Pugile**

3

**Affronta l'Ondata**

2

**Afferra la Coda Bianca dell'Eel**

2

**Sfida del Giro al Buio**

2

**Coraggio del Vagabondo**

Three icons: a red swirl, a blue triangle, and a dashed blue triangle.

Bottom left: two blue triangles, a red swirl, and a blue triangle.

Bottom center: a blue bird icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 2.

**Prova delle Sabbie Infinite**

Five icons: two blue triangles, two red swirls, and one red swirl with a dashed outline.

Bottom left: two blue triangles, a red swirl, and a blue triangle.

Bottom center: a black crossed swords icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 4.

**Vento di Coltelli**

Five icons: three yellow eyes and two yellow eyes with dashed outlines.

Bottom left: four yellow eyes.

Bottom center: a black crossed swords icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 4.

**Attraversare gli Ingranaggi d'Acqua**

Two icons: a blue triangle and a dashed blue triangle.

Bottom left: two blue triangles.

Bottom center: a blue bird icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 1.

**Labirinto Fluttuante**

Two icons: a blue triangle and a dashed blue triangle.

Bottom left: two blue triangles.

Bottom center: a blue bird icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 1.

**L'ultimo in Piedi**

Two icons: a yellow eye and a dashed yellow eye.

Bottom left: two yellow eyes.

Bottom center: a blue bird icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 1.

**Scontro della Spada Trinite**

Four icons: two red swirls and two green shields.

Bottom left: two red swirls, a green shield, and a blue triangle.

Bottom center: a black crossed swords icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 3.

**Duello dei Forgiatori di Vetro**

Four icons: two blue triangles and two yellow eyes.

Bottom left: two blue triangles, a yellow eye, and a blue triangle.

Bottom center: a black crossed swords icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 3.

**Piattaforma Intricata**

Two icons: a yellow eye and a dashed yellow eye.

Bottom left: two yellow eyes.

Bottom center: a blue bird icon.

Bottom right: a blue hexagon with the number 1.

**La Via del Serpente**

Red triskelion, Orange eye, Green shield, Blue triangle, Blue dashed triangle

Red triskelion, Orange eye, Green shield, Blue triangle, Blue dashed triangle

4

**Sfida del Sole Ardente**

Green shield, Green shield, Green dashed shield

Green shield, Green shield, Green dashed shield

2

**Trovare il Vero Fabbro di Chiavi**

Blue triangle, Blue triangle, Blue triangle, Blue triangle

Blue triangle, Blue triangle, Blue triangle, Blue triangle

3

**Unire i Cristalli Yokante**

Blue triangle, Blue dashed triangle

Blue triangle, Blue dashed triangle

1

**Difendi la Carovana**

Green shield, Green dashed shield

Green shield, Green dashed shield

1

**Presca Stretta**

Orange eye, Orange eye, Blue dashed triangle

Orange eye, Orange eye, Blue dashed triangle

2

**Scivolo di Fuoco**

Orange eye, Red triskelion, Red dashed triskelion

Orange eye, Red triskelion, Red dashed triskelion

2

**Trasportare Vetro Fuso**

Red triskelion, Green shield, Green dashed shield

Red triskelion, Green shield, Green dashed shield

2

**Attraversare il Sentiero di Lava**

Orange eye, Red triskelion, Red dashed triskelion

Orange eye, Red triskelion, Red dashed triskelion

2

**Maestro delle Maree**

5 blue triangles (3 solid, 2 dashed)

4 blue triangles (3 solid, 1 dashed)

4

**Salvataggio dalle Sabbie Mobili**

2 red triskelions (1 solid, 1 dashed)

2 red triskelions (1 solid, 1 dashed)

1

**Resistere alla Cascata**

5 green shields (3 solid, 2 dashed)

5 green shields (3 solid, 2 dashed)

4

**Respingere i Granchi di Ferro**

4 red triskelions (2 solid, 2 dashed)

4 red triskelions (2 solid, 2 dashed)

3

**Simbiosi Temporale**

3 blue triangles (2 solid, 1 dashed)

3 blue triangles (2 solid, 1 dashed)

2

**Ascensione a Spirale**

3 red triskelions (2 solid, 1 dashed)

3 red triskelions (2 solid, 1 dashed)

2

**Enigma di Daigon**

3 blue triangles (2 solid, 1 dashed)

3 blue triangles (2 solid, 1 dashed)

2

**Attraversare il Sentiero Ilo**

3 green shields (1 solid, 2 dashed)

3 green shields (1 solid, 2 dashed)

2

**Battaglia di Simmetria**

4 orange eyes (2 solid, 2 dashed)

4 orange eyes (2 solid, 2 dashed)

3





Guardiano dei Fondali Corallo



Scontro all'Ultimo Arpione



Ricostruire il Cubo in Frantumi



Tenere il Forte



Cattura il Granchio



Sfida al Ponte Distrutto

