

Fiabe di Stoffa







THEADORA

Versatilità: Una volta per turno, quando svolgi un turno con Theadora, puoi scambiare 1 dei tuoi dadi attributo con un dado attributo nell'area degli scarti.

 **Intraprendenza:** Usa questa capacità quando un giocatore tira i dadi attributo. Quel giocatore può ripetere il tiro di 1 o più di quei dadi.

 **Perseveranza:** Scegli uno stoffino. Rimuovi 1 o più carte status dallo stoffino che hai scelto.

 **Ispirazione:** Usa questa capacità quando un giocatore pesca dei dadi. Quel giocatore può rimettere nel sacchetto tutti i dadi pescati e pescare di nuovo.








THEADORA

Versatilità: Una volta per turno, quando svolgi un turno con Theadora, puoi scambiare 1 dei tuoi dadi attributo con un dado attributo nell'area degli scarti.

 **Intraprendenza:** Usa questa capacità quando un giocatore tira i dadi attributo. Quel giocatore può ripetere il tiro di 1 o più di quei dadi.

 **Perseveranza:** Scegli uno stoffino. Rimuovi 1 o più carte status dallo stoffino che hai scelto.

 **Ispirazione:** Usa questa capacità quando un giocatore pesca dei dadi. Quel giocatore può rimettere nel sacchetto tutti i dadi pescati e pescare di nuovo.









FLOPS

Agilità: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Flops. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi verdi. Devi tenere il secondo risultato.

 **Schivata:** Usa questa capacità prima di tirare 1 dado verde per difenderti con Flops. Raddoppia il valore del risultato del tiro.

 **Balzo:** Usa questa capacità durante il turno di Flops. Scegli una casella entro 4 caselle da Flops ed entro linea di vista di Flops. Colloca Flops sulla casella scelta.

 **Agilità Perfetta:** Usa questa capacità invece di effettuare un test di abilità verde con Flops. Quel test è automaticamente superato.

+

5

♥




FLOPS

Agilità: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Flops. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi verdi. Devi tenere il secondo risultato.

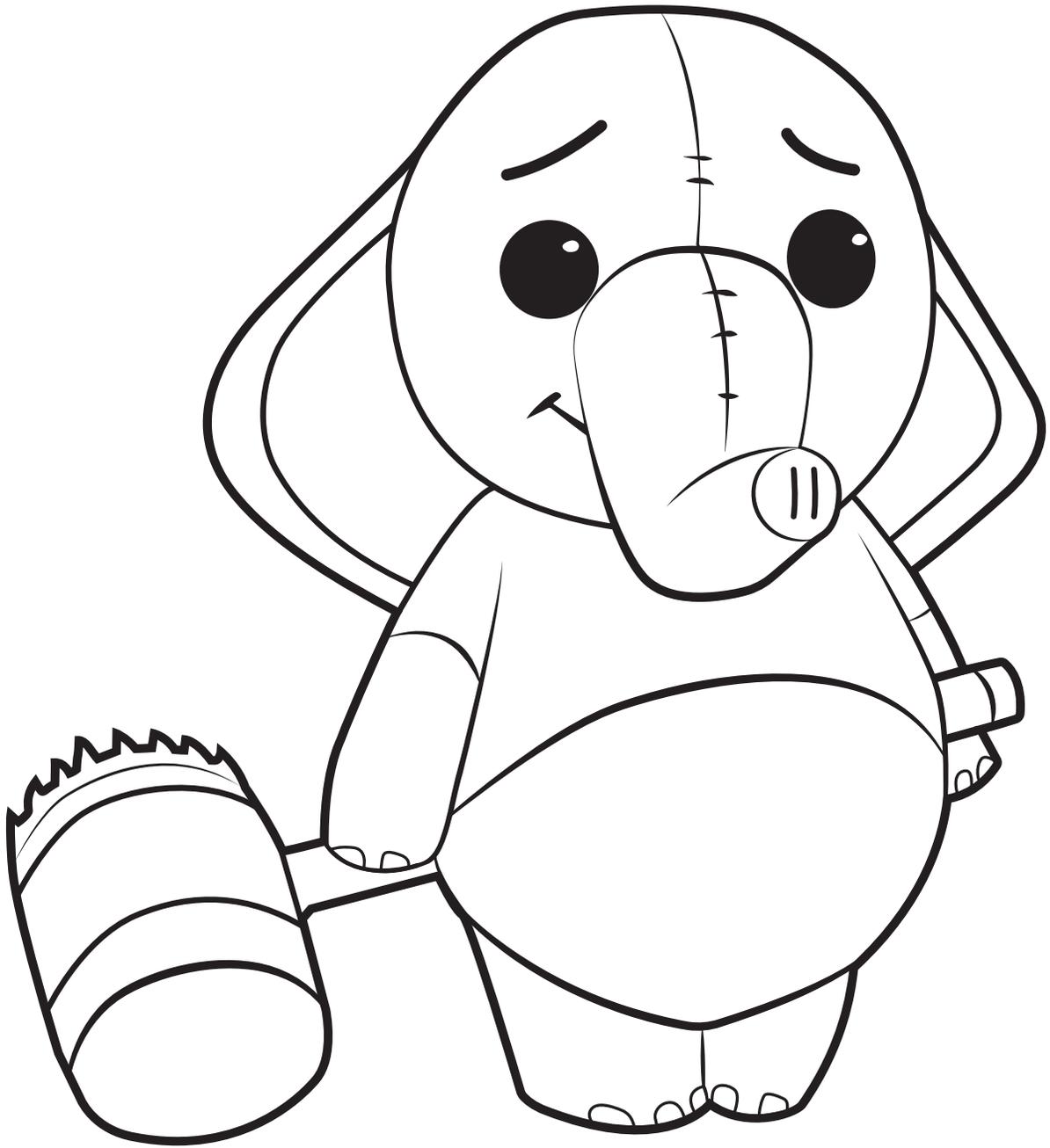
 **Schivata:** Usa questa capacità prima di tirare 1 dado verde per difenderti con Flops. Raddoppia il valore del risultato del tiro.

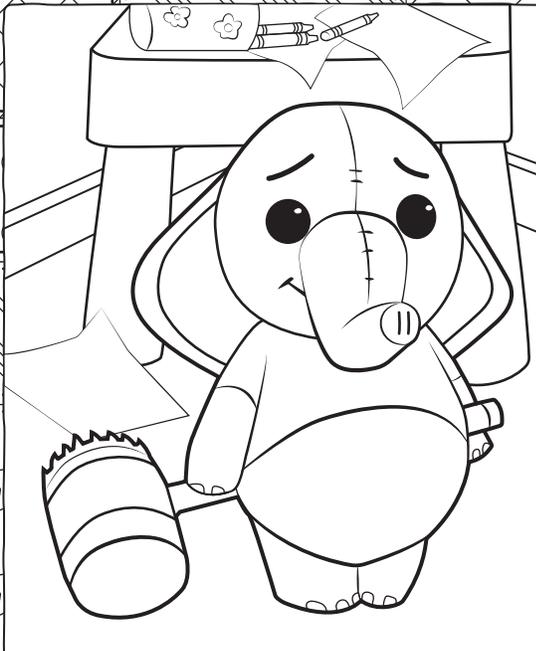
 **Balzo:** Usa questa capacità durante il turno di Flops. Scegli una casella entro 4 caselle da Flops ed entro linea di vista di Flops. Colloca Flops sulla casella scelta.

 **Agilità Perfetta:** Usa questa capacità invece di effettuare un test di abilità verde con Flops. Quel test è automaticamente superato.

+

♥





LUMPY

Coriaceo: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Lumpy. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi blu. Devi tenere il secondo risultato.

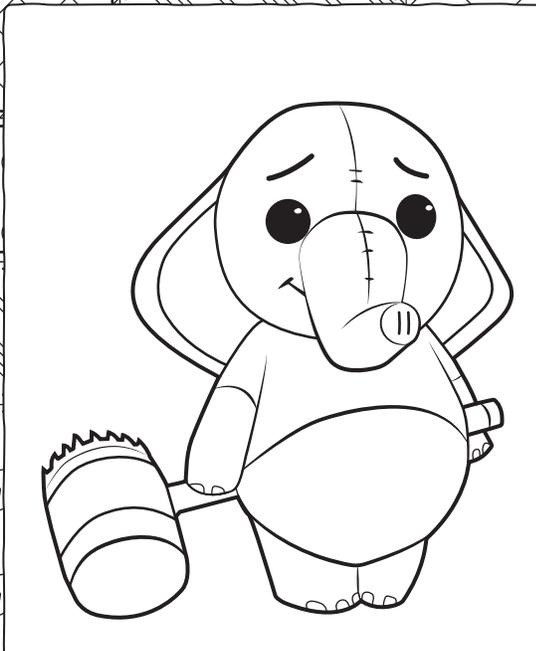
 **Protezione:** Usa questa capacità quando un altro stoffino sta per perdere imbottitura. Lumpy può perdere 1 o più imbottiture al suo posto.

 **Cuciture Rinforzate:** Usa questa capacità quando Lumpy sta per perdere 3 o più imbottiture tutte in una volta. Lumpy perde invece 2 imbottiture.

 **Colpo Difensivo:** Usa questa capacità prima di attaccare con Lumpy. Aggiungi 1 dado blu al tuo tiro di attacco.





LUMPY

Coriaceo: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Lumpy. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi blu. Devi tenere il secondo risultato.

 **Protezione:** Usa questa capacità quando un altro stoffino sta per perdere imbottitura. Lumpy può perdere 1 o più imbottiture al suo posto.

 **Cuciture Rinforzate:** Usa questa capacità quando Lumpy sta per perdere 3 o più imbottiture tutte in una volta. Lumpy perde invece 2 imbottiture.

 **Colpo Difensivo:** Usa questa capacità prima di attaccare con Lumpy. Aggiungi 1 dado blu al tuo tiro di attacco.









STITCH

Intuito: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Stitch. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi gialli. Devi tenere il secondo risultato.

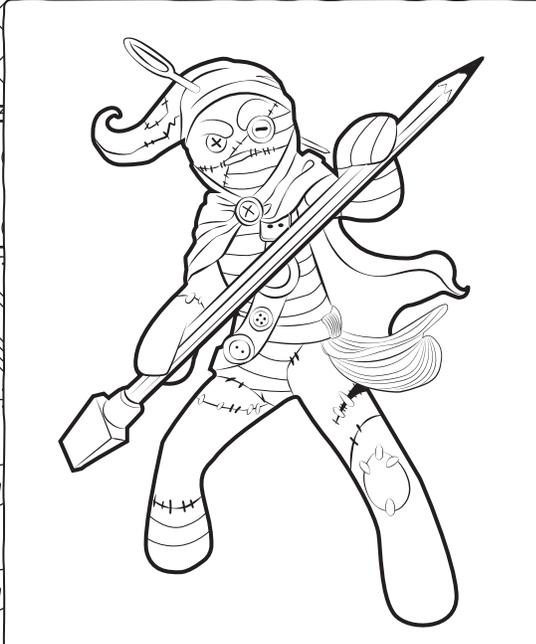
 **Astuzia Surclassante:** Usa questa capacità prima di attaccare con Stitch. Aggiungi 1 dado giallo al tuo tiro di attacco.

 **Diversivo:** Usa questa capacità quando sta per essere attivato un mostro normale. Rimuovi 1 dado giallo custodito su questa carta e salta l'attivazione di quel mostro.

 **Concentrazione:** Usa questa capacità invece di effettuare un test di abilità giallo con Stitch. Quel test è automaticamente superato.





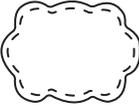
STITCH

Intuito: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Stitch. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi gialli. Devi tenere il secondo risultato.

 **Astuzia Surclassante:** Usa questa capacità prima di attaccare con Stitch. Aggiungi 1 dado giallo al tuo tiro di attacco.

 **Diversivo:** Usa questa capacità quando sta per essere attivato un mostro normale. Rimuovi 1 dado giallo custodito su questa carta e salta l'attivazione di quel mostro.

 **Concentrazione:** Usa questa capacità invece di effettuare un test di abilità giallo con Stitch. Quel test è automaticamente superato.






LIONEL

Ferocia: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Lionel. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi rossi. Devi tenere il secondo risultato.

 **Contrattacco:** Usa questa capacità dopo avere tirato 1 dado rosso per difenderti con Lionel. Se il risultato del tuo tiro è superiore ai danni dell'attacco e il mostro attaccante non è un boss, quel mostro viene sconfitto.

 **Intimidazione:** Colloca su Lionel una carta status "Arrabbiato".

 **Colpo dell'Imbottitura:** Usa questa capacità prima di tirare un singolo dado rosso per attaccare con Lionel. Aggiungi la quantità di imbottitura di Lionel al risultato del tiro.








LIONEL

Ferocia: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Lionel. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi rossi. Devi tenere il secondo risultato.

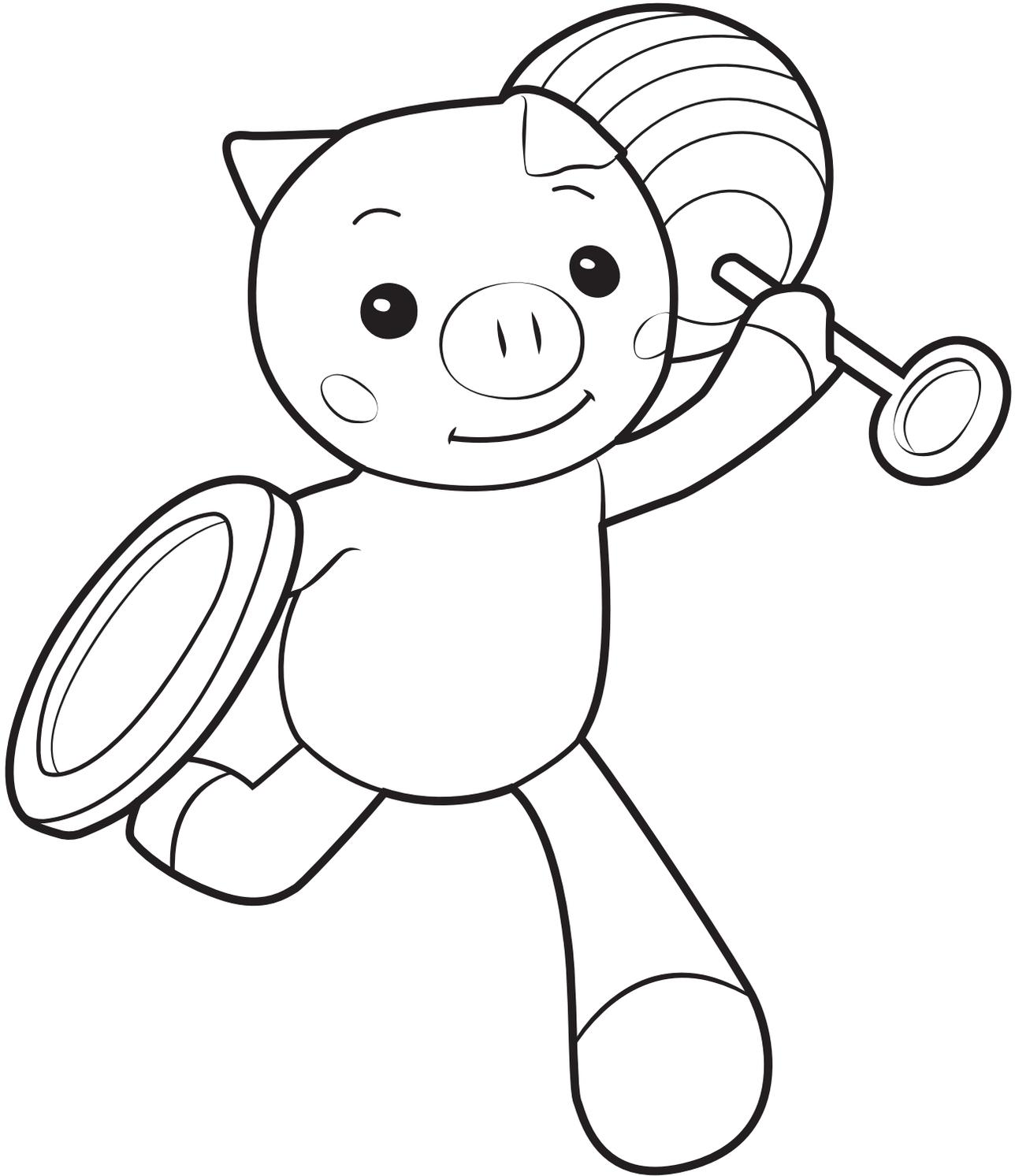
 **Contrattacco:** Usa questa capacità dopo avere tirato 1 dado rosso per difenderti con Lionel. Se il risultato del tuo tiro è superiore ai danni dell'attacco e il mostro attaccante non è un boss, quel mostro viene sconfitto.

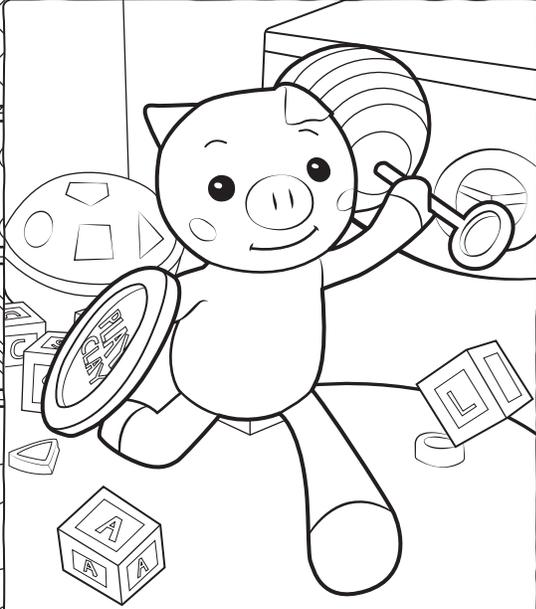
 **Intimidazione:** Colloca su Lionel una carta status "Arrabbiato".

 **Colpo dell'Imbottitura:** Usa questa capacità prima di tirare un singolo dado rosso per attaccare con Lionel. Aggiungi la quantità di imbottitura di Lionel al risultato del tiro.









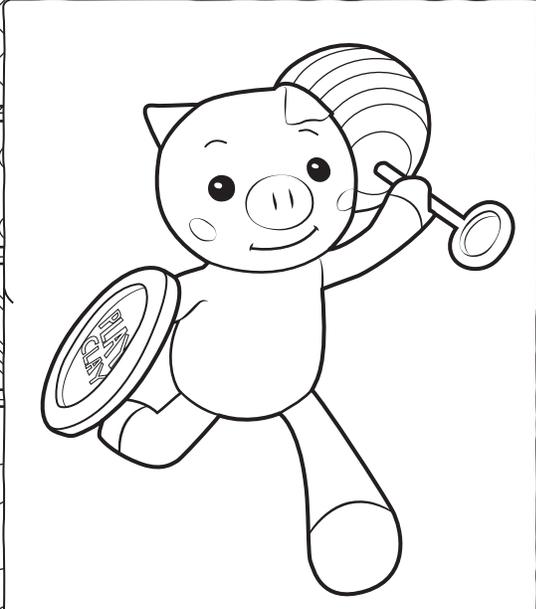
PIGGLE

Fortuna: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Piggie. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi viola. Devi tenere il secondo risultato.

Atteggiamento Positivo: Rimuovi da tutti gli stoffini tutte le carte status "Preoccupato".

Benedizione della Bambina: Usa questa capacità quando un altro stoffino effettua un'azione. Prendi un dado viola dall'area degli scarti e cedilo a quello stoffino. Quello stoffino deve usarlo immediatamente.

Fortuna Sfacciata: Usa questa capacità dopo che un giocatore ha tirato dei dadi viola. Gira 1 di quei dadi viola su un risultato pari a 6.

PIGGLE

Fortuna: Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Piggie. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi viola. Devi tenere il secondo risultato.

Atteggiamento Positivo: Rimuovi da tutti gli stoffini tutte le carte status "Preoccupato".

Benedizione della Bambina: Usa questa capacità quando un altro stoffino effettua un'azione. Prendi un dado viola dall'area degli scarti e cedilo a quello stoffino. Quello stoffino deve usarlo immediatamente.

Fortuna Sfacciata: Usa questa capacità dopo che un giocatore ha tirato dei dadi viola. Gira 1 di quei dadi viola su un risultato pari a 6.

