


# 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.





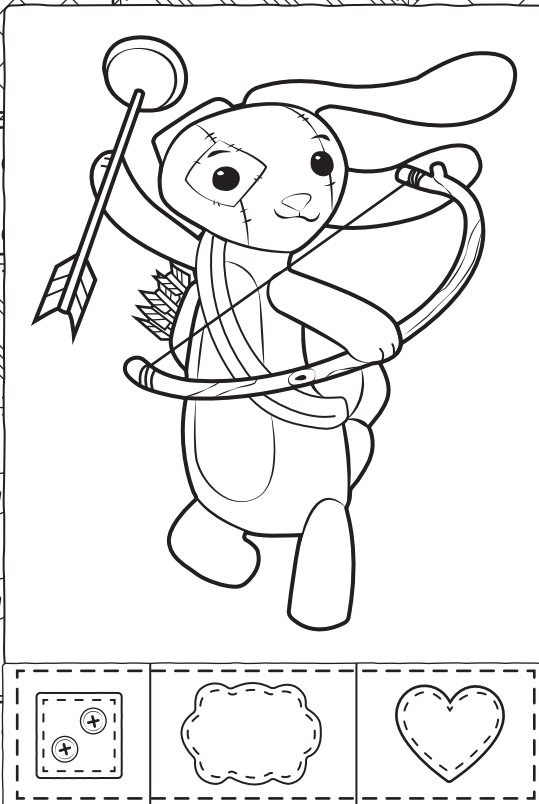
# FLOPS

**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.

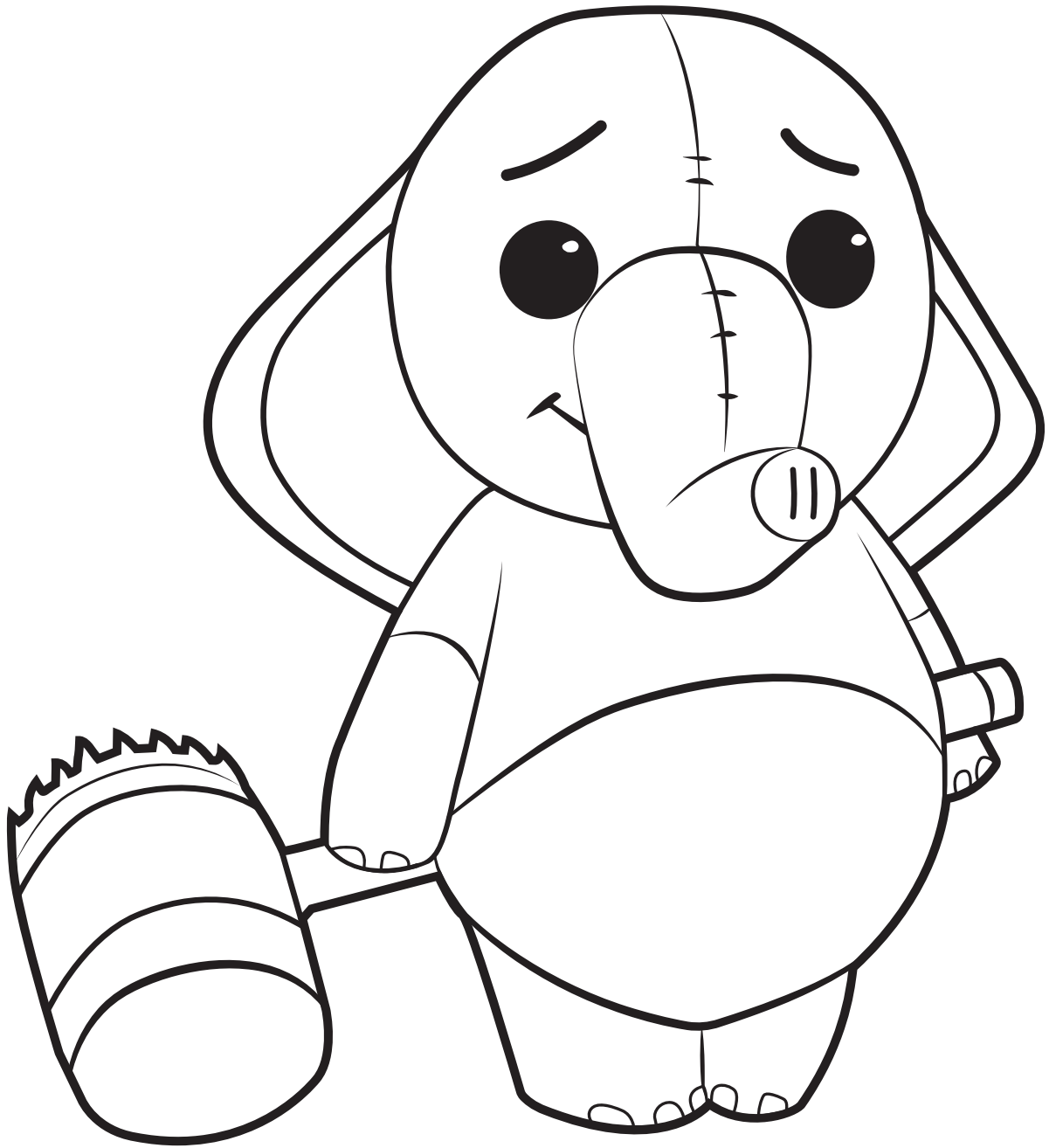
# FLOPS

**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.



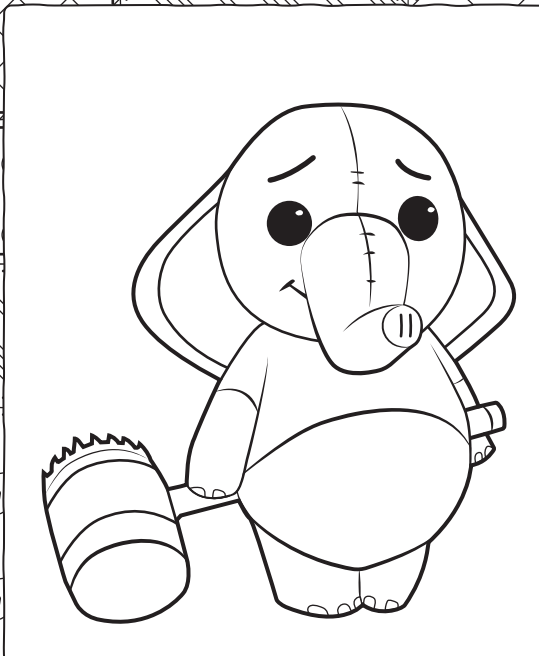
**Cuciture Rinforzate:** Usa questa capacità quando Lumpy sta per perdere 3 o più imbottiture tutte in una volta. Lumpy perde invece 2 imbottiture.



**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

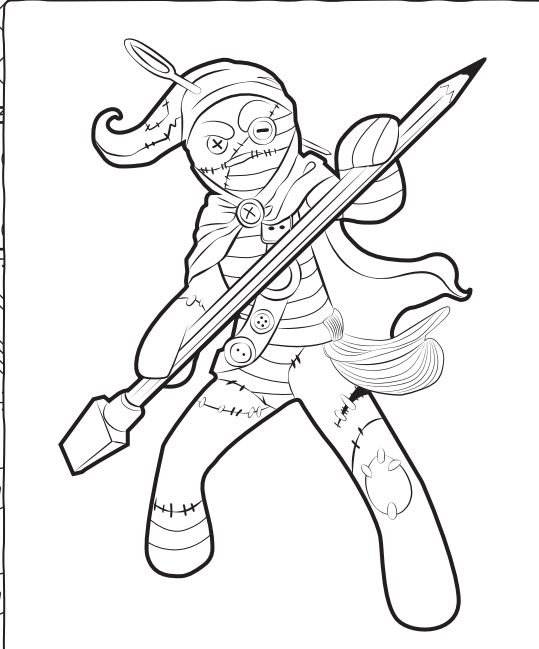
**Intuito:** Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Stitch. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi gialli. Devi tenere il secondo risultato.

 **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

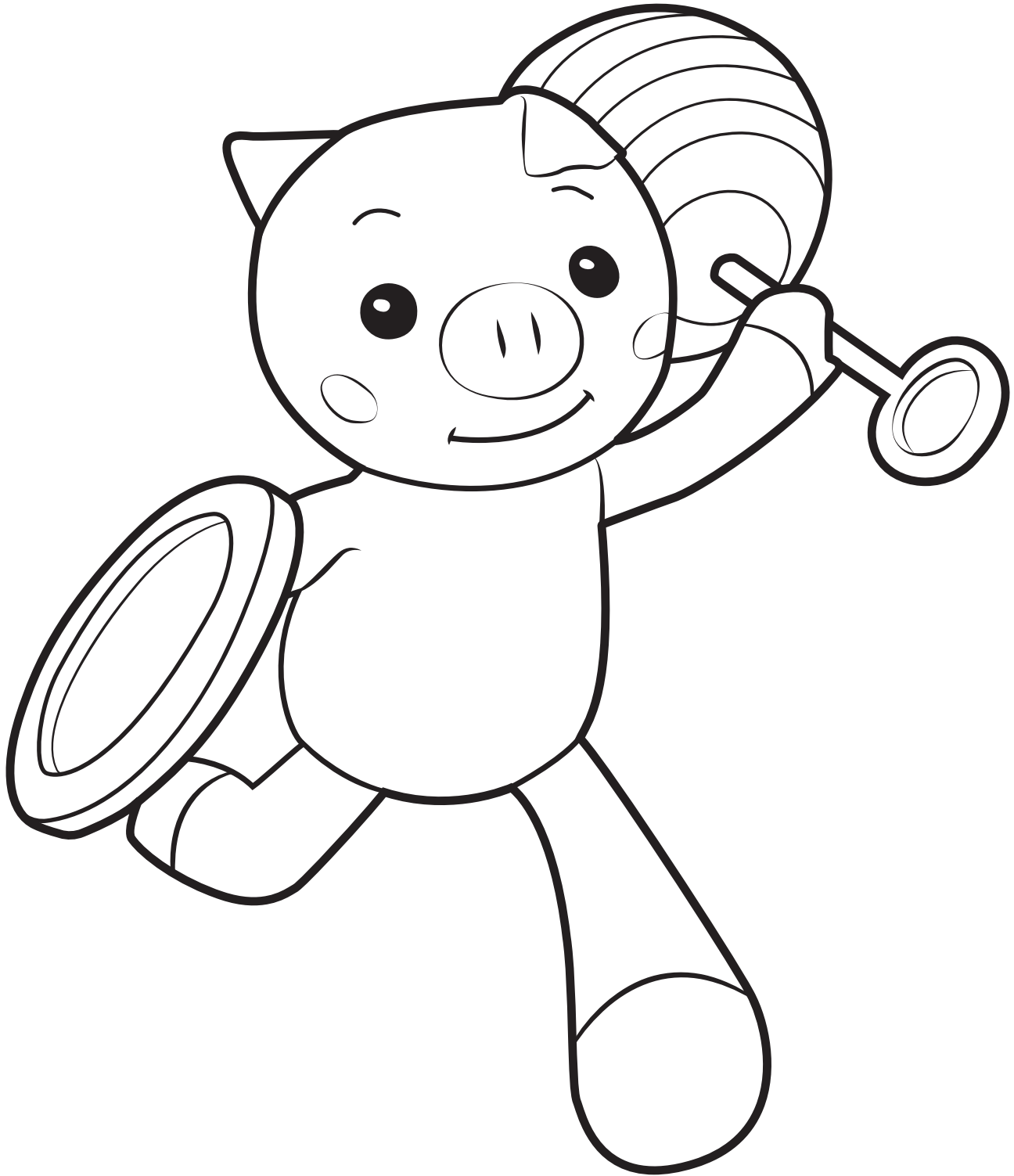
**Ferocia:** Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Lionel. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi rossi. Devi tenere il secondo risultato.

 **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.

