

**ABILITIES:**

**PESO LEGGERO** - Non può usare oggetti **Arma da Fuoco** eccetto la **Pistola**.

**LA CONOSCENZA E' POTERE** - Guadagna +2 in **Combattimento** per ogni oggetto **Libro** che ha.

*"E' il momento che vi dia una lezione."*



INSPECTOR COOKE

**ABILITIES:**

**CHIAMATA ALLE ARMI** - Come un **Azione**, può pagare 2 **investigazione** per piazzare una **Militia** in un qualsiasi spazio sul tabellone (limite di uno per spazio). Questo può solo essere usato se se ci sono al momento 4 o meno segnalini **Militia** sul tabellone. Limite di una volta per turno.

**COMANDO SUL CAMPO** - Durante la sua fase **Movimento**, può pagare 1 **investigazione** per muovere un segnalino **Militia** su qualsiasi altro spazio sul tabellone. Se lì c'è un **Servo**, puoi scartare la **Militia** e tirare un D6. Se il risultato è 3+, elimina il **Servo** e guadagni la ricompensa della **Vittoria** sul **Servo** come se fosse stato sconfitto in **Combattimento**.

*"Non preoccupatevi, non è niente di cui non possa occuparmi!"*



ELIZA, THE WITCH HUNTER

**ABILITIES:**

**DETECTIVE** - Ogni volta che un **Eroe** sta raccogliendo **Investigazione** (tranne in un **Combattimento**) può raccogliere 1 **investigazione** extra dalla stessa fonte (sia dal tabellone sia della **Riserva dell'Investigazione**).

*"In assenza di fatti certi, noi NON dobbiamo fare affidamento sulla fantasia!"*



HEINRICH CARTWRIGHT, THE DRIFTER

**ABILITIES:**

**FANATICA** - Può subire una ferita per guadagnare +2 in **Spirit**, **Cunning**, **Honor**, o **Combat** per un singolo test. Limite di una volta per test. Questa ferita può essere assegnata alla **Militia**.

**INQUISIZIONE** - Ogni volta che rivela i **Segreti** di un **Anziano** del **Villaggio**, guadagna 4 **investigazione** per ogni **Piccolo Segreto** o carta **Evil** rivelata (Limite di una volta per turno).

**CACCIATRICE** - Ha +2 **Dadi** di **Combattimento** contro qualsiasi nemico **Ghost**, **Demon**, o **Magik**.

*"Cosa state cercando di nascondere?!"*



ISABELLA VON TOOK, NOBLE WOMAN

**ABILITIES:**

**INGEGNOSO** - Quando pesca un **Evento**, può pescarne due e sceglierne uno da tenere. Scarta l'altro.

**FORESTIERO** - Inizia il gioco in **Crossroads**. Può non usare la sua abilità **Ingegnoso** nella **Town Hall**.

*"Alcuni misteri non sono fatti per essere svelati."*



**ABILITIES:**

**MANIPOLAZIONE** - Può scartare un **Alleato**, un **Oggetto**, o **Investigazione** per evitare una **Ferita** a se stessa. Questa abilità può essere usata quante volte si vuole ogni turno.

**SERVITORI PERSONALI** - Può trasportare un **Oggetto** o un **Alleato** extra da un singolo **Luogo** o un **Oggetto** della **Città** extra.

*"Perchè gli UOMINI dovrebbero avere tutto il divertimento?"*





**ABILITIES:**

**VETERANO** - Può ignorare il primo colpo ricevuto durante ogni Round di Combattimento. (Nessun beneficio aggiuntivo con *Lady Hanbrook*).

*"State indietro... Me ne occuperò io!"*



BROTHER MARCUS

**ABILITIES:**

**DEVOTO** - Non può usare oggetti Arma da Fuoco. Può usare Spirit invece di Combat in un Combattimento.

**MISSIONE** - Inizia il gioco in Crossroads.

**FORZA DELLO SPIRITO** - Può pagare 2 *Investigazione* per cancellare qualsiasi carta Mystery o Event (incluso un *Evento* che risulta dalla Scheda Servi della Bestia) con un lancio di D6 con risultato di 4+. Limite di una volta per turno.

*"Solo i giusti possono fermare questo male!"*



VALERIA, THE ETERNAL

**ABILITIES:**

**VAMPIRO** - Automaticamente guarisce D3 Ferite alla fine di un Round di Combattimento nel quale sconfigge un nemico (così può evitare di finire KO). Immune alle Maledizioni.

**FORZA DELL' OSCURITA'** - Guadagna 1 *Investigazione* ogni volta che la Shadow Track muove uno spazio verso l' Oscurità.

**NONMORTA** - Non può usare oggetti Arma da Fuoco e non può trasportare carte che sono Sacre o che danno bonus contro i Vampiri (inclusi gli Anziani del Villaggio).

*"Ora vieni...solo un assaggio."*



**ABILITIES:**

**LETALE** - Quando tira i Dadi per il Combattimento, Colpisce con 4, 5, o 6 (invece dei normali 5 o 6).

*"Questo sta proprio diventando interessante!"*



THOMAS, THE COURIER

**ABILITIES:**

**VIAGGIATORE** - Aggiunge +2 al Movimento.

**CONSEGNE** - All'inizio della partita, può sbirciare nei Segreti di un Anziano del Villaggio senza rivelarli.

*"Piantala di guardare il mio dannato occhio!"*



VICTOR DANFORTH, THE PLAYWRIGHT

**ABILITIES:**

**PENSIERO CREATIVO** - Quando tira per il movimento, pesca un Evento se il risultato è 1 o 2 (invece di 1 soltanto).

**ATTITUDINE AL DRAMMATICO** - Come un Azione, può pagare 4 *Investigazione* per prendere qualsiasi carta con una citazione riportata nel titolo dalla pila degli scarti Evento (limite di una volta per turno).

*"Un compito semplice per qualcuno dei MIEI talenti!"*

