

# Mr. JACK

# Jack



## Abilità Speciali Sospetti



### Francis J. Tumblety

Abilità speciale (**OPZIONALE**): Prima o dopo il movimento, se lo vuole, Francis **PUO'** scambiare la posizione di un personaggio adiacente con qualsiasi altro personaggio sul tabellone indifferente dallo spazio occupato da quest'ultimo.



### Alfred Ely Beach

Abilità speciale (**OBBLIGATORIA**): Prima o dopo il movimento, Alfred **DEVE** costruire una nuova entrata della metropolitana. Piazza una nuova tessera della metropolitana su uno spazio vuoto non adiacente ad un'altra entrata della metropolitana.



### Mrs. Emma Grant

Abilità speciale (**OBBLIGATORIA**): Prima o dopo il movimento, Mrs. Emma Grant **DEVE** creare un parco. Gira una tessera sul lato "parco". I parchi possono essere adiacenti. Un'entrata della metro occupata da un personaggio o dall'informatore può essere girata. Non può essere girata invece se è presente una tessera investigazione su di essa.



### Edward Smith

Abilità speciale (**OBBLIGATORIA**): Prima o dopo il movimento, Edward Smith **DEVE** muovere un battello in un altro spazio "Porto" vuoto.



### Cloud Rider

Abilità speciale (**OBBLIGATORIA**): Prima o dopo il movimento, Cloud Rider **DEVE** piazzare una tessera cantiere su uno spazio vuoto. Lei è l'unica che può muoversi gratis attraverso i cantieri ma deve terminare il movimento su uno spazio strada.



### Lewis Howard Latimer

Abilità speciale (**OBBLIGATORIA**): Prima o dopo il movimento, Lewis **DEVE** piazzare un lampione su uno spazio vuoto non adiacente ad un altro lampione.



### Monk Eastman

Abilità speciale (**OPZIONALE**): Invece del proprio movimento Monk **PUO'** scegliere di muovere un altro personaggio di 1-3 spazi. Questo personaggio deve avere lo stesso status (visibile o invisibile) di Monk **al momento della sua attivazione**.



### Cpt. James H. Callahan

Abilità speciale (**OBBLIGATORIA**): Prima o dopo il movimento, James **DEVE** muovere una tessera investigazione. Ogni tessera copre 2 spazi sul tabellone, vietandone l'accesso. Le tessere Investigazione possono coprire qualsiasi spazio non occupato da personaggi.