



Pagando lo **studioso**, il giocatore esegue subito la sua terza carta azione.
Così, quando questo personaggio è disponibile, i giocatori terranno la loro terza carta azione coperta nella loro area di gioco per scartarla dopo la fase 4.



Pagando l'**infermiera**, il giocatore prende un cubetto influenza dalla riserva *generale*, e lo mette sul suo ospedale, muovendo l'indicatore ratti una spazio indietro.



Pagando l'**affarista**, il giocatore raddoppia i suoi punti prestigio. Ciò significa che il giocatore prende subito tanti punti prestigio dalla riserva quanti ne ha attualmente, raddoppiandone così il totale.



Pagando la **spia**, il giocatore può guardare tutte le restanti carte personaggio grigie nel mazzo (senza cambiarne l'ordine!). Egli prende anche 2 punti prestigio.



Pagando la **gitana**, il giocatore può restituire dei cubetti influenza (non il fiduciario) dalla sua plancia alla riserva *generale*. Per ogni cubetto restituito ottiene 2 punti prestigio.



Pagando il **cocchiere**, il giocatore può usare tutti i messaggi collezionati di un tipo.
Esempio: il giocatore ha collezionato i seguenti 5 messaggi: 2 '4 PP', 2 '2 PP + 1 cubetto', e 1 '1 PP + 1 moneta'. Egli potrà prendere 8 PP o 4 PP e 2 cubetti o 1 PP e 1 moneta.



Pagando l'**oste**, il giocatore prende 2 punti prestigio per ogni cubetto influenza sulla sua locanda (*compreso* il fiduciario).



Pagando il **consigliere**, il giocatore può pagare due personaggi addizionali (ciascuno al costo di 1 moneta!). Il giocatore può pagare un altro personaggio due volte oppure due altri personaggi una volta ciascuno. Egli non può pagare di nuovo il **consigliere**!



Pagando la **guardia**, il giocatore prende 3 punti prestigio ogni 2 cubetti influenza nella riserva generale.

Esempio: il giocatore ha 5 cubetti influenza nella riserva generale e, quindi, prende 6 punti prestigio.