



«Сміттяр» Піт

Волоцюга



7




7


Ви розпочинаєте
гру з особливим
предметом «Дюк».

Сила 


4

Спритність 

4

Спостережливість 

4

Знання 

3

Вплив 

2

Воля 

4

INSANE ASYLUM

Передісторія




«Сміттяр» Піт ночує всюди, куди б не завела його подорож: у полі, у вагоні потяга або, якщо пощастить, у хліві. Він засинає поряд з вірним псом Дюком з одного боку та пошарпаною гітарою з іншого. Іноді Піт бачить сни. Йому сняться занедбані, населені примарами місця та жаскі істоти. Ці сни віщі, тому, прокинувшись, він знає, що комусь потрібна його допомога. Навряд чи Піт пригадає, скільки часу він провів у дорозі, заробляючи на життя власною кмітливістю, але він знає напевно, що добереться в будь-який куточок світу, щоб допомогти нужденному. І доки Піт може допомагати людям, він не припинить подорожувати.





На початку вашого ходу,
якщо у вас немає доказів,
отримайте 1 доказ.

Глорія Голдберг
Письменниця

Сила 

Спритність 

Спостережливість 

Знання 

Вплив 

Воля 

2

3

4

4

4

4

INSANE ASYLUM

Передісторія



Ще з юності Глорію мордують видіння про монстрів, що мешкають у дивних, жаских місцях. З часом вона навчилася долати жах, який супроводжував ці видіння, пишучи про це оповідання. Минали роки, і жаскі твори перетворили Глорію на успішну письменницю.

Та що більше вона писала, то жахливішими ставали видіння.

Зрештою Глорія усвідомила, що страшні образи в її голові — не уява, а ясновидіння. Вона бачить справжній світ надприродного.

Письменниця вирішила дослідити цей світ і вигнати кошмари як зі світу живих, так і зі своєї підсвідомості.



Гарві Волтерс
Професор



5



9

Дія. Один раз
за раунд інший дослідник
у межах вашої дальності
отримує 1 доказ.

Сила

3

Спритність

2

Спостережливість

4

Знання

4

Вплив

4

Воля

4

INSANE ASYLUM

Передісторія



Професор Волтерс розпочав кар'єру з вивчення архаїчного та забутого. Утім, з роками він виявив, що знання стародавніх мов, проклятих реліквій і дивних ритуалів незамінні в протистоянні сучасним загрозам. Тепер Волтерс — завзятий колекціонер доісторичних реліктів і ходяча енциклопедія, яка знає все про химерні первісні релігії, що поклонялися кошмарним богам древності. Коли трапляється надприродна подія, професора Волтерса часто просять залучити свої ресурси та досвід для розв'язання цієї проблеми.



Дженні Барнс
Дилетантка



8



6

Дія. Якщо у вас
не залишилося доказів,
отримайте 2 докази
та скиньте 1 жак.

Сила

3

Спритність

4

Спостережливість

3

Знання

3

Вплив

5

Воля

3

INSANE ASYLUM

Передісторія



Майже всю свою юність Дженні Барнс прожила в достатку. Вона ласувала вишуканими стравами й одягалася за останньою модою. Усе змінилося, коли вона отримала листа від своєї сестри Ізабель. У цьому листі Ізабель розповіла, що проти неї повстали темні сили й вона боїться стати жертвою якогось надприродного зла. Це була остання звістка від її любої сестри. Після цього Дженні повернулася у Штати й почала вивчати всі окультні явища, про які тільки могла знайти інформацію. За цей час зовні тендітна дівчина показала себе вправною стрільчиною, а також безстрашною та кмітливою дослідницею всього невідомого. Відтепер Дженні не заспокоїться, доки не з'ясує причину зникнення Ізабель.





Джо Даймонд
Приватний детектив



8



6

Якщо ви витрачаєте доказ,
щоб замінити 🔍 на ☆,
натомість замініть
до двох 🔍 на ☆.

Сила 🦊

4

Спритність 🦋

5

Спостережливість 👁

3

Знання 📖

3

Вплив 🤝

3

Воля 🧠

3

INSANE ASYLUM

Передісторія



Джо Даймонд — приватний детектив, що береться за справи, які всі інші вважають надприродною нісенітницею. Він ретельний у своїх розслідуваннях і не той, з ким можна жартувати. Його послугами користуються як заможні клієнти, так і люди у відчаї. Для Джо немає великих і маленьких справ. Для нього не буває надто дивних чи небезпечних розслідувань. З його досвіду все стає кепсько, щойно ви торкаєтеся істини, а саме це він і любить найбільше.





Кейт Вінтроп
Науковиця



6



8

Ви розпочинаєте гру
з особливим предметом
«Стабілізатор потоку».

Сила

3

Спритність

3

Спостережливість

5

Знання

4

Вплив

3

Воля

3

INSANE ASYLUM

Передісторія



Майже ніхто з наукових колег Кейт Вінтроп не знає її імені. Вона дуже сором'язлива, утім, має геніальний мозок. Кілька років тому вона бачила, як її наставника зжерла жаска істота з іншого світу.

Слабший розум міг би збожеволіти або прийняти побачене за галюцинацію, але Кейт зрозуміла, що саме побачила. Відтоді вона присвятила своє життя вивченню явищ, які спричинили цю трагедію.

Результатом її досліджень став стабілізатор потоку. Робота над пристроєм усе ще триває, але Кейт сподівається вдосконалити його та назавжди захистити цей світ від чудовиськ, які живуть у позамежжі. Зараз вона часто випробовує свій пристрій у місцях, де відбувається щось надприродне.





Майкл Мак-Глен
Гангстер



9



5

Щоразу, коли
перемагаєте монстра,
ставайте зосередженим.

Сила

5

Спритність

3

Спостережливість

4

Знання

2

Вплив

3

Воля

4

INSANE ASYLUM

Передісторія



Майкл Мак-Глен вважає себе людиною, що розв'язує проблеми. Федеральна влада ж вважає Майкла Мак-Глена небезпечним злочинцем і членом кримінальної організації. Насправді Мак-Глена не хвилює, що вважають інші. Після того як його доброго друга й ділового партнера Луї затягнула у воду якась жаска істота, Мак-Глен пообіцяв помститися та винищити темних потвор. Тепер він шукає дивні місця, де оселилося щось надприродне чи жахливе. Опинившись там, він починає розв'язувати проблему. Зазвичай в цьому найкраще допомагають динаміт або автомат.





Сестра Мері
Черниця



6



8

Один раз за раунд
інший дослідник у межах
вашої дальності може
замінити 🔍 на ⚡ під час
проходження перевірки.

Сила ⚔

3

Спритність 🏹

3

Спостережливість 👁

3

Знання 📖

4

Вплив 🤝

3

Воля 🧠

5

INSANE ASYLUM

Передісторія



Що більше сестра Мері дізнається про дивні й таємничі сили, які деколи проявляються в цьому світі, то більше переконується, що вчинила правильно, ставши на шлях захисту невинних і боротьби із силами зла. Вона кидає виклик кожній надприродній загрозі, про яку чує від священників і черниць, озброєна лише церковними атрибутами та непохитною вірою. Інші члени її церкви вважають ці чутки середньовічним мракобіссям, та сестра Мері знає, що зло ходить по цій землі. І якщо його не зупинити, воно перетворить цей світ на руїни.





Керолін Ферн
Психологиня



6



8

Дія. Ви або інший дослідник у межах вашої дальності може перевернути 1 жах, що лежить горілиць, або скинути 1 жах, що лежить долілиць.

Сила

3

Спритність

2

Спостережливість

4

Знання

3

Вплив

4

Воля

5

INSANE ASYLUM

Передісторія

Керолін Ферн звикла жити в чужій свідомості. Завдяки складній техніці гіпнозу вона вивчає психіку своїх пацієнтів через їхні сни. За життя вона побачила й почула багато тривожних речей, однак ніщо не зрівняється з її останнім пацієнтом — Малахією. Після чергового обговорення його дедалі дивніших снів, Малахію жорстоко вбили. І не просто вбили, а зарізали оздобленим ножем, який він бачив у снах і достеменно описав. Почувши цю новину, Керолін почала переглядати свої старі записи про Малахію, шукаючи хоча б якісь натяки на те, ким він був насправді. Дослідження вело її від однієї дивної справи до іншої, але так і не наблизило до розкриття таємниці вбивства Малахії.





Даррел Сіммонс
Фотограф



8



6

Один раз за раунд,
якщо ви отримуєте доказ,
можете натомість
стати зосередженим.

Сила

3

Спритність

4

Спостережливість

5

Знання

3

Вплив

3

Воля

3

INSANE ASYLUM

Передісторія

Редактор каже, що йому просто примарилося, але Даррелл Сіммонс знає, що бачив. Він виріс в Аркгемі, тому звик до дивних подій, однак це інше. Він ніколи не бачив нічого жаскішого за все своє життя. Даррелл щодня проклинає себе за те, що не мав при собі камери, щоб довести свою правоту. Утім, якщо він таки зробить світлини й опублікує їх в «Аркгем Едвертайзер», можливо, йому повірять. Відтоді фотограф шукає жахів, які переслідують його в снах з тієї самої ночі, та знає, що стає дедалі ближчим до мети. Цього разу він буде обережним. Цього разу він буде готовим. І, головне, цього разу він фотографуватиме.





Декстер Дрейк
Ілюзіоніст



6



8

Один раз за раунд,
коли ви отримуєте
заклинання, станьте
зосередженим.

Сила

3

Спритність

3

Спостережливість

3

Знання

5

Вплив

4

Воля

3

INSANE ASYLUM

Передісторія

Повернувшись із Першої світової війни, Декстер Дрейк став успішним фокусником. Він умів захопити глядача своїми складними ілюзіями та хитрими сценічними трюками. Утім, попри стрімкий успіх, Декстер завжди прагнув навчитися справжньої магії. Невдовзі це бажання привело його в закриту секцію запиленої букіністичної крамниці, повної химерних книг. Там він знайшов обгорілий та пошматований фрагмент самого «Некрономікону». Стародавні окультні тексти заінтригували Декстера, тож він пустив свої статки на пошуки правди про ці древні знання. Результати цих пошуків жахали.

Заглибившись у магичні вчення, він виявив велике зло, яке незабаром постане. І, можливо, Декстер єдиний, хто здатен завадити цьому жаху поглинути весь світ.





Вінсент Лі
Лікар



8




6


Дія. Ви або інший дослідник у межах вашої дальності можете перевернути 1 поранення, що лежить горілиць, або скинути 1 поранення, що лежить долілиць.

Сила 


4

Спритність 


2

Спостережливість 

4

Знання 

3

Вплив 

4

Воля 

4

INSANE ASYLUM

Передісторія



Вінсент Лі розуміє, чому люди вмирають. Будь-який випускник медичного факультету Єльського університету знає, що неминуче призводить до летальних наслідків. Однак відколи Вінсент став ординатором в аркгемській лікарні Святої Марії, він побачив багато жахливих і незрозумілих смертей: літню жінку, пошматовану невідомими дикими тваринами; здорового молодика, чие серце вибухнуло без встановленої причини. Тепер їхні спотворені обличчя переслідують Вінсента в снах, а таємниці їхніх смертей не дають спокою. Молодий лікар почав замислюватися, чи не відбувається щось зловісне в цьому тихому масачусетському містечку. Після побачених на роботі жахів він вирішує взяти відпустку, щоб розслідувати ці дивні смерті, навіть якщо це його вб'є.





Аманда Шарп
Студентка



7




7


Ви можете виконати два
додаткові ходи під час
розв'язання головоломки.

Сила 


3

Спритність 


3

Спостережливість 

4

Знання 

4

Вплив 

3

Воля 

4

INSANE ASYLUM

Передісторія



Зали Міскатонікського університету стали домом для багатьох видатних учених. До них повинна була доєднатися й Аманда Шарп, одна з найталановитіших студенток закладу. Утім, побачивши дивну картину із зображенням величезної істоти, що виринає з глибин океану, вона забула про високі оцінки. Образи затонулого міста та шепіт незрозумілою мовою заповнили її сні, позбавивши спокою. Хай навчання і постраждало, Аманда продовжила сумлінно виконувати свою роботу. Хіба що відтепер цією роботою стало розкриття окультних таємниць.



Боб Аженкінс
Продавець



7




7


Один раз за раунд, коли ви виконуєте дію взаємодії з іншим дослідником, можете перевернути 1 жах, що лежить горілиць, або скинути 1 жах, що лежить долілиць.

Сила 


3

Спритність 

3

Спостережливість 

4

Знання 

2

Вплив 

5

Воля 

4

INSANE ASYLUM

Передісторія



Боб Дженкінс планує розбагатіти. Можливо, він не найкращий експерт із забутих культур і таємних товариств, але він знає, що рідкісні книги та антикварну зброю можна продати за великі гроші. Він не раз чув, що в однієї окультної організації водяться золоті монети невідомого походження, а Боб любить золоті монети. Він відкрито визнає, що досліджує таємниці не з благородних міркувань, але далеко не кожен готовий зіткнутися з жахами невідомого навіть за гроші.



6



8

Один раз за раунд,
коли ви отримуєте
доказ, отримайте
1 додатковий доказ.

Менді Томпсон
Дослідниця

Сила

2

Спритність

3

Спостережливість

5

Знання

4

Вплив

4

Воля

3

INSANE ASYLUM

Передісторія



З перших днів роботи в Міскатонікському університеті дослідниця Менді Томпсон проводила години за стародавніми фоліантами, повними нечестивих заборонених текстів. Мало хто міг витримати жахливі ілюстрації й ідеї, описані в цих книгах, але Менді спокійно занотовувала свої знахідки — вочевидь, згубна сила цих текстів на неї не діяла. Вона переконана, що виявила закономірність, що зв'язує всі фоліанти й указує на неминучий катаклізм. Менді розуміє, що це все може бути звичайною параноєю, але все одно вірить, що катастрофа всесвітніх масштабів уже не за горами, і вона повинна їй запобігти.



Монтерей Джек
Археолог



8




6


Іншим дослідникам
у вашій зоні не потрібно
ухилитися від монстрів.

Сила 


5

Спритність 


3

Спостережливість 

4

Знання 

3

Вплив 

3

Воля 

3

INSANE ASYLUM

Передісторія



Джек завжди приписував свої здобутки в археології порадам свого батька. «Історія шепоче, Монтерею. Тобі треба лише слухати», — казав він. Роками Джек мандрував земною кулею в пошуках забутих скарбів, але зрештою настав час, коли його повне пригод життя затьмарила трагедія. Батька Джека жорстоко вбили, вирізавши на його чолі невідомий знак. Джек був убитий горем. Він і гадки не мав, хто це зробив і чому, але твердо вирішив дізнатися. Історія шепоче, а Монтерей Джек слухає.