

Pete „Włóczęga”  
WŁÓCZĘGA



7



7

Zaczynasz grę z Przedmiotem unikatowym Diuk.

SILA ⚔

4

ZWINNOŚĆ 🏹

4

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁

4

WIEDZA 📖

3

WPLYW 🤝

2

WOLA 🧠

4

INSANE ASYLUM

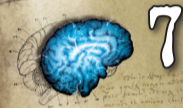
## Historia postaci

*Nocami Pete „Włóczęga” sypia tam, gdzie akurat zaprowadzą go nogi: w polu, w pociągu, a jeśli się poszczęści – w jakiejś stodole. Śpi ze swoim wiernym psem, Diukiem, z jednej strony i ze sfatygowaną gitarą z drugiej. Czasem, kiedy Pete „Włóczęga” śpi, miewa również sny. Śni o nawiedzonych, udręczonych miejscach i straszliwych istotach. Kiedy się budzi, wie dobrze, że ktoś potrzebuje jego pomocy, bowiem wszystkie jego sny się sprawdzają. Nie pamięta już, jak długo tuła się po drogach, zarabiając na życie swoim sprytem. Wie jedynie, że żadne miejsce nie jest na tyle daleko, by nie mógł komuś pomóc. Jedno jest pewne – dopóki Pete jest w stanie pomagać ludziom, nie porzuci swojej wędrówki.*





**Gloria Goldberg**  
PISARKA



Jeśli na początku swojej tury nie masz żadnych Wskazówek, zyskujesz 1 Wskazówkę.

SILA ⚔

2

ZWINNOŚĆ 🏹

3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁

4

WIEDZA 📖

4

WPLYW 🤝

4

WOLA 🗣

4

INSANE ASYLUM

## Historia postaci



*Już jako mała dziewczynka Gloria miewała wizje potworów zamieszkujących dziwne, przerażające miejsca. Z czasem zaczęła sobie radzić z tymi koszmarami, pisząc opowiadania. Po latach te same opowiadania zapewniły jej udaną pisarską karierę. Niestety, im więcej pisała, tym bardziej była pewna, że nie są to tylko wytwory jej wyobraźni, lecz nadnaturalne wizje nadprzyrodzonego świata. Gloria postanowiła wykorzystać swój dar jasnowidzenia, aby zbadać ten świat i wypędzić z niego oraz z własnej podświadomości wszelkie koszmarnie byty.*



**Harvey Walters**  
PROFESOR



5



9

**Akcja:** Inny badacz w zasięgu zyskuje 1 Wskazówkę. Tę zdolność można aktywować tylko raz na rundę.

SILA

3

ZWINNOŚĆ

2

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

4

WIEDZA

4

WPLYW

4

WOLA

4

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*Profesor Walters zaczynał jako miłośnik wszystkiego, co archaiczne i niewyjaśnione, ale przez lata zdał sobie sprawę, że znajomość starożytnych języków, bluźnierczych reliktyw i dziwnych rytuałów może okazać się kluczowa w zmaganiach ze współczesnymi niebezpieczeństwami. Jest zapalonym kolekcjonerem prehistorycznych efemeryd i niewyczerpanym źródłem wiedzy na temat dziwnych pierwotnych religii, które powstały eony temu ku czci koszmarnych bogów. Kiedy dochodzi do jakiegoś nadnaturalnego zdarzenia, ludzie często zwracają się do profesora Waltersa, prosząc go o ekspertyzę i pomoc w rozwiązaniu problemu.*





**Jenny Barnes**  
DYLETANTKA



8




6


**Akcja:** Jeśli nie masz żadnych Wskazówek, zyskujesz 2 Wskazówki i odrzucasz 1 kartę Przeróżenia.

SILA 


3

ZWINNOŚĆ 


4

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 

3

WIEDZA 

3

WPLYW 

5

WOLA 

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*Jenny Barnes spędziła większość swojego młodego życia na pogoni za luksusem, znakomitą kuchnią i najnowszą modą. Podczas swojej ostatniej wizyty w Paryżu dostała list od swojej siostry, Isabelle. W liście Isabelle zwierzyła się, że sprzysięgły się przeciw niej tajemnicze siły i obawia się, że może paść ofiarą jakiegoś nadnaturalnego zagrożenia. Był to ostatni list, jaki Jenny otrzymała od swej ukochanej siostry. Postanowiła więc powrócić do Stanów, aby zbadać wszystkie okultystyczne zjawiska, na jakie tylko natrafi. Jenny z pewnością nie jest delikatnym kwiatuszkiem, wyśmienicie strzela, jest nieustraszonym, wyjątkowo sprytnym badaczem tego, co nieznanne. Dopóki zniknięcie Isabelle się nie wyjaśni, Jenny nie zaprzestanie poszukiwań. A prowadzić je będzie oczywiście w nienagannym stroju.*







**Joe Diamond**  
 PRYWATNY DETEKTYW



8



6

Jeśli poświęcasz Wskazówkę,  
 aby zmienić 🔍 na ✨,  
 zamiast tego możesz zmienić  
 do dwóch 🔍 na ✨.

SILA ⚔️

4

ZWINNOŚĆ 🏹

5

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁️

3

WIEDZA 📖

3

WPLYW 🤝

3

WOLA 🗣️

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci



*Joe Diamond to prywatny detektyw, który zyskał swą reputację, zajmując się sprawami, które inni uznali za bzdurne przesady. Swoje śledztwa prowadzi bardzo skrupulatnie i jest gościem, z którym zdecydowanie lepiej nie zadzierać. Z jego usług korzystają zarówno ci z grubym portfelem, jak i ci, od których fortuna odwróciła się dawno temu. Żadne dochodzenie nie jest dla niego zbyt czasochłonne, zbyt proste, zbyt dziwne lub zbyt niebezpieczne. Joe wie z doświadczenia, że za każdym razem, kiedy zaczyna się zbliżać do prawdy, sprawy przybierają paskudny obrót. I właśnie to lubi w tym wszystkim najbardziej.*



**Kate Winthrop**  
NAUKOWIEC

Zaczynasz grę z Przedmiotem unikatowym Stabilizator przepływu.



6



8

SILA ⚡

3

ZWINNOŚĆ 🏹

3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁

5

WIEDZA 📖

4

WPLYW 🤝

3

WOLA 🧠

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci


Większość kolegów po fachu nie zna nawet jej imienia. Kate Winthrop jest bardzo nieśmiała, posiada jednak ponadprzeciętny, naukowy umysł. Kilka lat temu widziała, jak jej mentor został rozszarpany na strzępy przez straszliwą istotę nie z tego świata. Słaby umysł mógłby oszaleć albo odrzucić wszystko jako halucynacje, ale Kate doskonale zdawała sobie sprawę, co widziała. Od tamtej chwili cały swój czas poświęciła na badania niewyjaśnionego fenomenu, który był przyczyną tragedii. W rezultacie udało się jej stworzyć stabilizator przepływu. Urządzenie wciąż jest prototypem, ale Kate ma nadzieję, że któregoś dnia będzie mogło na stałe ochronić cały świat przed potwornościami, które czają się w otchłani. Kate zawsze chętnie przetestuje swój wynalazek albo przeprowadzi badania w dowolnym miejscu, które sugeruje obecność zjawisk nadprzyrodzonych.





**Michael McGlen**  
GANGSTER

 **9**


 **5**

Ilekroć pokonany zostanie  
potwór, otrzymujesz  
stan Skupiony.




SIŁA 


5

ZWINNOŚĆ 


3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 

4

WIEDZA 

2

WPŁYW 

3

WOLA 

4

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*Michael McGlen uważa siebie samego za specjalistę od rozwiązywania problemów. Władze federalne uważają go za groźnego kryminalistę i członka przestępczości zorganizowanej. McGlen ma gdzieś, co inni o nim myślą. Kiedy jego współpracownik i dobry przyjaciel, Louise, został zawleczony do wody przez jakąś upiorną maskarę, McGlen przyrzekł, że zgotuje nocnym strachom solidną zemstę. Od tamtej pory szuka dziwnych miejsc nawiedzanych przez nadprzyrodzone byty i potworne bestie. Kiedy takie znajduje, zabiera się do rozwiązywania problemu. Z doświadczenia wie, że dynamit albo thompson nadają się do tego najlepiej.*





**Siostra Mary**  
ZAKONNICA



6



8

Raz na rundę inny badacz  
w zasięgu może zmienić  
🔍 na ✨ podczas  
rozpatrywania testu.

SILA 🗡️

3

ZWINNOŚĆ 🏹

3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁️

3

WIEDZA 📖

4

WPLYW 🤝

3

WOLA 🗣️

5

INSANE ASYLUM

## Historia postaci



*Im więcej siostra Mary dowiadywała się o dziwnych i straszliwych siłach, które czasem dają o sobie znać w naszym świecie, tym bardziej była pewna, że jej powołaniem jest chronić niewinnych i odpędzać te nieczyste moce. Choć siostra Mary jest uzbrojona jedynie w nauki swojego Kościoła i niezachwianą wiarę, podąża wszędzie tam, gdzie, jak słyszała od swych braci księży i innych zakonnic, czai się to, co nadprzyrodzone. Pozostali członkowie Kościoła mogą odrzucać te opowieści, biorąc je za średniowieczne przesady, ale siostra Mary aż nazbyt dobrze wie o istnieniu zła w namacalnej formie. Wie też, że jeśli pozwoli się takiemu złu wykiełkować, sprowadzi ono zniszczenie i terror na wszystkie dzieci boże.*







**Carolyn Fern**  
PSYCHOLOG



6



8


**Akcja:** Ty albo inny badacz  
w zasięgu zakrywacie  
1 kartę Przeróżenia albo  
odrzućcie 1 zakrytą  
kartę Przeróżenia.

SIŁA 

3

ZWINNOŚĆ 


2

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 

4

WIEDZA 

3

WPLYW 

4

WOLA 

5

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*Carolyn Fern zawsze zastanawiały umysły innych ludzi. Korzystając ze złożonych technik hipnozy, studiowała psychologię swoich pacjentów poprzez ich sny. W trakcie tych badań widziała i słyszała wiele niepokojących rzeczy, jednak nawet to nie było w stanie jej przygotować na najnowszego pacjenta, Malachiego. Po rozmowie na temat jednego z jego najbardziej wyrazistych i nieprzyjemnych snów, Malachi został brutalnie zamordowany. Jakby tego było mało, zabito go za pomocą dziwnie zdobionego noża, który dokładnie opisał w jednym ze swoich snów. Po zapoznaniu się z tymi faktami Carolyn postanowiła przejrzeć swoje notatki dotyczące Malachiego, licząc, że uda jej się trafić na jakąś wskazówkę, która pomoże ustalić, kim naprawdę był jej pacjent. Poszukiwania prowadzą ją od jednej dziwacznej sprawy do kolejnej, ale mimo to Carolyn ma wrażenie, że nadal wie o wiele za mało, aby zrozumieć, dlaczego Malachi został zamordowany.*





**Darrell Simmons**  
FOTOGRAF



8



6

Raz na rundę, kiedy masz  
zyskać Wskazówkę,  
zamiast tego możesz  
otrzymać stan Skupiony.



SIŁA

3

ZWYNNOSĆ

4

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

5

WIEDZA

3

WPŁYW

3

WOLA

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

Wydawca powiedział, że pewnie coś mu się przewidziało, ale Darrell Simmons dobrze wie, co widział. Dorastał w Arkham i nie jest dla niego żadną nowiną, że dzieją się tu osobliwe rzeczy. To jednak było coś innego. W całym swoim życiu nie widział czegoś równie potwornego i do tej pory przeklina się za to, że nie zabrał wtedy swojego aparatu fotograficznego, aby móc wszystkim udowodnić, że tego nie zmyślił. Skoro nie wierzą jego słowom, może uwierzą jego zdjęciom, gdy zostaną opublikowane w *Arkham Advertiser*. Teraz poszukuje grozy, która prześladowuje go w snach od tej pamiętnej nocy, i wie, że jest już blisko odkrycia prawdy. Tym razem rozegra wszystko ostrożnie. Tym razem będzie przygotowany. I co najważniejsze – tym razem robi zdjęcia.





**Dexter Drake**  
MAGIK



6



8

Raz na rundę, kiedy  
zyskujesz Zakłęcie,  
otrzymujesz stan Skupiony.

SIŁA ⚔

3

ZWINNOŚĆ 🏹

3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁

3

WIEDZA 📖

5

WPLYW 🤝

4

WOLA 🗣

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci



*Po powrocie z Wielkiej Wojny Dexter Drake zyskał sławę jako wspaniały magik, zadziwiając publiczność swoimi skomplikowanymi i wymyślnymi sztuczkami scenicznymi. Choć odniósł tak oszałamiający sukces, Dexter zawsze marzył, aby odkryć prawdziwą magię. To pragnienie doprowadziło go wkrótce do zastrzeżonej części starego sklepu z zakurzonymi, mrocznymi księgami. Tam natrafił na nadpalony i podarty fragment samego Necronomiconu. Zaintrygowany tym kawałkiem starożytnej, okultystycznej wiedzy, Dexter postanowił wykorzystać swoje bogactwo do poszukiwania wiedzy na temat pradawnych sztuk magicznych i to, co odkrył, przeraziło go. Zgłębiając arka, przeprowadził wiele śledztw, podczas których odkrył istnienie potężnego zła, które wkrótce objawi swe oblicze. Całkiem możliwe, że jest jedyną osobą, która jest w stanie powstrzymać tę mroczną siłę przed pochłonięciem całego świata.*





**Vincent Lee**  
DOKTOR



8



6


**Akcja:** Ty albo inny badacz  
w zasięgu zakrywacie  
1 kartę Obrażenia albo  
odrzućcie 1 zakrytą  
kartę Obrażenia.

SILA 

4

ZWINNOŚĆ 


2

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 

4

WIEDZA 

3

WPLYW 

4

WOLA 

4

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*Vincent Lee wie, dlaczego ludzie umierają. Jako absolwent wydziału medycyny na Uniwersytecie Yale miał możliwość oswojenia się z przyczynami nieuchronnie prowadzącymi do zgonu. Jednak odkąd został pracownikiem medycznym w Szpitalu św. Marii w Arkham, widział zbyt wiele straszliwych i niewytłumaczonych śmierci – starszy człowiek rozerwany na strzępy przez niezidentyfikowane dzikie zwierzęta, zdrowy, młody mężczyzna, którego serce eksplodowało bez żadnego widocznego powodu. Ich powykrzywiane twarze prześladują go w snach. Będąc człowiekiem, który nie zazna spokoju, póki nie pozna odpowiedzi na dręczące go pytania, Vincent zaczął się zastanawiać, czy coś wyjątkowo złowieszczonego nie dzieje się w tym na pozór spokojnym miasteczku w Massachusetts. Z powodu koszmarów nękających go każdej nocy nie był w stanie kontynuować normalnie swoje pracy, więc postanowił wziąć urlop naukowy i zbadać przyczyny tych dziwnych śmierci, nawet gdyby miał przez to zginąć.*







**Amanda Sharpe**  
STUDENTKA



Kiedy rozwiążesz łamigłówkę, możesz wykonać dwa dodatkowe ruchy łamigłówki.

SIŁA ⚡

ZWINNOŚĆ 🏹

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁

WIEDZA 📖

WPLYW 🤝

WOLA 🗣

3

3

4

4

3

4

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*W salach Uniwersytetu Miskatonic kształciło się wielu uznanych uczonych, a Amanda Sharpe była na dobrej drodze, aby zostać jedną z najlepszych absolwentek. Jednak odkąd ujrzała dziwne malowidło przedstawiające olbrzymią istotę wynurzającą się z oceanu, nie potrafiła skupić się na zajęciach. Jej sny zdominowane zostały przez wizje rozległego zatopionego miasta i odgłos szeptów w dziwnym języku, którego nie rozumiała. Choć porzuciła studia, nie wpłynęło to na jej bystry umysł ani na zapał do pracy. Różnica polegała na tym, że teraz skupiła się na rozwiązywaniu okultystycznych tajemnic.*



**Bob Jenkins**  
DOMOKRĄŻCA



7



7

Raz na rundę, kiedy poświęcasz akcję, aby oddziaływać na Osobę, możesz zakryć 1 kartę Przerażenia albo odrzucić 1 zakrytą kartę Przerażenia.

SILA ⚡

3

ZWINNOŚĆ 🏹

3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 👁

4

WIEDZA 📖

2

WPLYW 🤝

5

WOLA 🗣

4

INSANE ASYLUM

## Historia postaci



*Bob Jenkins zamierzał pewnego dnia dorobić się prawdziwej fortuny. Może i nie był ekspertem od zaginionych kultur i tajnych organizacji, ale wiedział, że rzadkie księgi i antyczną broń można sprzedać za niezłą sumkę. Już nie raz miał okazję się przekonać, że okultystyczne organizacje płacą złotymi monetami nieznanego pochodzenia, a Bob lubił złote monety. Otwarcie przyznawał, że badając sekrety wiedzy tajemnej, nie kieruje się jakimiś szlachetnymi pobudkami, ale w końcu niewielu ludzi gotowych jest stawić czoła niepojętym koszmarom z dobroci serca. Za szlachetność trzeba dopłacić.*

**Mandy Thompson**  
PRACOWNIK NAUKOWY



6




8


Raz na rundę, kiedy  
zyskujesz Wskazówkę,  
zyskujesz 1 dodatkową  
Wskazówkę.

SILA 


2

ZWINNOŚĆ 


3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 

5

WIEDZA 

4

WPLYW 

4

WOLA 

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci

*Odkąd Mandy została zatrudniona na Uniwersytecie Miskatonic, zajmowała się analizą bluźnierczych tekstów ze starożytnych, zakazanych ksiąg. Większość uczonych, którzy zetknęli się z nimi wcześniej, odstręczały straszliwe ilustracje i plugawe opisy. Mandy jednak zachowywała obiektywizm i najwyraźniej była odporna na niszczyielski wpływ ksiąg. W końcu zaczęła dostrzegać w tekstach pewną prawidłowość, ukryty wzór, zapowiadający nadciągającą katastrofę. Mandy zdawała sobie sprawę, że plugawa lektura mogła po prostu wywołać u niej paranoję, jednak w głębi duszy czuła, że na horyzoncie naprawdę majaczy widmo niewyobrażalnego kataklizmu i musi zrobić wszystko, aby to powstrzymać.*



**Monterey Jack**  
ARCHEOLOG



8



6


Inni badacze na twoim polu  
nie muszą unikać potworów.

SILA 

5

ZWINNOŚĆ 


3

SPOSTRZEGAWCZOŚĆ 

4

WIEDZA 

3

WPLYW 


3

WOLA 

3

INSANE ASYLUM

## Historia postaci



*Jack zawsze twierdził, że osiągnął sukces w archeologii dzięki radom swojego ojca. „Historia szepcze, Monterey. Musisz jedynie słuchać”. Ojciec zawsze żartobliwie nazywał go Monterey, choć Jack nigdy nie uważał tego przydomka za szczególnie zabawne. Przez lata Jack podróżował po całym świecie, poszukując zapomnianych skarbów, jednak któregoś dnia w jego pełnym przygód życiu nastąpił tragiczny zwrot. Jego ojciec został zamordowany, a zabójca wyciął na czole ofiary nieznany, tajemny symbol. Jack był zdruzgotany. Nie miał pojęcia, kto i dlaczego miałby zrobić coś takiego. Zamierzał jednak się dowiedzieć. Historia szeptała, a Monterey Jack słuchał.*