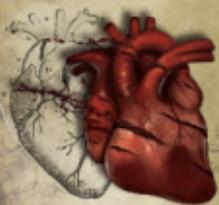




"Ashcan" Pete
IL VAGABONDO



7



7

Inizia la partita con
l'oggetto unico Duke.

FORZA 

4

AGILITÀ 

4

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

3

CARISMA 

2

VOLONTÀ 

4

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Pete, ribattezzato "Ashcan" per il suo stile di vita, dorme ovunque i suoi viaggi lo portino: in un campo, su un treno o forse, se ha fortuna, in un granaio. Si corica con il suo fedele segugio Duke da un lato e la sua sgangherata chitarra dall'altro. A volte, mentre dorme, Ashcan sogna luoghi infestati e tormentati e orribili creature... e quando si sveglia sa che qualcuno ha bisogno del suo aiuto, perché i suoi sogni gli mostrano la realtà.

Non sa dire da quanto tempo stia viaggiando vivacchiando di espedienti, ma di certo sa che nessun luogo è troppo lontano per accorrere in aiuto di chi ne ha bisogno.

E fintanto che Pete potrà aiutare il prossimo, difficilmente smetterà di vagabondare.

Gloria Goldberg
LA SCRITTRICE



All'inizio del tuo turno,
se non hai indizi,
ottiene 1 indizio.

FORZA 

AGILITÀ 

PERCEZIONE 

SAPIENZA 

CARISMA 

VOLONTÀ 

2

3

4

4

4

4

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Fin da ragazzina, Gloria era tormentata da visioni di mostri che si annidavano in luoghi strani e allucinanti. Col tempo riuscì a vincere il terrore suscitato da queste visioni mettendole per iscritto e creando delle storie. Col passare degli anni queste storie fecero di lei un'autrice di grande successo, ma più scriveva e più quelle visioni diventavano estreme.

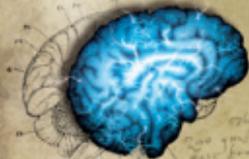
Ora è giunta alla conclusione che ciò che vede non sia frutto della sua immaginazione, bensì una rivelazione profetica del mondo del soprannaturale. Ha deciso allora di sfruttare queste rivelazioni per indagare sull'ambiente occulto ed esorcizzare quegli incubi dal mondo... e dal suo inconscio.



Harvey Walters
IL PROFESSORE



5



9

Azione: Un altro
investigatore entro gittata
ottiene 1 indizio. Puoi
attivare questa capacità solo
una volta per round.

FORZA 

3

AGILITÀ 

2

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

4

CARISMA 

4

VOLONTÀ 

4

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Il professor Walters ha esordito come semplice appassionato di occulto, ma nel corso degli anni ha scoperto che la sua conoscenza di lingue antiche, reliquie profane e strani rituali è essenziale per affrontare i pericoli dell'era moderna.

Il Professore è sia un avido collezionista di reperti preistorici che un'autorevole fonte di conoscenza sulle religioni primordiali che veneravano divinità da incubo eoni or sono. Quando si verifica un fenomeno soprannaturale, viene spesso interpellato per far luce sul problema con le sue notevoli risorse e il suo bagaglio di esperienze.



Jenny Barnes
LA DILETTANTE

8

6

Azione: Se non hai indizi,
ottiene 2 indizi e
scarta 1 orrore.

FORZA

3

AGILITÀ

4

PERCEZIONE

3

SAPIENZA

3

CARISMA

5

VOLONTÀ

3

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



La giovane Jenny Barnes ha dedicato buona parte della sua vita alla ricerca del lusso, della cucina raffinata e degli abiti all'ultima moda. Nel corso della sua ultima estate a Parigi, tuttavia, ha ricevuto una lettera da sua sorella Isabelle nella quale confessava che alcune forze misteriose stavano per muoversi contro di lei e che temeva di cadere vittima di una minaccia paranormale di qualche tipo. Quella è stata l'ultima lettera che Jenny ha ricevuto dalla sua adorata sorella, e così è tornata negli Stati Uniti per mettersi a caccia di fenomeni occulti e indagare.

Tutt'altro che un delicato fiorellino, si è dimostrata una tiratrice provetta e un'investigatrice dell'ignoto temeraria e ingegnosa. Finché non riuscirà a far luce sul mistero della scomparsa di Isabelle, Jenny non cesserà di condurre le sue ricerche. Vestita in modo impeccabile, naturalmente.

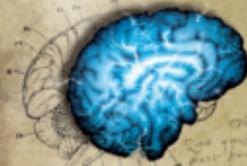


Joe Diamond

IL DETECTIVE



8



6

Quando spendi 1 indizio per convertire 1 🔍 in 1 ⚡, puoi invece convertire fino a 2 🔍 in 2 ⚡.

FORZA ⚔️

4

AGILITÀ 🦋

5

PERCEZIONE 👁️

3

SAPIENZA 📖

3

CARISMA 🗨️

3

VOLONTÀ 🧠

3

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



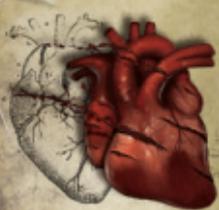
Joe Diamond è un detective privato noto per occuparsi di quei casi che tutti gli altri bollano come sciocchezze soprannaturali. Ha lavorato sia per i clienti più ricchi che per chi navigava in cattive acque: per lui nessun caso è troppo grande, troppo piccolo, troppo strano o troppo pericoloso.

È meticoloso nelle sue indagini e non è un individuo da prendere sottogamba. Stando alla sua esperienza, le cose iniziano a farsi pericolose quando sei vicino a scoprire la verità, ed è proprio lì che Joe Diamond preferisce arrivare.





Kate Winthrop
LA SCIENZIATA



6



8

Inizia la partita
con l'oggetto unico
Stabilizzatore di Flusso.

FORZA 

3

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

5

SAPIENZA 

4

CARISMA 

3

VOLONTÀ 

3

INSANE ASYLUM

La Storia Finora

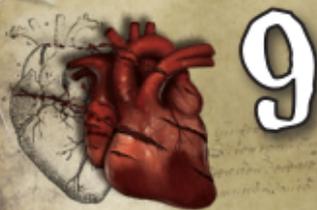


Pochissimi tra i colleghi scienziati di Kate Winthrop conoscono il suo nome proprio: Kate è estremamente timida, ma è dotata di una mentalità scientifica potente e lucida. Alcuni anni fa vide il suo mentore divorato da una creatura inconcepibile proveniente da un altro mondo. Una mente più debole avrebbe potuto cedere alla follia o bollare quella visione come un'allucinazione, ma Kate non aveva dubbi su ciò che aveva visto e da allora dedica il suo tempo a studiare i fenomeni che causarono quella tragedia.

Il risultato di questi studi è lo stabilizzatore di flusso: un congegno ancora in fase sperimentale, ma che Kate spera di perfezionare fino a farne un meccanismo che possa proteggere permanentemente questo mondo dalle mostruosità che si annidano nei mondi occulti. A tale scopo, Kate non perde occasione di collaudare il congegno o di condurre ulteriori ricerche in qualsiasi luogo dove affiorino tracce del soprannaturale.



Michael McGlen
IL GANGSTER



9



5

Quando un mostro
è sconfitto, diventa
concentrato.

FORZA 

5

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

2

CARISMA 

3

VOLONTÀ 

4

INSANE ASYLUM

La Storia Finora

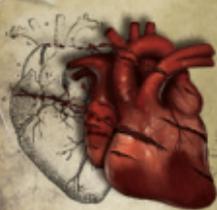


A Michael McGlen piace pensare di essere uno che “risolve problemi”. Le autorità federali lo considerano invece un pericoloso criminale, ma a McGlen importa ben poco di ciò che pensano gli altri. Dopo che il suo buon amico e socio in affari Louie è stato trascinato in acqua da un’orribile creatura di qualche tipo, McGlen si è assunto il compito di impartire una sonora lezione agli esseri che si aggirano nel buio della notte.

Ultimamente va in cerca di strani luoghi infestati dal soprannaturale e da orribili creature, e quando ne trova uno risolve il problema alla radice. McGlen ritiene che la dinamite o una mitragliatrice siano gli approcci che forniscono i risultati migliori.



Sorella Mary
LA SUORA



6



8

Una volta per round, quando
effettua una prova, un altro
investigatore entro gittata
può convertire 1 🔍 in 1 ✨.

FORZA 🦊

3

AGILITÀ 🦋

3

PERCEZIONE 👁

3

SAPIENZA 📖

4

CARISMA 🗨

3

VOLONTÀ 🧠

5

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Più cose Sorella Mary scopre sulle strane forze arcane che a volte si manifestano in questo mondo e più si convince di essere stata messa su questa strada per proteggere gli innocenti e respingere quelle forze, quando le è possibile.

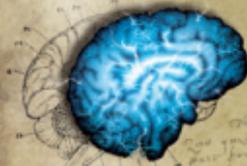
Armata soltanto dei paramenti della sua chiesa e della sua fede incrollabile, Sorella Mary si mette in cerca di ogni minaccia soprannaturale di cui sente parlare dai preti e dalle altre suore. Gli altri membri della sua chiesa tendono a ignorare questi fenomeni e a bollarli come superstizioni medievali, ma Sorella Mary sa fin troppo bene che il male esiste in senso fin troppo letterale, e che se sarà lasciato libero di agire indisturbato seminerà rovina e orrore in tutto il creato.



Carolyn Fern
LA PSICOLOGA



6



8

Azione: Tu o un altro
investigatore entro gittata
girate a faccia in giù 1 orrore o
scartate 1 orrore a faccia in giù.

FORZA 

3

AGILITÀ 

2

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

3

CARISMA 

4

VOLONTÀ 

5

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Carolyn Fern si aggira nelle menti altrui usando una sofisticata forma di ipnosi, con cui studia la psicologia dei suoi pazienti attraverso i loro sogni. Tramite questa pratica ha visto e sentito molte cose inquietanti, ma nulla poteva prepararla al suo ultimo paziente, Malachi. Dopo una seduta particolarmente vivace e turbolenta passata a discutere dei suoi sogni, Malachi è stato brutalmente assassinato... con un pugnale cerimoniale che aveva descritto proprio in uno dei suoi sogni!

Appresa la notizia, Carolyn è tornata a esaminare i suoi vecchi appunti su Malachi, in cerca di qualche indizio che potesse rivelare chi era veramente. Le sue ricerche l'hanno condotta da un caso bizzarro all'altro, ma la verità sull'omicidio di Malachi resta per lei ancora un mistero.





Darrell Simmons
IL FOTOGRAFO

8

6

Una volta per round,
quando stai per ottenere
un indizio, puoi invece
diventare concentrato.



La Storia Finora



Il suo redattore dice che si è immaginato tutto, ma Darrell Simmons sa bene cosa ha visto: è cresciuto ad Arkham e conosce a fondo gli strani fenomeni che si manifestano in questa città. Ma stavolta è diverso: non aveva mai visto niente di tanto terribile in vita sua e da allora si è dato dell'idiota per non avere portato con sé la macchina fotografica e dimostrato a tutti che non si era inventato nulla. Ma se non credono alle sue parole, forse crederanno alle sue foto quando saranno pubblicate sull'Arkham Advertiser.

Ora si è messo in caccia dell'orrore che infesta i suoi sogni fin da quella notte e sa che la pista è quasi giunta al termine. Stavolta sarà più prudente. Stavolta sarà preparato. E, soprattutto, stavolta scatterà delle foto.





Dexter Drake
L'ILLUSIONISTA



6



8

Una volta per round, quando ottieni un incantesimo, diventi concentrato.

FORZA 

3

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

3

SAPIENZA 

5

CARISMA 

4

VOLONTÀ 

3

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Tornato dalla Grande Guerra, Dexter Drake è diventato un mago di grande successo, in grado di estasiare il pubblico con le sue sofisticate illusioni e i suoi ingegnosi trucchi di scena. Nonostante il suo improvviso successo, Dexter ha sempre desiderato conoscere la vera magia e questo desiderio lo ha presto guidato fino alla sezione riservata di un polveroso negozietto dedicato ai libri meno conosciuti: è lì che ha trovato un brandello strappato e bruciacchiato del Necronomicon.

Incuriosito da questo frammento di conoscenze occulte, Dexter ha sfruttato la sua ricchezza per mettersi alla ricerca della verità su queste antiche conoscenze e ciò che ha scoperto lo ha terrorizzato. I suoi studi dell'arcano hanno finito per coinvolgerlo in varie indagini e gli hanno rivelato che presto una potente entità maligna inizierà la sua ascesa. E sa che forse sarà l'unico in grado di impedire a quell'entità di divorare il mondo intero.

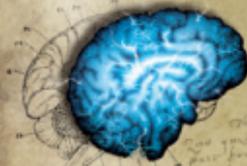




Vincent Lee
IL DOTTORE



8



6

Azione: Tu o un altro
investigatore entro gittata
girate a faccia in giù 1 danno o
scartate 1 danno a faccia in giù.

FORZA 

4

AGILITÀ 

2

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

3

CARISMA 

4

VOLONTÀ 

4

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Vincent Lee sa bene perché la gente muore. Laureatosi in medicina a Yale, è abituato ad avere a che fare con le varie condizioni che conducono inevitabilmente alle fatalità. Tuttavia, dopo essere diventato un medico stabile all'Ospedale di St. Mary ad Arkham, ha visto troppe morti orribili e inspiegabili: un anziano dilaniato da animali selvatici sconosciuti, un giovane la cui testa è esplosa senza una causa identificabile... I loro volti stravolti tormentano i ancora suoi sogni.

Essendo un uomo che trova rassicurante avere tutte le risposte, Vincent sta iniziando a chiedersi se ci sia qualcosa di sinistro all'opera in questa cittadina del Massachusetts in apparenza tanto tranquilla. Non riuscendo più a praticare a causa dell'orrore che lo riaccompagna a casa ogni notte, Vincent ha deciso di prendersi un anno sabbatico per indagare su queste strane morti, a costo di rischiare la sua stessa vita.





Amanda Sharpe
LA STUDENTESSA



7



7

Quando tenti di risolvere
un rompicapo, puoi
effettuare 2 mosse di
rompicapo aggiuntive.

FORZA 

3

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

4

CARISMA 

3

VOLONTÀ 

4

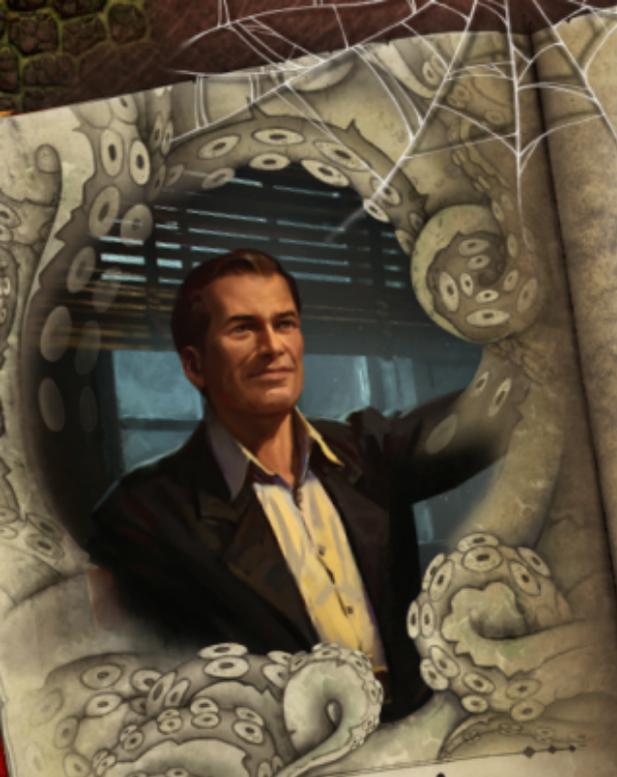
INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Le aule della Miskatonic University hanno ospitato molti eminenti studiosi e Amanda Sharpe era sulla buona strada per diventare una dei laureati più dotati dell'istituto. Tuttavia, dopo aver visto uno strano dipinto di un'enorme creatura che emergeva dall'oceano, il suo rendimento scolastico ne ha risentito: i suoi sogni sono adesso ossessionati dalle immagini di una vasta città sommersa e da una serie di sussurri in una lingua che non comprende.

Anche se ha dovuto mettere da parte i suoi studi, rimane concentrata e dedita al lavoro; l'unica differenza sta nel fatto che ora si dedica a risolvere i misteri dell'occulto.



Bob Jenkins
IL VENDITORE



7



7

Una volta per round, quando spendi un'azione per interagire con una persona, puoi girare a faccia in giù 1 orrore o scartare 1 orrore a faccia in giù.

FORZA 

3

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

2

CARISMA 

5

VOLONTÀ 

4

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



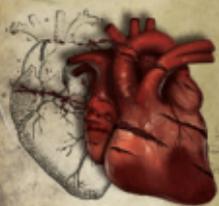
Un giorno o l'altro, Bob Jenkins metterà a segno un colpo grosso. Forse non sarà il più grande esperto di culture dimenticate e società segrete, ma sa bene che i libri rari e le armi antiche possono fruttare fior di quattrini. Più di una volta ha scoperto che un'organizzazione occulta era sovvenzionata da monete d'oro di origini ignote e a Bob le monete d'oro piacciono molto.

Ammette chiaramente che non indaga sui misteri arcani per nobili motivi, ma non tutti sono disposti ad affrontare gli orrori dell'ignoto in prima persona. Per la nobiltà c'è da pagare un extra.



Mandy Thompson
LA RICERCATRICE

Una volta per round, quando
ottiene 1 indizio, ottiene
1 indizio aggiuntivo.



6



8

FORZA 

2

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

5

SAPIENZA 

4

CARISMA 

4

VOLONTÀ 

3

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Fin dalla sua assunzione come ricercatrice alla Miskatonic University, Mandy ha trascorso molte ore ricurva sulle pagine profane di antichi testi proibiti. Altri che avevano posato gli occhi su questi tomi erano immediatamente inorriditi di fronte alle immagini e ai concetti mostruosi in essi contenuti, ma Mandy riusciva ad annotare obiettivamente le sue scoperte e sembrava in grado di scrollarsi di dosso gli effetti nefasti di quei libri.

Crede di avere colto un filo conduttore nei vari testi... uno che parla di un cataclisma imminente. Ammette che forse si tratta solo di paranoia fomentata dalle sue letture, ma è genuinamente convinta che un disastro di epiche proporzioni incomba all'orizzonte, e che debba fare tutto ciò che è in suo potere per impedire che la catastrofe si compia.



Monterey Jack
L'ARCHEOLOGO



8



6

Gli altri investigatori nella tua casella non hanno bisogno di eludere i mostri.

FORZA 

5

AGILITÀ 

3

PERCEZIONE 

4

SAPIENZA 

3

CARISMA 

3

VOLONTÀ 

3

INSANE ASYLUM

La Storia Finora



Jack ha sempre attribuito il suo successo in archeologia agli insegnamenti di suo padre: “La storia sussurra, Monterey. Non devi fare altro che ascoltarla.” Suo padre lo chiamava sempre Monterey, per scherzare, ma Jack non ha mai trovato il soprannome divertente quanto lo trovava il genitore. Per molti anni Jack ha girato il mondo in cerca di tesori proibiti, ma alla fine la sua vita avventurosa ha preso una svolta tragica: il padre di Jack è stato assassinato e un simbolo ignoto è stato inciso sulla sua fronte.

Jack ne è tuttora devastato. Non ha idea di chi sia il colpevole o quale sia il movente, ma ha intenzione di trovare delle risposte: la storia sussurra, e Monterey Jack la ascolterà.