



**„Ashcan“ Pete**  
DER LANDSTREICHER



7



7

Du beginnst das Spiel  
mit dem besonderen  
Gegenstand „Duke“.

STÄRKE

4

GESCHICKL.

4

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

3

EINFLUSS

2

WILLENSKR.

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



„Ashcan“ Pete schläft immer dort, wo die Straße ihn hinführt: Auf einem Feld, im Zug oder, wenn er Glück hat, in einer Scheune. Neben ihm liegen sein treuer Jagdhund Duke auf der einen Seite und seine altgediente, zerbeulte Gitarre auf der anderen. Und manchmal, wenn „Ashcan“ Pete einschläft, beginnt er zu träumen; Träume von Spukhäusern und grässlichen Monstern. Am nächsten Morgen weiß er dann, dass jemand seine Hilfe braucht – denn seine Träume werden wahr. Er weiß nicht, wie lange er schon auf der Straße von der Hand in den Mund lebt. Aber er weiß, dass kein Weg zu weit ist, um einem Menschen in Not zu helfen. Und solange er anderen Menschen helfen kann, wird seine Reise weitergehen.



**Gloria Goldberg**  
DIE SCHRIFTSTELLERIN

Falls du zu Beginn deines  
Zuges keine Hinweise hast,  
erhältst du 1 Hinweis.



7



7

STÄRKE

2

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

4

EINFLUSS

4

WILLENSKR.

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Seit ihrer Jugend wird Gloria von Visionen geplagt. Darin sieht sie Monster, die an seltsamen, albtraumhaften Orten hausen. Irgendwann lernte sie das Grauen zu verarbeiten, indem sie Geschichten darüber schrieb. Mit den Jahren wurde sie zu einer erfolgreichen Schriftstellerin, doch je mehr Gruselgeschichten sie verfasste, desto heftiger wurden die Visionen. Mittlerweile glaubt sie, dass die Bilder nicht allein ihrer Fantasie entspringen, sondern eine Art zweites Gesicht sind, ein Blick in die Welt des Übersinnlichen. Sie ist fest entschlossen ihre Gabe zu nutzen, um mehr über das Übernatürliche herauszufinden und die Albträume aus der Welt – und ihrem Unterbewusstsein – zu verbannen.*





**Harvey Walters**  
DER PROFESSOR



**Aktion:** Ein anderer  
Ermittler in Reichweite  
erhält 1 Hinweis.  
(Nur ein Mal pro Runde.)

STÄRKE

GESCHICKL.

WAHRNEHMUNG

WISSEN

EINFLUSS

WILLENSKR.

3

2

4

4

4

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Professor Walters interessierte sich schon immer für das Altertümliche und Groteske. Mit den Jahren stellte er fest, dass sein Wissen über alte Sprachen, heidnische Kultgegenstände und bizarre Rituale auch heute noch von enormer Bedeutung ist. Er gilt als eifriger Sammler prähistorischer Alltagsgegenstände und als unerschöpflicher Quell des Wissens über urzeitliche Religionen und deren alpträumhafte Götzen. Wann immer etwas Unerklärliches passiert, zieht man Professor Walters als Sachverständigen hinzu. Mit seinem umfassenden Wissen und großen Erfahrungsschatz macht er sich an die Lösung jedes Problems.*





**Jenny Barnes**  
DIE TOCHTER AUS REICHEM HAUSE



8



6

**Aktion:** Falls du keine Hinweise hast, erhältst du 2 Hinweise und legst 1 Horror ab.

STÄRKE

3

GESCHICKL.

4

WAHRNEHMUNG

3

WISSEN

3

EINFLUSS

5

WILLENSKR.

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Jenny Barnes verbrachte die meiste Zeit ihres jungen Lebens mit Vergnügungen, Galadinnern und Mode. Während ihres letzten Sommerurlaubs in Paris bekam sie einen Brief von ihrer Schwester Isabelle, in dem von einer geheimnisvollen Verschwörung und Isabelles Angst vor der Bedrohung durch mysteriöse Kräfte die Rede war. Dies war die letzte Nachricht, die Jenny von ihrer geliebten Schwester erhielt. Kurz darauf reiste sie in die Staaten zurück, um die Spur der okkulten Phänomene aufzunehmen. Jenny ist alles andere als ein zartes Pflänzchen. Schon bald erwies sie sich als talentierte Schützin und furchtlose Ermittlerin. Solange Isabelles Verschwinden nicht aufgeklärt ist, wird sie ihre Suche fortsetzen. Und sie wird dabei stets perfekt gekleidet sein.*





**Joe Diamond**  
DER PRIVATDETEKTIV



Falls du einen Hinweis  
ausgibst, um ein  in  
ein  umzuwandeln,  
darfst du stattdessen bis zu  
2  in  umwandeln.

STÄRKE 

GESCHICKL. 

WAHRNEHMUNG 

WISSEN 

EINFLUSS 

WILLENSKR. 

4

5

3

3

3

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Joe Diamond ist Privatdetektiv und steht in dem Ruf, auch bizarre Fälle anzunehmen, die andere als esoterische Spinnerei abtun würden. Bei seinen Ermittlungen geht er stets mit größter Sorgfalt vor; er ist keiner, der mit sich scherzen lässt. Die Mittellosen können ebenso auf seine Dienste zählen wie die oberen Zehntausend. Kein Fall ist ihm zu schwer, zu leicht, zu merkwürdig oder zu gefährlich. Seiner Erfahrung nach wird es erst dann richtig unangenehm, wenn man der Wahrheit zu nahe kommt – und genau das ist Joes Spezialgebiet.*



**Kate Winthrop**  
DIE WISSENSCHAFTLERIN

Du beginnst das Spiel mit  
dem besonderen Gegenstand  
„Fluxstabilisator“.



6



8

STÄRKE

3

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

5

WISSEN

4

EINFLUSS

3

WILLENSKR.

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Die meisten von Kate Winthrops Kollegen an der Universität kennen noch nicht einmal ihren Vornamen. Sie ist ausgesprochen schüchtern, aber mit einem scharfen Verstand und einer überdurchschnittlichen Begabung für Naturwissenschaften gesegnet. Vor einigen Jahren musste sie mit ansehen, wie ihr Mentor von einer unbeschreiblichen Kreatur aus dem Jenseits verschlungen wurde. Ein schwächerer Geist wäre bestimmt daran zerbrochen oder hätte das Erlebnis als Hirngespinnst abgetan. Doch Kate ist bei klarem Verstand und weiß genau, was sie gesehen hat. Seitdem erforscht sie die Phänomene, die zu dem Unglück geführt haben. Ihre neuste Erfindung ist der Fluxstabilisator, ein Gerät, das sich noch in der Testphase befindet, aber irgendwann einen permanenten Schutz gegen die außerirdischen Monster bieten soll. Indessen sucht Kate nach neuen paranormalen Phänomenen, an denen sie ihr Gerät erproben kann.*







9



5

Immer wenn ein Monster  
besiegt wird, wirst du  
konzentriert.

**Michael McGlen**  
DER GANGSTER

STÄRKE

5

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

2

EINFLUSS

3

WILLENSKR.

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...

*Michael McGlen betrachtet sich als Problemlöser. Die Bundesbehörden betrachten ihn als gemeingefährlichen Verbrecher und Mafioso, aber McGlen schert sich nicht um die Meinung anderer Leute. Nachdem sein guter Freund und Geschäftspartner Louie von einer schrecklichen Kreatur ins Wasser gezerrt und ertränkt worden war, beschloss McGlen den Wesen der Nacht einen ordentlichen Denkmalsstein zu verpassen. Seitdem begibt er sich an merkwürdige Orte, an denen es spukt oder grässliche Bestien ihr Unwesen treiben. Dort angekommen löst er das Problem – in den meisten Fällen mit Sprengstoff oder einer Maschinenpistole.*



# Schwester Mary

## DIE NONNE



Ein anderer Ermittler  
in Reichweite darf beim  
Ablegen einer Probe ein 🔍  
in ein ⚡ umwandeln.  
(Nur ein Mal pro Runde.)

STÄRKE ♣

GESCHICKL. ♣

WAHRNEHMUNG 👁

WISSEN ♣

EINFLUSS ♣

WILLENSKR. ♣

3

3

3

4

3

5

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Immer öfter manifestieren sich seltsame und geheimnisvolle Mächte in unserer Welt. Je mehr Schwester Mary darüber herausfand, desto fester glaubte sie auserwählt zu sein – auserwählt, um die Schwachen zu beschützen und das Übernatürliche zu bekämpfen. Mit nichts als ihrem Ornat und ihrem unerschütterlichen Glauben bewaffnet verfolgt sie paranormale Phänomene, wann immer ihre Mitschwestern ihr Informationen zutragen. Für viele Kirchenmitglieder grenzt ihr Eifer an mittelalterlichen Aberglauben, doch Schwester Mary weiß nur zu gut, dass das leibhaftige Böse tatsächlich existiert. Sie weiß auch, dass es bekämpft werden muss – ansonsten ist Gottes Schöpfung dem Untergang geweiht.*







**Carolyn Fern**  
DIE PSYCHOLOGIN



6



8

**Aktion:** Du oder ein anderer Ermittler in Reichweite dreht 1 offenen Horror um oder legt 1 verdeckten Horror ab.

STÄRKE

3

GESCHICKL.

2

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

3

EINFLUSS

4

WILLENSKR.

5

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Carolyn Fern beschäftigt sich von Berufs wegen mit der Psyche anderer Menschen. Mithilfe einer komplexen Form der Hypnose untersucht sie den Geisteszustand ihrer Patienten über deren Träume. Diese Behandlungsmethode hat sie viele verstörende Dinge sehen und hören lassen, doch nichts konnte sie auf ihren letzten Patienten, einen Mann namens Malachi, vorbereiten. Nach einem schwierigen und äußerst lebhaften Therapiegespräch über Malachis Träume fiel der Patient einem brutalen Mord zum Opfer. Besonders erschütternd war, dass er mit eben jenem verzierten Dolch erstochen wurde, von dem er kurz zuvor geträumt hatte. Als Carolyn davon erfuhr, begann sie fieberhaft ihre alten Aufzeichnungen über Malachi durchzusehen, um Hinweise auf seine wahre Identität zu finden. Ihre Nachforschungen führten sie von einem bizarren Fall zum nächsten, doch das Motiv des Mörders bleibt weiterhin ein Rätsel.*



# Darrell Simmons

DER FOTOGRAF



Falls du einen Hinweis erhalten würdest, darfst du stattdessen konzentriert werden. (Nur ein Mal pro Runde.)

STÄRKE

3

GESCHICKL.

4

WAHRNEHMUNG

5

WISSEN

3

EINFLUSS

3

WILLENSKR.

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Sein Redakteur hält ihn für paranoid, aber Darrell Simmons weiß genau, was er gesehen hat. Als gebürtiger Arkhamer ist ihm das Bizarre nicht fremd, doch dieses Erlebnis war mit nichts anderem zu vergleichen. Nie zuvor in seinem Leben hatte er etwas dermaßen Schreckliches gesehen. Bis heute bereut er es, keine Kamera dabei gehabt zu haben, denn dann könnte er beweisen, dass sein Erlebnis kein Hirngespinnst war. Seinen Worten glauben die Leute nicht, aber einer Fotografie, abgedruckt im Arkham Advertiser, würden sie glauben. Also begibt er sich auf die Suche nach dem Schrecken, der ihn seit dieser verhängnisvollen Nacht in seinen Träumen verfolgt. Er kann fühlen, dass er ihm näher kommt. Aber dieses Mal wird er vorsichtiger sein. Er ist vorbereitet. Und vor allem hat er dieses Mal eine Kamera dabei.*







**Dexter Drake**  
DER MAGIER



6



8

Sobald du einen Zauber  
erhältst, wirst du  
konzentriert.  
(Nur ein Mal pro Runde.)

STÄRKE

3

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

3

WISSEN

5

EINFLUSS

4

WILLENSKR.

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Als Dexter Drake aus dem Ersten Weltkrieg zurückkehrte, war er fest entschlossen, ein berühmter Bühnenmagier zu werden und sein Publikum mit aufwändigen Illusionen und faszinierenden Tricks zu verzaubern. Trotz seines überwältigenden Erfolgs hörte er nicht auf von wahrer Magie zu träumen. Dieses Verlangen führte ihn schon bald ins Hinterzimmer eines verstaubten Antiquariats, das sich auf obskure Werke spezialisiert hatte. Dort fand er ein zerrissenes und versengtes Exemplar des berühmten Necronomicons. Fasziniert von dem uralten Zeugnis okkulten Wissens investierte er sein Vermögen in die Suche nach der Wahrheit hinter den Legenden der Vergangenheit – und was er fand, verstörte ihn zutiefst. Seinen Nachforschungen zufolge gibt es ein großes Übel, das im Begriff ist, sich zu erheben und die ganze Welt zu verschlingen. Dexter weiß, dass er der Einzige sein könnte, der es noch aufzuhalten vermag.*





**Vincent Lee**  
DER ARZT



8



6

**Aktion:** Du oder ein anderer Ermittler in Reichweite dreht 1 offenen Schaden um oder legt 1 verdeckten Schaden ab.

STÄRKE

4

GESCHICKL.

2

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

3

EINFLUSS

4

WILLENSKR.

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...

*Vincent Lee weiß, warum Menschen sterben. Als Absolvent der medizinischen Fakultät von Yale kennt er alle Krankheiten und Zustände, die unweigerlich zum Tod führen. Seit er jedoch am St. Mary's Hospital in Arkham praktiziert, hat er zu viele grausige und unerklärliche Todesfälle gesehen – ein älterer Mensch, der von unbekannten wilden Tieren zerfetzt wurde, ein gesunder junger Mann, dessen Herz ohne erkennbaren Grund geplatzt war. Jede Nacht sieht er ihre verzerrten Gesichter in seinen Träumen. Vincent gehört zu den Menschen, die eine lückenlose Aufklärung brauchen, um ein traumatisches Erlebnis zu verarbeiten. Allmählich fragt er sich, ob in dem ruhigen Städtchen in Massachusetts etwas Finsteres sein Unwesen treibt. Da er sich dem alltäglichen Grauen im Krankenhaus nicht mehr gewachsen fühlt, hat er einen verlängerten Urlaub beantragt, um herauszufinden, wie es zu den merkwürdigen Todesfällen kam – auch wenn ihn die Suche sein eigenes Leben kosten könnte.*





**Amanda Sharpe**  
DIE STUDENTIN



7



7

Bei dem Versuch, ein  
Rätsel zu lösen, darfst du  
2 zusätzliche Rätselschritte  
durchführen.

STÄRKE

3

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

4

EINFLUSS

3

WILLENSKR.

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Die Hörsäle der Miskatonic Universität haben schon viele renommierte Wissenschaftler hervorgebracht. Amanda Sharpe war auf dem besten Weg, eine der talentiertesten Absolventinnen der Hochschule zu werden, bis sie eines Tages ein seltsames Gemälde sah, auf dem eine riesige Meereskreatur dem Ozean entstieg. Seitdem sind ihre Leistungen eingebrochen. Nacht für Nacht träumt sie von einer gigantischen Stadt unter dem Meer und hört Stimmen, die in einer unbekannten Sprache flüstern. Obwohl sie ihr Studium vernachlässigt, bleibt Amanda eine hochintelligente und lerneifrige junge Frau. Der einzige Unterschied ist, dass sie sich jetzt ganz auf die Aufklärung paranormaler Mysterien konzentriert.*



**Bob Jenkins**  
DER GESCHÄFTSMANN



7



7

Sobald du eine Aktion ausgibst, um mit einer Person zu interagieren, darfst du 1 offenen Horror umdrehen oder 1 verdeckten Horror ablegen.  
(Nur ein Mal pro Runde.)

STÄRKE

3

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

2

EINFLUSS

5

WILLENSKR.

4

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Bob Jenkins träumt schon lange vom großen Geld. Er ist zwar kein Experte für versunkene Kulturen und Geheimbünde, aber er weiß, dass seltene Bücher und antike Waffen einen enormen Sammlerwert haben. Mit der Zeit fand er heraus, dass sich viele okkulte Sekten mit Goldmünzen unbekannter Herkunft finanzieren – und Bob hat eine Schwäche für Goldmünzen. Er gibt offen zu, nicht aus altruistischen Gründen ins Ermittlergewerbe eingestiegen zu sein. Aber wer einen Ermittler braucht, der sich bereitwillig dem Schrecken des Unbekannten entgegenstellt, hat keine allzu große Auswahl. Altruismus gibt es eben nur gegen Aufpreis.*





**Mandy Thompson**  
DIE FORSCHERIN



6



8

Sobald du einen Hinweis  
erhältst, erhältst du  
1 zusätzlichen Hinweis.  
(Nur ein Mal pro Runde.)

STÄRKE

2

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

5

WISSEN

4

EINFLUSS

4

WILLENSKR.

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Seit Beginn ihrer Tätigkeit als Forscherin an der Miskatonic Universität hat Mandy unzählige Stunden mit der Erforschung blasphemischer Texte in uralten, verbotenen Büchern zugebracht. Andere gaben schnell auf, nachdem sie die grausigen Illustrationen und entsetzlichen Inhalte der Bücher gesehen hatten. Doch Mandy erforschte sie mit wissenschaftlicher Nüchternheit und ließ ihre schädliche Wirkung nicht an sich heran. Seit Kurzem glaubt sie in verschiedenen Texten ein Muster entdeckt zu haben, das auf einen bevorstehenden Kataklysmus hindeutet. Sie will nicht ausschließen, dass die Lektüre der okkulten Werke eine Art Paranoia in ihr ausgelöst hat. Aber andererseits ist sie sich sicher, dass eine Katastrophe von ungeahnten Ausmaßen droht und sie alles in ihrer Macht Stehende tun muss, um das Schlimmste zu verhindern.*





**Monterey Jack**  
DER ARCHÄOLOGE



8



6

Andere Ermittler auf  
deinem Feld müssen  
Monstern nicht ausweichen.

STÄRKE

5

GESCHICKL.

3

WAHRNEHMUNG

4

WISSEN

3

EINFLUSS

3

WILLENSKR.

3

INSANE ASYLUM

## Was bisher geschah...



*Jack führt seine Erfolge im Bereich der Archäologie auf den Rat seines Vaters zurück: „Die Geschichte flüstert, Monterey. Du brauchst nur zuzuhören.“ Sein Vater nannte ihn immer Monterey, aus Scherz, auch wenn Jack den Spitznamen nicht halb so amüsant fand wie sein alter Herr. Viele Jahre lang reiste Jack durch die Welt und suchte nach versunkenen Schätzen, bis eines Tages sein Abenteuerleben eine tragische Wendung nahm. Jacks Vater wurde ermordet aufgefunden, in seine Stirn war ein okkultes Symbol eingebrannt. Jack war am Boden zerstört. Er konnte sich nicht ausmalen, wer so etwas tun sollte und warum. Aber er war fest entschlossen Antworten zu finden. Die Geschichte flüstert und Monterey Jack hört zu.*

