

À DISTRIBUER



AU PATIENT ATTEINT

SURNOM

ÉNIGME

MATRICULE

ÂGE APPARENT

La trentaine

PHRASES TYPIQUES

« Intéressant », « Il doit bien y avoir une solution ! »

ALLIÉS

La plupart des patients

ENNEMIS

Le personnel médical

MÉDECIN RÉFÉRANT

Le Supérieur Stein

TRAITS

- Bras gauche dur comme du métal **+3**
- Obsédé par les chiffres **+2**
- Têtu **+2**
- Curieux **+1**
- Manque d'attention (la tête dans les nuages) **-1**
- Peur de se blesser **-2**

LUCIDITÉ

11

SANG-FROID

10

VITALITÉ

8

ANCIENNETÉ

7



Énigme est un homme d'une trentaine d'années, assez grand, brun aux cheveux courts, portant un bouc. Obsédé par les casse-têtes, les puzzles, les calculs mentaux et les mystères de l'hôpital, il aime plus que tout résoudre des problèmes et s'efforce de découvrir la vérité sur sa raison d'être au sein de cet asile de fous. Lui-même est un mystère à part entière depuis qu'il s'est accidentellement blessé au doigt. L'ongle de son index s'est mis à rouiller, puis la peau environnante a flétri pour finalement laisser apparaître un appendice mécanique. « L'infection » s'est propagée à l'ensemble de sa main découvrant un poing et un avant-bras métallique et glacé. Inquiêt quant à l'éventuelle évolution de sa transformation physique, il cherche un moyen d'enrayer, ou du moins de comprendre, le processus dont il est atteint...

À DISTRIBUER



AU PATIENT ATTEINT

SURNOM

L'ORANG-OUTANG

MATRICULE

ÂGE APPARENT

La cinquantaine

PHRASE TYPIQUE

« Si ça peut aider, pourquoi pas, mais, sincèrement, j'le sens pas du tout. »

ALLIÉS

La plupart des patients

ENNEMIS

Le personnel médical

MÉDECIN RÉFÉRANT

Le Supérieur Vigorsen

TRAITS

- Robuste **+3**
- Intimidant **+2** (**-2** s'il tente de rassurer quelqu'un)
- Fort **+2**
- Amical **+1**
- Peureux **-1**
- Hanté par des visions traumatisantes **-2**

LUCIDITÉ

10

SANG-FROID

7

VITALITÉ

12

ANCIENNETÉ

7

L'Orang-outang est un homme puissant et ventripotent, à la voix particulièrement grave arborant une tête de singe. Toujours prêt à aider son prochain mais légèrement dépressif avec une tendance à parler tout seul et dans sa barbe, l'Orang-outang (parfois aussi surnommé « l'homme à tête de singe ») est un patient qui déconcerte ses compagnons d'infortune. La nuit suivant son arrivée dans l'hôpital, il fit un cauchemar – le seul qu'il ait jamais fait ici-bas – où il vit trois hommes-singes attachés à des tables d'opération, le ventre ouvert. Pendant que les pauvres victimes se faisaient torturer par une étrange Blouse blanche crachant du feu, trois gigantesques cobras royaux s'appliquaient à dévorer leurs cœurs. L'Orang-outang ne se réveilla qu'après s'être caché les yeux, les oreilles et la bouche. Il arborait alors son étonnant visage simiesque. Bien qu'ayant partiellement oublié sa vision cauchemardesque, d'effrayantes bribes de souvenirs lui reviennent de temps en temps le terrifiant chaque fois un peu plus...



À DISTRIBUER



AU PATIENT ATTEINT

SURNOM

LE RAT

MATRICULE

ÂGE APPARENT

La vingtaine

PHRASE TYPIQUE

« Qui est assez fou pour jouer au rat de laboratoire avec Butcher ? »

ALLIÉS

Ratling, les rats en général et la plupart des patients

ENNEMIS

Le Dératiseur et le personnel médical

MÉDECIN RÉFÉRANT

Le Supérieur Stein

TRAITS

- Empathie avec les rats **+3**
- Contorsionniste **+2**
- Sociable **+2**
- Allure intimidante **+1** (-1 s'il tente de sympathiser)
- Pas très débrouillard **-1**
- Frêle **-2**

LUCIDITÉ

9

SANG-FROID

11

VITALITÉ

9

ANCIENNETÉ

7

Le Rat est un homme, grand et maigrelet, au nez crochu et aux longs cheveux noirs. Son allure ténébreuse, sa pâleur et ses étranges postures peuvent le rendre impressionnant mais il n'est pas pour autant agressif ou introverti, bien au contraire. Très sociable bien que parfois un peu difficile à suivre,

Le Rat ne manque jamais de détendre l'atmosphère par quelques remarques cyniques. Son surnom vient du fait qu'il a établi une relation de confiance et une empathie profonde avec les rats arpentant l'hôpital. Il parvient à communiquer, à les comprendre et au moindre besoin, ils rappliquent pour lui apporter aide et informations.



À DISTRIBUER



AU PATIENT ATTEINT

SURNOM

LE MUET

MATRICULE

ÂGE APPARENT

La trentaine

TICS TYPIQUES

Le Muet renifle et agite ses doigts.

ALLIÉS

La plupart des patients

ENNEMIS

Le personnel médical

MÉDECIN RÉFÉRANT

Le Supérieur Marche

TRAITS

- Observateur **+3**
- Excellente mémoire **+2**
- Reconnaît les odeurs de chacun **+2**
- Intimidant **+1** (**-1** s'il tente de rassurer quelqu'un)
- Tremble parfois **-1**
- A du mal à se faire comprendre **-2**

LUCIDITÉ

9

SANG-FROID

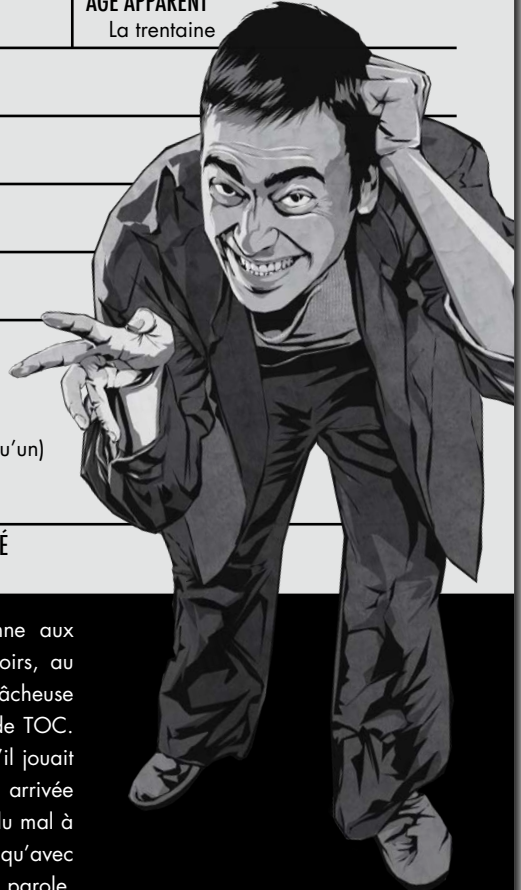
13

VITALITÉ

7

ANCIENNETÉ

7



Le Muet est un homme de taille moyenne aux cheveux bruns et courts, aux grands yeux noirs, au sourire anormalement allongé, ayant la fâcheuse habitude de renifler bruyamment et souffrant de TOC. Dès qu'il réfléchit, il agite ses doigts comme s'il jouait une partition sur un piano invisible. À son arrivée dans l'hôpital, Le Muet ne l'était pas. Il avait du mal à trouver ses mots mais il parlait encore. Ce n'est qu'avec le temps qu'il perdit totalement l'usage de la parole, s'enfermant dans un mutisme sonore. Parallèlement à cette perte vocale et afin de pallier ce handicap, il développa ses autres sens. Il se mit à sentir les odeurs – la testostérone, le stress, l'adrénaline, la peur – comme personne d'autre. De fait, il visualise les odeurs à la manière de courants d'airs colorés, parvenant jusqu'à discerner des formes parmi ces flux et les auras émises par les objets et les personnes...

Pour communiquer avec les autres patients, Le Muet doit écrire ou mimer (et le joueur qui l'incarne doit faire de même).

À DISTRIBUER



AU PATIENT ATTEINT

SURNOM

ORIGAMI

MATRICULE

ÂGE APPARENT

La vingtaine

PHRASES TYPIQUES

« Madame Grenouille m'a raconté... », « Monsieur Papillon m'a montré... »

ALLIÉS

La plupart des patients

ENNEMIS

Le personnel médical

MÉDECIN RÉFÉRANT

Le Supérieur Kemper

TRAITS

- Agile de ses doigts **+3**
- Imaginative **+2**
- Ment honteusement bien **+2**
- Discrète **+1**
- Peur des araignées **-1**
- N'a aucune force dans les bras **-2**

LUCIDITÉ

10

SANG-FROID

11

VITALITÉ

8

ANCIENNETÉ

7

Origami est une jeune femme de taille modeste aux cheveux mi-longs colorés et aux grands yeux clairs. Rêvassant sans cesse, parlant relativement peu, cette patiente s'est réfugiée dans son propre monde. Elle n'émerge véritablement que lorsqu'on lui parle en la regardant droit dans les yeux. Sa principale occupation dans l'hôpital est l'Origami, le pliage du papier. Avec n'importe quelle feuille volante, elle fabrique des grues, des poules, des grenouilles, des papillons. Ses créations ont la particularité de pouvoir lui parler et de la renseigner sur les mystères et les dangers de l'hôpital. Depuis son arrivée, elle en a réalisé des dizaines et elle est persuadée que lorsqu'elle sera parvenue à en fabriquer 1000, elle pourra enfin sortir...

