

Monsieur Hammond

-complètement amnésique-

historique :

Vous aimeriez bien le connaître en réalité. Mais vous ne vous souvenez plus de rien. La seule chose que votre esprit embrouillé parvient encore se rappeler, c'est une intense lumière, un grand froid. Des silhouettes floues.

Et un réveil difficile, par terre, dans un couloir. Nu. Une porte, vous l'ouvrez, une femme en train de s'habiller. Elle pousse un cri étouffé, vous donne un peignoir. Hagar, vous sortez. Après avoir déambulé un moment, vous rencontrez plein de monde, autour d'un cadavre. Où êtes-vous ? Qui êtes-vous ? Qu'est-ce qui se passe ?

Comment se la jouer ?

Vous êtes complètement amnésique. Vous ne vous souvenez même pas de qui vous êtes, si ce n'est que la femme vous a appelé « Monsieur Hammond ». Vous êtes complètement dépassé par les événements, presque poussé dans vos derniers retranchements. Vous êtes à la limite de l'homme et de l'animal, vous êtes à deux doigts de craquer. Votre habillement du début est un peignoir, cependant, vous pouvez prendre des habits de rechange que vous mettrez par la suite (c'est qu'il ne fait pas trop chaud, ces temps-ci).

Vos Buts :

-Comprendre qui vous êtes, ce que vous faites là, ce qui vous est arrivé.

Capacités spéciales :

- Elles vous seront communiquées en cours de jeu.

Bonne chance, Monsieur Hammond.