1. **"Пациент" (Ленни "Щелкунчик" Грейвс)**
   * **Бывший:** Ленни Грейвс, 58 лет. Доброволец испытаний препарата от шизофрении "Квайетус-9". Безобидный параноик, боящийся "голосов в стенах".
   * **Сейчас:** Рост ~1.8 м, вес ~70 кг. Зомбифицированное существо в порванной смирительной рубашке. Голова плотно замотана грязными бинтами, через прорезь видно мутное, желтое, безумно вращающееся глазное яблоко. Постоянно издает хриплое бормотание и щелкает зубами ("Щелкунчик" – кличка персонала). Крайне туп, движется медленно и неуклюже, но невероятно упорен и агрессивен при обнаружении цели. Чувствителен к свету камеры – подсветка может его дезориентировать или ненадолго отогнать.
   * **Логово:** Палата 104, первый этаж (рядом с лестницей в подвал).
   * **Опасность:** Низкая индивидуальная, но высокая в сочетании с другими или если блокирует путь к отступлению. Его бормотание – важный звуковой сигнал.
2. **"Сорвиголова" (Бенджамин "Бенни" Кроу)**
   * **Бывший:** Бенджамин Кроу, 22 года. Участник испытаний нейро-интерфейса для управления протезами. Авантюрист, искатель острых ощущений.
   * **Сейчас:** Рост ~1.75 м (без головы), вес ~60 кг. Тело в состоянии активного разложения, отсутствует голова и левая рука по локоть. На шее установлен **"Модуль Автономной Локации Кербер-7" (МАЛК-7)** – металлическая штанга с двумя камерами-глазами, центральным процессорным блоком (мигает красным светодиодом) и круговым лидарным сенсором. Издает механическое жужжание и статичные щелчки. Агрессивен, но плохо координирован, часто спотыкается. Модуль ищет цель по движению и теплу. Подсветка камеры может временно "ослепить" сенсоры МАЛК-7.
   * **Логово:** Палата 105 (соседняя с Пациентом), первый этаж.
   * **Опасность:** Низкая. Главная угроза – неожиданное появление и паника. Может загородить путь или отвлечь в критический момент.
3. **"Приращённый" / "Многоножка" (Семья Доусонов: Марта (58), Томас (60), их сын Эрик (32), его жена Сара (30), их дочь Лили (8))**
   * **Бывшие:** Семья Доусонов. Участвовали в испытаниях "симбиотического биогеля" Кербер-12 для лечения рака, надеясь спасти Лили. Гель вышел из-под контроля.
   * **Сейчас:** Длина ~2.4 м, масса ~300 кг. Чудовищный конгломерат из пяти тел, слитых в бочкообразный, пульсирующий "хорс". Тела деформированы, конечности (7 штук – руки и ноги) торчат хаотично, две головы (Марты и Эрика) вмурованы в массу, их лица искажены вечной агонией. "Лицо" существа – растянутая, лишенная костей маска из кожи Сары с пустыми глазницами и огромным ртом. Невероятно быстро передвигается на множестве конечностей по стенам и потолкам. Обладает остатками коллективного интеллекта, хитер, терпелив. Издает булькающие, щелкающие и скрежещущие звуки. Питается плотью. Свет камеры его раздражает, но не останавливает.
   * **Логово:** Старый высохший вяз во внутреннем дворике (их тела буквально вросли в дерево). Выходит через разбитое окно столовой.
   * **Опасность:** Очень высокая. Скорость, интеллект, способность проникать через вентиляцию и неожиданные углы атаки делают его смертельно опасным, особенно в узких коридорах. Главная угроза средних ночей.
4. **"Птица Дэйв" (Дейв Миллер)**
   * **Бывший:** Дейв Миллер, 42 года. Лаборант комплекса. Пострадал при аварии с образцом "Авис-Протеус" (эксперимент по регенерации тканей с использованием экзотических птичьих геномов).
   * **Сейчас:** Рост ~4.4 м (из-за вытянутой шеи и ног), вес ~84 кг. Чудовищно худое, почти скелетообразное тело с непропорционально коротким туловищем и аномально длинными конечностями и пальцами. Шея составляет половину роста. Голова огромна, череп деформирован: огромные глазницы с маленькими, глубоко посаженными желтыми человеческими глазами; вместо носа и рта – широкий, костяной клюв, обтянутый темно-бурой, грязной кожей (как будто губы вытянулись и затвердели). Волос и перьев нет. Кожа бурая, пергаментная. Обладает чудовищной силой – может выломать бронированную дверь. Крайне агрессивен. **Ненавидит, когда на него смотрят в упор** (особенно через камеры или фонарик) – прямой взгляд провоцирует мгновенную яростную атаку. Издает хриплые, птицеподобные крики и щелчки клювом.
   * **Логово:** Карцер №3, нижний этаж (бывшая зона содержания буйных).
   * **Опасность:** Чрезвычайно высокая. Сила, скорость, агрессия и триггер взгляда делают его одним из самых опасных противников. Ключевой враг на поздних ночах. Избегать прямого контакта любой ценой.
5. **"Беспокойный" (Арчибальд "Арчи" Финч)**
   * **Бывший:** Арчибальд Финч, 29 лет. Доброволец испытаний препарата "Аттенто-7" для лечения тяжелых форм СДВГ. Препарат должен был гипер-фокусировать внимание.
   * **Сейчас:** Рост ~1.7 м, вес ~65 кг. Тело покрыто струпьями, язвами и наростами серой, каменеющей кожи, особенно на спине и конечностях. Лицо искажено вечным выражением паники и тоски. Глаза неестественно широко открыты, слезятся, зрачки постоянно дёргаются. **Главная особенность:** Существо испытывает мучительную, физическую потребность быть в центре внимания. Если оно попадает в поле зрения камеры и игрок **не смотрит на эту камеру** в течение нескольких секунд, "Беспокойный" впадает в ярость и начинает стремительно двигаться к офису, издавая душераздирающие всхлипы, переходящие в рык. Если на него смотреть (через камеру или подсветить фонариком в коридоре), он замирает, успокаивается, но начинает медленно, навязчиво приближаться. Свет фонарика в упор может его ненадолго отогнать.
   * **Логово:** Камера хранения рядом с карцерами (нижний этаж), часто бродит в тех же зонах, что и Птица Дэйв.
   * **Опасность:** Высокая. Требует постоянного управления вниманием игрока. Отвлекает от других угроз, вынуждает тратить заряд подсветки и батареи фонаря. Его появление на экране – сигнал к немедленному действию.
6. **"Длинный Джон" (Джон Хоббс)**
   * **Бывший:** Джон Хоббс, 15 лет. Пациент с редким заболеванием костей. Стал подопытным для "Остео-Форс" – препарата, призванного стимулировать регенерацию и укрепление костной ткани до сверхчеловеческого уровня. Эксперимент вышел из-под контроля.
   * **Сейчас:** Рост ~2.5 м, вес ~95 кг. Гуманоид с мертвенно-белой, почти фарфоровой кожей, сквозь которую видны темные контуры невероятно плотных костей. Конечности и пальцы рук аномально длинные и тонкие, но обладают чудовищной силой. Способен разорвать стальную решетку или выбить бронированную дверь за несколько ударов. Голова лысая, человеческая. Лицо обезображено – губы растерзаны в вечную, окровавленную "улыбку" до ушей, обнажая острые зубы. Глаза полностью черные. Крайне агрессивен, атакует любого живого существо на виду, **кроме других Обитателей Лечебницы** (как будто признает их "своими"). Передвигается быстро, рывками, часто на четвереньках. Издает низкое рычание и хруст костей.
   * **Логово:** Заброшенная котельная, нижний этаж.
   * **Опасность:** Чрезвычайно высокая. Его сила и скорость делают его главной физической угрозой. Если он доберется до офиса – двери долго не продержатся. Появляется на поздних ночах.
7. **"Кукольник" (??? - "Малыш Эхо"?)**
   * **Бывший:** Предположительно, ребенок (имя и обстоятельства неизвестны). Связан с экспериментами по "трансцендентному переносу сознания" и взаимодействию с электромагнитными полями. Возможно, его сознание было "растворено" в сети комплекса.
   * **Сейчас:** Бестелесная, злобная разумная сущность, существующая в электрических сетях здания и в некоем карманном измерении ("Комната Игр"). Физически проявляется через **манипулирование плюшевыми игрушками**, оставшимися в заброшенной детской палате или принесенными сталкерами. Игрушки искажены – с вырванными глазами, рваными швами, окровавленными лапами, неестественными пропорциями. Они появляются в самых неожиданных местах (перед камерами, в вентиляции, даже в офисе), двигаются сами по себе, исчезают и появляются вновь. Сущность любит "играть":
     + **Прятки:** Игрушки внезапно появляются в поле зрения камеры или в офисе. Если игрок не находит/не замечает их за отведенное время (или не "смотрит" на них через камеру) – следует наказание (отключение случайной камеры/системы, резкий скример, привлечение внимания другого монстра, или даже прямая атажка игрушки-манипулятора).
     + **Жмурки:** Камеры могут внезапно отключаться, экран заполняться помехами с детским смехом или плачем.
   * **Питание:** Поглощает электрическую энергию. Его активность вызывает скачки напряжения, отключения света, разрядку фонаря.
   * **Логово:** Теоретически – карманное измерение "Комната Игр". Физически его влияние сильнее всего в зоне старой **замурованной детской палаты** на втором этаже и возле главного распределительного щита.
   * **Опасность:** Очень высокая, но косвенная. Не атакует напрямую, но саботирует системы, расходует внимание и ресурсы игрока, провоцирует панику, открывает путь другим монстрам. Его игры – постоянный психологический прессинг.