

PNJ principaux

Poker

Poker est peut-être le plus effrayant de tous les patients de l'hôpital car, lorsqu'on le rencontre, il est impossible de mettre le doigt sur la raison de sa présence ici. C'est un type sympa, affable, serviable, qui expliquera volontiers aux petits nouveaux les rouages de l'hôpital.

Poker se balade toujours avec un jeu de cartes sur lui, *son* jeu de cartes, que personne d'autre n'a le droit de manipuler. Les illustrations des cartes ne ressemblent à aucun jeu connu, et sont laissées à l'imagination du Docteur : il peut s'agir de représentations de lieux et personnages de l'hôpital, de monstres humanoïdes étranges, etc.

La plupart du temps, Poker se trouve dans la salle de détente, en train de faire des réussites, ou des parties de poker s'il trouve des partenaires. Poker ne perd jamais, à aucun jeu, et ses réussites sont toujours parfaites (il tire d'abord les 4 As, puis les 4 deux...). Il arrive cependant, en des occasions exceptionnelles, qu'un Patient l'emporte sur Poker ; alors, sa façade se morcelle, et il entre dans une rage meurtrière, prêt à tout pour réduire en bouillie celui qui a triché, il en est sûr.

À part ça, Poker est aussi un excellent menteur et calcule les probabilités de réussite mieux que personne.

Age apparent : une trentaine d'années.

Phrase typique : « *Tu connais les chances d'une réussite parfaite ? Assieds-toi, que je t'explique* »

Alliés : la plupart des Patients.

Ennemis : les quelques Patients qui ont gagné contre lui (et survécu).

Médecin référant : le Supérieur Stein.

Secret : C'est en fait le jeu qui fait gagner Poker, et pas l'inverse. Il s'en est récemment rendu compte, voilà pourquoi il insiste toujours pour distribuer les cartes lui-même et ne laisser personne d'autre y toucher. Parfois, le jeu choisit de faire gagner quelqu'un d'autre à sa place, et tant qu'il n'aura pas compris pourquoi, cela le rendra à chaque fois fou de rage.

Balafre

Balafre tient son surnom d'une immense cicatrice lui courant tout le long du bras droit. Il raconte à qui veut l'entendre les circonstances de l'accident qui a causé cette cicatrice, et à chaque fois, c'est une nouvelle histoire, plus abracadabrante que la précédente... Une constante cependant, c'est toujours la faute de tel ou tel Patient, pour lequel Balafre voue une haine et une méfiance sans bornes.

Balafre est d'un naturel nerveux et pessimiste. Cet homme petit et trapu (pensez à Dennis Christopher en plus ratatiné) aboie plus qu'il ne parle aux autres, ce qui fait qu'il est assez peu apprécié de l'ensemble de l'hôpital. Il considère en général les nouveaux arrivants d'un air méfiant, et n'hésite pas à les espionner, sans s'en cacher.

Age apparent : une cinquantaine bien tassée.

Phrase typique : « *J't'ai percé à jour mon gars ! Je sais ce que tu trames, je te laisserais pas faire !* »

Alliés : Gord, Mime.

Ennemis : la plupart des Patients.

Médecin référant : le Supérieur Marche.

Secret : Balafre ne se souvient plus d'où vient sa cicatrice ; il espère, en racontant une nouvelle version de l'accident, qu'il s'en souviendra subitement comme étant la vérité, mais pour l'instant, ça n'a pas marché. La cicatrice lui fait de plus en plus mal lorsque la nuit tombe, et les nuits blanches qu'elle fait passer à Balafre contribuent à son humeur massacrate.

Monsieur Mystère

Monsieur Mystère est habillé en costume à queue de pie et chapeau haut de forme noir, le tout rafistolé avec des pièces de tissu de couleurs diverses et bariolées. Cela lui donne l'air d'un magicien d'opérette, et c'est exactement ce qu'il est (ça tombe bien). Il passe la plupart du temps dans sa chambre, à préparer ses tours, et descend de temps en temps dans la salle de détente pour « une représentation exceptionnelle ! », qu'il affirme (à chaque fois) être

sa dernière avant une tournée mondiale.

Le truc, c'est que les tours de Monsieur Mystère sont proprement épatants. Si un Patient a perdu quelque chose le matin d'une représentation, il peut être sûr que Monsieur Mystère le tirera de sa bouche ou derrière son oreille ; si c'est une information dont il a besoin, alors un carré de papier contenant la réponse dépassera soudain de sa chaussure. Quand il est en forme (et que les Blouses Blanches regardent ailleurs), Monsieur Mystère pratique aussi la télékinésie, l'hypnose et la lecture de pensées.

À noter que lorsqu'il n'est pas en représentation, Monsieur Mystère porte la tenue de l'hôpital d'un air maussade, ce qui le rend quasi-méconnaissable pour qui ne fait pas attention.

Age apparent : 40 ans.

Phrase typique : « *Toi, là ! Que veux-tu que je fasse apparaître ?* »

Alliés : la plupart des Patients, notamment les simples d'esprit comme le Fou.

Ennemis : aucun en particulier.

Médecin référant : aucun (voir ci-dessous).

Secret : Monsieur Mystère n'est pas un Patient de l'hôpital ; sa vraie nature est laissée à l'imagination du Docteur. S'agit-il d'un autre occupant des lieux, au même titre que Kafka ou le Dératiseur, d'une création collective de Patients en besoin d'optimisme, ou encore autre chose ? À qui le demande, Monsieur Mystère répond invariablement qu'il n'est dans l'hôpital que pour la journée, le temps d'une représentation, mais on l'a pourtant vu errer dans les couloirs comme les autres, en uniforme... À moins qu'il ne s'agisse d'un sosie ?

PNJ « de décor »

Bouton

Bouton est prêt à jurer qu'il a entendu deux Blouses Blanches, un jour, parler d'un bouton secret qui actionnerait la porte de sortie de l'asile. Depuis, il cherche partout, et méthodiquement : serait-ce une dalle des toilettes ? Une latte de parquet ? afin d'en être sûr, Bouton appuie sur tout, partout, à chaque fois convaincu que cette fois-ci, c'est la bonne, c'est le bon bouton (bien entendu, ça n'est jamais le cas). Et puis il se trompe, il est dérangé, et doit tout recommencer depuis le début...

Papa

Papa est toujours à traîner à l'accueil, près du téléphone, ou à attendre que le courrier arrive. C'est que lui, contrairement aux autres Patients, a une famille qui l'attend, dehors. Quant à savoir si c'est un vrai souvenir ou une folie...

Tous les après-midi, vers 16h, Papa sort dans le jardin et attend, confiant, que la grille s'ouvre. Tous les jours, il espère que ce soit le bon jour. Mais le téléphone reste silencieux, le courrier n'arrive pas, et les grilles restent fermées.