



AUGUSTE

Personalità

Acuto: Il metodo indiziario deduttivo non è solo un ferro del mestiere per te, ma un'autentica forma mentis. Sciogliere enigmi è la tua vita.

Empatico: Non sono le pistole e i moventi a uccidere. Sono le persone. Ogni caso è una questione personale, in primis per te.

Esaurito: Non bevi, non fumi, la tua mente lavora instancabile. Hai troppi pensieri e non tutti buoni. Non riesci più a dormire, ti senti sfinito.

Legami

Il passato: Non sei il classico sbirro che porta avanti il mestiere di famiglia, frequenta solo i colleghi, magari beve qualche bicchiere di troppo e poi si lascia prendere la mano con il manganello. Sei laureato in matematica e in filosofia, avresti potuto declinare il tuo talento in qualsiasi campo, ma hai scelto d'inseguire la verità nel modo più pratico possibile. Dunque sei una mosca bianca, un autentico investigatore, e lavori da solo. O meglio, avevi un collega in gamba fino a due anni fa, Eugene, poi un maniaco l'ha ucciso. Il giudice l'ha condannato a scontare la pena in una clinica, dopo sei mesi si è dimesso ed è sparito. Un bell'assaggio di giustizia.

Gli amici: In buona sostanza hai sempre avuto due amici, Eugene sul lavoro ed Ernest fuori. Uno è stato ucciso da un pazzo, l'altro ha dedicato la vita a curarli. Chiaro che stia diventando matto anche tu: se non puoi batterli, unisciti a loro.

Purtroppo, al di là delle battute, non hai più avuto una notte di pace dall'assassinio del tuo collega. Il tuo sonno continua a essere tormentato da incubi spaventosi che nemmeno Ernest, con tutto il suo sapere, è riuscito a esorcizzare. La disperazione vi ha spinti ad accantonare i metodi più scientifici e rigorosi per passare a quelli meno ortodossi. Inizi davvero a detestare questa clinica, oltre a disprezzare i suoi ospiti.

Questa notte: Nemmeno stanotte potrai dire di aver dormito. Ernest ti telefonerà per chiederti di tornare alla clinica; anche se ci sei già stato nel pomeriggio per la solita, inutile seduta. Nella monotonia del tragitto in auto ormai più che abituale, ricorderai solo una parola della telefonata: "Omicidio". La vittima è un anziano paziente della clinica, soprannominato il Vecchio. Ernest non vuole clamore intorno al caso e spera che tu possa risolverlo stanotte stessa, ma hai già chiesto a una pattuglia di raggiungerci tra un'ora. Sai di essere troppo coinvolto, Ernest è tuo amico e il suo principale sospettato, Wilson, è un folle che i dottori di qui trattano come un inserviente. Nonostante tutto Ernest ti ha chiesto di sostenere la recita, quasi non si rendesse conto che un omicidio è una cosa seria e che questa sua assurda indulgenza potrebbe aver spianato la strada al colpevole. Hai concesso un'ora alla tua capacità di giudizio: se risultasse offuscata, ci penseranno i colleghi. Anche se significherà perdere il tuo unico amico, la verità viene prima di tutto.

Citazione: "Quando un pazzo sembra perfettamente ragionevole, è il momento di mettergli la camicia di forza."

Linguaggio del corpo

Segugio (Riferimento metaforico per guidare l'interpretazione fisica del personaggio, a partire dalla postura per arrivare alla gestualità)

Rivelazioni

Gestione dei ritmi: Sei l'unico a sapere che tra un'ora arriverà la polizia. Entro allora è necessario trovare un colpevole da consegnare alla giustizia. Devi assicurarti che gli altri condividano questa urgenza.

Pistola d'ordinanza: L'estrema ratio. Non sei proprio il tipo da sfoderarla spesso e volentieri, anzi, non spari un colpo da anni. Resta comunque l'unico strumento di morte in gioco e nessuno può sottrartela, visto il tuo addestramento, se non sei tu a cedergliela. Una delle *Rivelazioni* altrui ti suggerirà quanti colpi restano nel tamburo.

Nota bene: Per te William non esiste. Ignorane parole e azioni, anche se rivolti direttamente a te; a meno che non diventi violento o alzi la voce urlando. In quel caso attribuisce questi comportamenti a Wilson e considerali reali in tutto e per tutto. Effetti compresi.

► Ernest è un illuso, vive solamente sui libri e mai per strada. Tratta i suoi matti come bambini, usa metodi poco ortodossi da apprendista stregone e questi sono i risultati. Era convinto che l'ipnosi ti avrebbe liberato dagli incubi, ma quante volte ci avete provato, senza ottenere nemmeno un'ora di sonno sereno?

► Un uomo è stato ucciso, basta giocare. Non c'è nessun William in questa stanza: che Wilson la smetta di parlarne ed Ernest di assecondarlo! Siete solo voi tre e gli amici immaginari non maneggiano pistole reali. Niente più idiozie da "sbirro buono, sbirro cattivo" o sarai costretto a tirar fuori la tua, di pistola.

► Mettiamo le carte in tavola. I matti vengono rinchiusi nelle loro stanze dopo cena, quando gran parte del personale se ne torna a casa. Tutti tranne Wilson, che non è affatto un inserviente, ma uno psicopatico come gli altri. Se persino Ernest sospetta della sua cavia, tanto da convocarla in tua presenza, significa che ha davvero il potenziale per uccidere.