



## ERNEST

### Personalità

*Controllato:* Hai dedicato la vita ai segreti della mente, la tua in particolare. Ogni gesto, ogni parola è frutto di attenta riflessione.

*Comprensivo:* La follia non è una colpa, solo una condizione che ci affligge tutti in misura differente. Non è dissimile dalla vecchiaia.

*Visionario:* I problemi esistono per essere risolti, i malanni per essere curati. Nessun traguardo è precluso a chi sa dove sta andando.

### Legami

*Il passato:* Hai frequentato le migliori scuole, ottenendo risultati d'eccellenza, senza mai appagare la tua sete di sapere. Dopo la laurea in psicologia hai approfondito ogni teoria, scientifica e mistica, occidentale e orientale, basta che avesse a che fare con il mistero della mente. Ora gestisci una clinica privata, sei considerato un luminare e godi della più assoluta libertà in campo medico.

*Gli amici:* Non hai mai riscosso molte simpatie tra i banchi di scuola: il migliore è sempre solo, tanto più se ama essere una voce fuori dal coro. Quindi non c'è da sorprendersi se tra i tuoi amici più cari non figura nemmeno un medico. Hai sempre trovato i pazienti più interessanti. Come Wilson, un uomo ridotto a un guscio vuoto da una vita dura e dalle terapie di colleghi privi d'immaginazione. Tu gli hai ridato un posto nel mondo, un lavoro come inserviente nella clinica, e contro il parere di tutti lo hai aiutato a

recuperare un equilibrio. Ora è un uomo diverso, vicino al reinserimento in società. Deve solo lasciarsi alle spalle la mania per William, l'amico immaginario al quale si rivolge troppo spesso. A costo di suonare sentimentale, devi però ammettere di non avere fretta: una volta portato il suo percorso a compimento, ti mancherà chiacchierare con quest'anima pia. Ti resterà Auguste, il tuo più vecchio e caro amico, che viene a farti visita ogniqualvolta riesce a superare la sua avversione per la clinica. Come poliziotto è addestrato a vedere la pericolosità degli uomini, invece della loro capacità di guarire se stessi e gli altri.

*Questa notte:* Uno dei pazienti, un lungo degente soprannominato il Vecchio, è stato ucciso questa notte. Non che gli fossi molto legato, anzi, lo consideravi una delle poche cause perse, ma questo non rende il misfatto meno sconvolgente. Hai intenzione di chiuderti nel tuo ufficio e telefonare ad Auguste per chiedergli di raggiungerci: anche se vi eravate già visti nel tardo pomeriggio per la solita seduta e ti dispiace importunarlo di nuovo, sai che è l'unico a poter risolvere la faccenda senza troppo clamore. Dovrai chiamare anche Wilson all'interfono, per scoprire se ha visto qualcosa di strano nei suoi vagabondaggi notturni e impedire che lo racconti in giro con la solita leggerezza. Tutto quello che hai costruito rischia di andare in frantumi e l'emergenza ti ha spinto ad assumere un paio di tranquillanti, per aiutarti a mantenere la calma. Devi restare aggrappato alla speranza che tutto possa risolversi.

*Citazione:* "Tutto ciò che vediamo o sembriamo non è altro che un sogno in un sogno."

## Linguaggio del corpo

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

### Rivelazioni

*Gestione di entrate e uscite:* Sei il primo a cominciare a giocare, da solo nel tuo studio. Devi inscenare la telefonata ad Auguste e la chiamata tramite interfono a Wilson, per farli entrare in gioco. Ricordati d'invitare Wilson a portare con sé William. Dopodiché chiudi la porta e tieni la chiave con te: nessuno può andarsene senza chiedertela o strappartela.

*Bocchetta di farmaci:* Ti restano solo un altro paio dei tuoi tranquillanti. Non hanno alcun effetto immediato su chi li assume.

*Nota bene:* Per te William non esiste. Se ti sussurra qualcosa all'orecchio o se alza la voce, attribuisce le sue parole a Wilson, altrimenti ignorale. Ignora anche le sue azioni, tranne quelle violente che dovrai attribuire sempre a Wilson.

▀ Sei l'unico ad aver visto il cadavere del Vecchio. Il suo ghigno è stato spento da cinque proiettili, come confermato dai bossoli nella stanza. Avresti dovuto mostrarli ad Auguste, ma te ne intendi abbastanza da sapere che appartengono a un revolver, non dissimile dalla sua pistola d'ordinanza. E se fosse stata usata proprio la sua? Per saperlo basta chiedergli di controllare se nel tamburo resta un solo colpo.

▀ Da quando il suo collega è stato ucciso da un maniaco, Auguste soffre di terribili incubi. Colpa e rancore sono così radicati in lui da impedirti di scalfirli, non importa quale sia la terapia. Spesso Auguste ti ha confidato di aver aggredito in sogno qualcuno tra i tuoi pazienti e nella seduta di oggi pomeriggio la vittima immaginaria era proprio il Vecchio.

▀ William non è l'amico immaginario di Wilson, ma il passato che l'hai aiutato a seppellire. Prima della depressione, degli errori dei colleghi e delle tue cure, William Wilson era un poeta, noto per le rime oscure e decadenti. Non c'era nulla di mansueto in lui, solo una volontà morbosa e distruttiva.