

INFERMIERIA

LA STANZA

L'infermeria è situata al piano terra, dalla parte opposta alla Sala Grande, ed è costituita da un grande stanzone abbastanza ampio che ospita 8 posti letto (fissi, ma altri se ne possono aggiungere all'occorrenza) disposti su due file lungo le pareti opposte della stanza, ognuno con finestra e divisorio. Strutturalmente, la stanza ha un solo lato che dà sull'esterno, quindi le finestre della parete opposta sono in realtà una mera illusione per rendere più ariosa la stanza. Le finestre sono ad arco, con le bordature di metallo argentato che dividono ogni finestra in quattro parti. L'arredamento destinato alle operazioni di cura è molto semplice: i letti sono in ferro bianco dalla struttura pulita e precisa, le lenzuola del medesimo colore, i divisori anch'essi con la struttura bianca hanno le tende di un calmo color azzurro, gli armadietti dove sono contenuti gli strumenti medici e le pozioni medicali più comuni e usati sono di vetro trasparente, ben ordinati e puliti, disposti fra i letti. Tutto questo crea un pittoresco contrasto con il resto dell'arredamento. Essendo il luogo di lavoro non solo di un semplice infermiere, ma anche di un ricercatore, il resto della stanza, specialmente le parti più lontane dai letti, sono stracolme di librerie di pesante legno scuro, un po' ammaccate e rovinate, e tutte diverse, come se fossero il risultato di vari ritrovamenti in posti differenti. Queste librerie ospitano una quantità spropositata di tomi di tutte le forme e dimensioni, alcuni dei quali veramente bizzarri. Ci sono dei libri che sembrano fare dei versi come piccoli animali, altri che ogni tanto tremano o sobbalzano, altri che cambiano forma, una vera e propria libreria attiva e vivente. Oltre ai tomi, gli scaffali sono sommersi dai più peculiari oggetti, dalle forme e i materiali più strani, principalmente di metallo. Anche gli oggetti contribuiscono alla vivacità degli scaffali, alcuni muovendosi come pendoli, altri ruotando o ticchettando un po' sinistramente, altri ancora sbuffando. Quegli oggetti sono un mistero, tanto che gli studenti si divertono a tentare di indovinare la loro funzione, sbizzarrendosi nelle teorie più assurde. Però molti hanno il presentimento che neanche l'infermiere ne conosca dettagliatamente l'uso, o che siano più pericolosi di quello che sembrano, perché quando qualcuno tenta di chiedere riceve sempre risposte molto vaghe. Oltre alle librerie, ad unirsi a quel caos creativo, ci sono degli armadietti di legno decisamente meno ordinati e puliti di

quelli di vetro, pieni soltanto di boccette di ogni forma e colore, catalogate ed etichettate in modo strano, come se seguissero un codice di simboli noto soltanto all'infermiere. Dalla parte opposta all'ingresso si trovano una scrivania straboccante di libri, fogli, boccette e erbe, su cui l'infermiere lavora ai suoi preparati e alle sue ricerche, e la più grande libreria di tutta la stanza, che occupa tutta la parete dietro la scrivania, contenente quelli che sono senza ombra di dubbio gli oggetti più strani e molesti di tutta la stanza. Negli spazi vuoti che restano delle pareti, fatte di pietra grigio chiara e grezza, ideale per mantenere l'ambiente fresco, sono attaccati dei quadri che ritraggono soggetti più disparati, ma sempre collegati all'ambito medico, come vari disegni del corpo umano o degli apparati, fino ad arrivare ad una serie di piante, erbe o pietre. Il soffitto è alto, a volta, e il pavimento è in pietra ricostruita, più levigata rispetto alle pareti, di un leggero color beige.

ACCESSO

L'infermeria presenta vari ingressi. Quello principale dà sul corridoio del piano terra, al lato opposto della Sala Grande, e si presenta come un largo arco in pietra reso molto visibile dai colori sgargianti delle pietre che compongono la sua volta, tutte diverse e particolari, e uno spesso portone di legno scuro.

Un secondo ingresso è rappresentato da una porticina di legno un po' mandata, posizionata sulla destra della grande scrivania dal lato opposto dell'ingresso, che collega l'alloggio dell'infermiere allo stanzone, e che solo lui ovviamente è autorizzato ad utilizzare.

Dato che la scuola si estende molto anche in altezza e spesso deve subire adattamenti, a causa del suo errare, sono stati predisposti alcuni ingressi strategici sotto forma di portale magico. Nei punti più lontani o più frequentemente usati del castello si possono trovare piccoli archi colorati che, se varcati, permettono alla persona di materializzarsi sul primo letto libero. In caso di infermeria al completo si viene materializzati all'ingresso principale, per valutare la possibilità di aggiungere altri posti in caso di necessità o somministrare cure più veloci e istantanee. Il meccanismo magico sottostante a questo sistema fu ripreso da quello degli armadi svanitori in voga negli anni '70; fu l'infermiere in carica, poco dopo la sua assunzione, a mettere a punto l'incantesimo come una variante del "Harmonia Nectere Passus". L'infermiere aveva molto a cuore quest'idea: dato che materializ-

zarsi nella scuola non era permesso, ma si aveva a che fare con magie e oggetti magici più avanzati di una normale scuola d'istruzione magica, specialmente per il fatto che nell'Accademia si mettevano in atto ricerche e studi spesso su cose completamente nuove e gli studenti venivano attivamente coinvolti, gli sembrava estremamente rischioso non avere delle scorciatoie che portassero direttamente all'infermeria in caso di necessità. In molti casi il tempo era la variabile cruciale fra la vita e la morte, e non avrebbe osato immaginare cosa sarebbe successo alla scuola e alle sue ricerche se fosse morto uno studente per questo motivo. Questo progetto richiese vari mesi, un impegno vigoroso da parte di tutto lo staff, e una quantità non trascurabile di prove ed oggetti svaniti (a questo riguardo, il giorno della presunta terza inaugurazione, la fiduciosa Professoressa Incollingo prestò una sua preziosa collana per la dimostrazione e l'infermiere tuttora usa parte del suo tempo libero per cercare il monile in ogni angolo della scuola per riguadagnarsi le sue simpatie). Questi portali possono ovviamente essere usati solo in entrata, pensati come scorciatoia di emergenza in caso di grave infortunio ai piani superiori o comunque non in prossimità dell'infermeria; il più lontano è collocato in un muro adiacente al campo da Quidditch. A tal proposito, si narra che due studenti ricevettero tempo addietro una severa punizione per aver utilizzato questo passaggio di emergenza per rientrare al castello dopo una scorribanda notturna sul campo da Quidditch.

II CONTE DI CAGLIOSTRO

Nell'infermeria, a porte chiuse, si sente sempre borbottare qualcuno. I responsabili sono l'infermiere Giorgio e il fantasma che lo perseguita. Il fantasma fu in vita Alessandro Conte di Cagliostro (all'anagrafe Giuseppe Giovanni Battista Vincenzo Pietro Antonio Matteo Franco Balsamo 1743-1795), definito da Casanova "un genio fannullone che preferisce una vita di vagabondo a un'esistenza laboriosa" per i suoi poco ortodossi modi di guadagnarsi da vivere (oggi lo definiremmo un fantasioso truffatore). Nato a Palermo, i suoi viaggi lo portarono in molti paesi esteri dove sembrò affinare (tra truffe e deliri) le arti magiche, alchemiche e di guaritore. Egli rimase noto ai babbani unicamente come medico fasullo dedito a truffe e placebo. Dopo una vita di folli peripezie, ritornò in Italia dove venne condannato ed imprigionato per il resto dei suoi giorni. Fino all'ultimo però non smise di architettare strani modi per venire scagionato e, alla sua morte

con fiera ostinazione scelse di restare sulla terra da fantasma e vagabondò, esattamente come in vita, fino a quando non scoprì in Francia di aver avuto un figlio, ormai morto, ed un nipote ancora in vita. Da quel momento, continuò ad infestare le dimore dei suoi discendenti, seguendoli in giro per l'Europa e cercando di convincerli, senza successo, ad intraprendere la carriera di guaritore e di alchimista.

Il Conte è un fantasma decisamente pittoresco e attira molta attenzione e curiosità per il suo modo di fare. Mentre molti fantasmi tendono ad essere schivi e a soffrire molto la loro permanenza prolungata sulla Terra, il Conte ha sfruttato, per l'ennesima volta, questa situazione come un'opportunità da cogliere. Un'opportunità principalmente per affinare ancora di più le sue doti da truffatore, per questo è solito parlare molto con gli studenti che si recano in infermeria. Certo, la maggior parte delle volte lo fa per convincerli ad utilizzare qualche cura obsoleta o mai testata che aveva provato quando era in vita, ma visto che cerca costantemente di accaparrarsi la fiducia di chi lo ascolta, condisce sempre i suoi discorsi con storie e aneddoti del suo passato decisamente interessanti, mostrando anche un certo carisma. Vista comunque la sua natura innocua, in quanto fantasma, risulta piacevole chiacchierare con lui e strappargli qualche aneddoto divertente. Non aveva vissuto una vita onesta, ma sicuramente aveva vissuto una vita interessante. Le migliori persone con cui parlare.

In ogni caso, se con gli studenti cerca di essere amichevole e ammaliatore, ben disposto a parlare e raccontare, di certo il povero Giorgio non può avere lo stesso giudizio sul pittoresco fantasma. Sarà per la parentela, sarà per il fatto che finalmente il Conte ha trovato un erede che si è specializzato nella sua stessa disciplina, Giorgio viene costantemente martoriato dal suo antenato, che lo ricopre di "consigli" (che sembrano decisamente ordini) su come fare le cose, consigli chiaramente datati ed errati, sempre ben conditi da frasi tipo "ai miei tempi si faceva così! Ai miei tempi non si curavano le pustole di goblin, le prendevi e se sopravvivevi eri immune! Ai miei tempi si usava solo la bacchetta e un coltello se avevi bisogno di due mani!". In più, a quanto pare, al Conte erano rimasti un po' di esperimenti in sospeso, e non potendo maneggiare oggetti, tenta costantemente di ingannare il malcapitato Giorgio a metterli in atto e portarli a termine, inventandosi le scuse più assurde e disparate. Per questo si alternano direttive ringhiate susseguite da lamenti drammatici, a melliflue richieste di favori in cui cerca, in maniera assolutamente fasulla, di adularlo per fargli fare delle cose.

Per gli studenti era uno spettacolo esilarante, e dava sicuramente un po' di

brio alle tristi degenze.

GIORGIO L'INFERMIERE

Verso la fine del 1900, finalmente uno dei suoi discendenti decise di seguire le sue orme: si tratta di Giorgio Balsamo, giovane mago italiano. Alessandro tentò allora di trasmettergli tutti i suoi saperi, ma questi man mano che avanzava nella sua istruzione di medimagia, metteva sempre più in dubbio i suoi metodi e tentò di liberarsi del suo avo accettando in fretta e furia la carica di infermiere scolastico propostagli da Lia Pallone, Preside dell'Accademia di Specializzazione e Avanzamento Magico (la sua nomina fu proposta sulla base dei notevoli risultati raggiunti da Giorgio nella ricerca in medimagia). Pensava che la normale carriera da infermiere scolastico avrebbe deluso e annoiato il suo antenato, e che lo avrebbe convinto a continuare a girovagare per proseguire con le sue scorribande, esattamente come aveva fatto da vivo. Tuttavia, questo escamotage ebbe solo l'effetto di intestardire ancora di più il suo avo, che si trasferì anch'esso all'Accademia e la seguì in tutti i suoi spostamenti.

Il Conte tutt'ora perseguita Giorgio e tenta di convincerlo a sperimentare i suoi assurdi ed antiquati rimedi sugli studenti. Giorgio, seppur infastidito, oramai ha quasi fatto l'abitudine alla presenza costante del suo avo, ma non immagina quanti dettagli dell'infermeria questi riesca comunque ad influenzare. Non sa per esempio che l'iscrizione "In herbis, in verbis, in lapidis" apparsa, nessuno sa come, sul muro dietro la propria scrivania era il motto del Conte, né che il costoso mortaio che quest'ultimo l'ha convinto ad acquistare sia in realtà il suo cranio trafugato dai mercenari polacchi alla fine del 1700.

L'infermiere Giorgio è un giovane e dedito guaritore di circa 40 anni. All'aspetto, si presenta come un omaccione di quasi 2 metri, pelato, due grandi occhi scuri sotto le sopracciglia folte, e sempre con una grossa mascherina a coprire la metà inferiore del suo volto; alcuni narrano che nasconda una barba color arcobaleno, altri che abbia una barba fatta di tentacoli mobili, in realtà nessuno sa con certezza cosa nasconda. Nonostante l'aspetto burbero, è un uomo dolce e premuroso che si prende cura al meglio di tutti gli studenti. Con questi ultimi, tende ad essere un ottimo ascoltatore, ma è piuttosto riservato sulla sua vita e un indissolubile alone di mistero tende a circondare lui e la sua barba.

E' chiaramente un tipo solitario, si vede raramente in giro per la scuola, e

passa la maggior parte del tempo che non occupa a prendersi cura degli studenti chiuso nella sua stanza o seduto alla sua scrivania a fare esperimenti. Si sanno pochi dettagli sulla sua vita: le origini siciliane, la madre tragicamente scomparsa quando era piccolo, evento che l'aveva ispirato più che mai ad intraprendere la sua carriera, i viaggi subito dopo il conseguimento del diploma per tutto il mondo, in giro per studiare le varie culture e apprendere tecniche di cura da ogni branca della magia. Pare che il suo sogno sia quello di studiare tutti questi metodi per trovare il filo rosso che li accomuna e disvelare il grande terreno su cui opera la medimagia. Ci sono però dei buchi nella sua storia, dei periodi vaghi, specialmente poco prima della sua assunzione all'Accademia, su cui si sono alimentate molte dicerie nella scuola. Alcuni pensano che abbia fatto degli esperimenti illegali, utilizzando pericolose tecniche di magia oscura, o che addirittura stesse lavorando sulla necromanzia, su un modo di re-instillare la vita dentro qualcuno. Altri pensano che abbia scoperto qualcosa di così rivoluzionario da poter distruggere il mondo magico se fosse capitato nelle mani sbagliate, e che quindi si stia letteralmente nascondendo nella scuola, il luogo ideale, perfettamente sicuro e addirittura errante. Probabilmente era tutto falso, probabilmente la fantasia galoppava veloce e gli studenti si divertivano a giocare con essa, e Giorgio era semplicemente una persona che amava il suo lavoro e la sua ricerca più di ogni altra cosa al mondo, addirittura più di sé stesso. Soltanto i suoi pazienti sembravano ricevere lo stesso livello di cura, dedizione e amore. E per questo è estremamente ben voluto, nonostante la sua riservatezza e il suo essere schivo riguardo al suo passato.

GIORGIO E LA SUA CARICA PRESSO L'ACCADEMIA

Nella pratica egli si avvale spesso dell'aiuto di due diplomandi del settimo anno ogni semestre, scelti tra coloro che intendono presentare domanda per la scuola da guaritori una volta diplomati. Questo stage scolastico (svolto in orari compatibili con le lezioni) è un'ottima opportunità per acquisire gli elementi di base del mestiere e per comprendere se si è adatti ad esso. A detta degli studenti coinvolti, Giorgio si dimostra anche un ottimo insegnante e un ricercatore a dir poco geniale. Oltre a lavorare senza sosta alle sue ricerche, aiuta e spesso prende parte ai progetti dei professori, in particolar modo con il professor Ricci (con cui ha lavorato a stretto contatto durante la fase di test della pozione per curare le Maledictus), cosa che Giorgio trova estremamente stimolante, specialmente perché riesce a combinare

i suoi studi di medimagia con altre discipline magiche, allargando i suoi orizzonti e superando i suoi limiti. L'Accademia con lui ha sicuramente trovato un valido membro per le proprie attività di ricerca e sperimentazione. Essendo esso un membro interno dello staff della scuola, gode del diritto di avere un piccolo alloggio privato. Inizialmente, la Preside gli propose una stanza ai piani superiori, ma egli si rifiutò di alloggiare così lontano dall'infermeria e la convinse a trovare uno spazio più vicino in modo da essere più presente in caso di degenti o emergenze impreviste durante le ore notturne.