

# Viaggio nell'Immanenza

Stati Uniti, 1981. Ti chiami Roy Bitter e fai il lavoro più bello del mondo. Lo sarebbe ancora di più se finalmente qualche idea facesse capolino nella tua testaccia. Per agevolare il processo dovrai ancora una volta utilizzare la Chiave, lo strumento che ti permette di accedere al mondo dell'Immanenza, un universo parallelo dove la realtà ha dei colori più intensi, dove le leggi della fisica non sempre sono le stesse della Terra e dove le distanze si percorrono anche con la mente, non solo con i piedi. Finora non hai mai voluto spingerti troppo oltre, ma stavolta hai deciso che per trovare ispirazione dovrai visitarlo il più possibile e magari conoscerne qualche abitante.

Leggerai questo racconto-gioco passando come di consueto da un paragrafo all'altro a seconda delle tue scelte, con tre sole regole da tenere a mente: la prima è che nel corso della lettura ti potrà venir richiesto di prendere nota dei punti STRESS che accumulerai. La seconda è che il testo potrebbe richiedere che tu prenda nota di un codice. Solitamente i viaggi nell'Immanenza hanno una durata variabile indipendente dalla tua volontà, ma nel corso del tempo e della maggior confidenza che hai preso coi poteri della Chiave hai sviluppato la capacità di muoverti da un mondo all'altro finché è operativa. Quindi, come terza regola, nonostante il corpus centrale dell'avventura si svolga nell'Immanenza, grazie alla Chiave potrai tornare nella cara vecchia Terra (la Trascendenza) secondo due percorsi differenti: da una parte ci saranno dei rimandi specifici in alcuni paragrafi e quindi se lo vorrai dovrai solo andare al paragrafo indicato,

dall'altra potrai farlo di tua spontanea volontà (il testo non lo specificherà) ad esempio quando ti sentirai minacciato o ti troverai in una situazione da cui pensi di non poter uscire con le opzioni che ti vengono date. In questo caso blocca la lettura e vai all'**8**. Questo meccanismo vale anche per le instant death. Sarebbe ingenuo non pensare che appena vedrai di essere capitato in un paragrafo senza uscite non vorrai usare questo "salvagente": fallo pure, ma leggi comunque il paragrafo sino alla parte in cui decidi di usare la tua abilità di tornare nella Trascendenza, in modo da dare coerenza al racconto. Questo discorso non vale invece per i paragrafi in cui prendi punti STRESS: puoi sempre rifugiarti all'**8** ma non evitare lo STRESS (di logica l'istinto di scappare ti viene *dopo* aver visto la causa dello STRESS).

Per cominciare il tuo viaggio vai all'**1**.

**1** Ed eccoti nell'Immanenza, con la sua aria pura, i suoi colori vividi e la sensazione che tutto sia possibile. In lontananza vedi la Rocca del Volto Nero, una struttura intagliata nel dorso di una montagna che sembra proprio un viso scavato nella pietra nera, sormontato da un baluardo merlato e delimitato da due torrette. Chissà se riuscirai a conoscere i suoi abitanti.

Dai precedenti viaggi sai che per arrivarci dovrai attraversare un boschetto ([21](#)) che circonda un villaggio. Ma prima puoi andare a sinistra da dove giunge il rumore di onde che si frangono su una spiaggia ([13](#)), mentre da destra arriva il frizzante borbottio di un ruscello che scorre ([18](#)). Oppure puoi indagare sul frenetico stormire di uccelli poco distante al [7](#).

**2** In effetti una creatura ti stava osservando: ricoperta di pelo grigio, ha delle braccia lunghe da cui spuntano penne rosse e blu; un elmo che ricorda un casco da aviatore fa a pugni con i tratti scimmieschi del suo volto. Prendi un punto STRESS: se è il secondo vai al [20](#). Altrimenti corri al villaggio al [30](#).

**3** Sei sulla torre sinistra, da cui godi di un'ottima visuale sull'orda scalmanata che si sta riversando sulla Rocca: se hai il codice CARTA vai al [26](#), altrimenti vai [28](#).

**4** Il mare ribollisce e schiuma: tentacoli, pinne e fauci emergono frenetiche dall'acqua e non hai certo intenzione di scoprire se queste creature marine possono raggiungerci: torna all'[1](#) e prendi un punto STRESS (se è il secondo vai al [20](#)).

**5** Torni all'ingresso, che è presidiato da eroici guerrieri che stanno tenendo chiuse le porte sotto la guida di Gladiatore. Non puoi certo essere utile qui. Torna al [27](#) e fai un'altra scelta.

**6** La creatura si alza e si volta verso di te: al posto di un viso ha un teschio scarnificato un po' giallo e un po' verdognolo! Anche se è inespressivo, percepisci l'odio del "volto" mentre le sue orbite vuote dardeggiano di una luce violacea e le sue fauci si aprono. Prendi un punto STRESS: se è il secondo vai al [20](#). «Chi sei? Come osi spiarmi?» ti dice e afferra un bastone con in cima il teschio di un caprone, da cui si leva un'inquietante nebbiolina viola che sta per lambirti. Non ce la faresti mai a scappare a piedi: puoi tornare al tuo mondo al [9](#) oppure aspettare e vedere cosa succede al [10](#).

**7** Arrivi nei pressi di alcuni campi coltivati. Gli uccelli che avevi visto da lontano stanno eseguendo delle coreografie come orchestrati da una mente comune. Sono tutti rapaci e se ogni tanto qualcuno non si muove in armonia con gli altri lo schiocco di una frusta lo riporta alla ragione.

Un omeone muscolosissimo e coperto di pelo rosso, alto sicuramente più di due metri, sta blaterando qualcosa mentre maneggia la frusta che hai sentito. Si accorge della tua presenza e si volta: il suo muso incorniciato da una folta criniera ha qualcosa di scimmiesco ma anche di leonino. Sbraita qualcosa nella tua direzione e solleva la frusta. Non sembra affatto un benvenuto. Puoi fuggire a gambe levate all'[1](#), tornare nella Trascendenza al [9](#) o cercare di parlare con la creatura al [22](#).

**8** Annaspando ritorni nel tuo mondo. Affascinante ma rischiosa, l'Immanenza! Con il cassetto del pronto soccorso puoi rattopparti le ferite che eventualmente hai subito nell'Immanenza, ma purtroppo vedi che la Chiave ha quasi esaurito il carburante e con esso la tua capacità di viaggiare tra i mondi: d'ora in poi potrai tornare ancora solo una volta nella Trascendenza (sia che usi questo paragrafo che quello che ti indicherà il testo).

Se hai il codice ROCCA modificalo con FINE. Se hai il codice VISA vai al [29](#). Accendi la Chiave, inali abbondantemente e torni all'[1](#) dove sceglierai un'altra strada.

**9** Annaspando e tossendo ritorni nella Trascendenza. Vedi che il "carburante" della Chiave si è molto ridotto (e con esso la tua capacità di viaggiare tra i mondi) e ciò significa che da adesso in poi potrai tornare solo una volta nel tuo mondo, che lo indichi il testo o che tu vada all'**8**. Se hai accumulato punti STRESS nel corso del viaggio puoi provare a rilassarti in qualche modo al [15](#), altrimenti vai all'[1](#).

**10** Ti basta inalare un po' di quel fumo e cominci a sentirti male: in breve un dolore lancinante si propaga per tutto il tuo corpo e cadi riverso a terra senza vita.

**11** Sui bastioni vieni accolto da una moltitudine di rapaci che ti attaccano furiosamente prima che tu possa reagire. Muori sotto i colpi dei loro becchi e dei loro artigli.

**12** I bambini stanno giocando e non si accorgono della tua presenza. Stanno simulando un attacco a un forte (o qualcosa del genere) e uno a un certo punto lancia dei sassolini in aria urlando «Beccati questo, Skultar, così non potrai individuarmi!». Segna il codice VISA e vai al [19](#).

**13** Il bello dell'Immanenza è che anche ambienti molto diversi tra di loro convivono a breve distanza: eccoti infatti di fronte a un mare dal colore blu elettrico che fa da contrappunto a un cielo solcato da nuvole di un rosso e di un viola splendenti.

Rapito dal panorama, non ti accorgi quasi che una creatura sta uscendo dall'acqua: si tratta di un umanoide dalla pelle verde lucidissima, armato di una spada formata da corallo giallo splendente. Ti degna a stento di uno sguardo mentre come un direttore d'orchestra brandisce la sua arma e recita alcune parole incomprensibili (un incantesimo?). L'inespressività del suo volto da pesce ti impedisce di capire quali siano le sue intenzioni. Puoi tornartene rapidamente all'[1](#) e prendere un'altra strada oppure vedere cosa succede al [4](#). Se vuoi tornare al tuo mondo vai al [9](#).

**14** La creatura non si è accorta della tua presenza e avvicinandoti capisci perché: era evidentemente concentrata su un incantesimo e il ruscello non riflette la sua immagine ma altre figure che l'increspatura dell'acqua rende indistinte.

«La Bestia Rossa sta addestrando gli uccelli per un attacco dal cielo: i bastioni saranno indifendibili. Tu, Tessitore, dovrai occuparti della torretta di destra: ci spianerai la strada e con le

armi che ti ha preparato il Signore delle Trappole sarai invincibile.»

La comunicazione è finita e non più concentrato su di essa il mago si accorge della tua presenza. Vai al [6](#).

**15** Ti distendi sul divanetto, butti giù un goccio di whisky e la situazione migliora. Togliti un punto di STRESS, ma hai perso tempo: d'ora in avanti non potrai più tornare autonomamente nel tuo mondo (né se lo indica il testo né andando all'**8**), se lo potevi ancora fare. Accendi la Chiave, inali e ricominci dall'[1](#).

**16** La periferia del villaggio è tranquilla, praticamente deserta. Giri per un po' ma non incontri nessuno. Vai al [19](#).

**17** La taverna è frequentata da gente allegra e chiacchierosa. La clientela sembra amichevole e ti inserisci in alcune conversazioni per raccogliere informazioni. Molti mandano delle maledizioni all'indirizzo di un certo «Skulltar» mentre altri ringraziano gli dei che ci sia «Lui» a difenderli. Chiedi chi sia «Lui» ma in risposta ottieni solo sguardi stupiti. «Scusate, come si chiama questo “lui”?» azzardi e ti viene risposto che Lui non ha altro nome. È semplicemente... Lui! Vai al [19](#).

**18** Arrivi nei pressi di un fiumiciattolo che scorre impetuoso. Sull'argine vedi una figura di spalle dalla pelle azzurra. Sta recitando qualcosa rivolta al fiume mentre ci immerge le mani, ma non sembra affatto una lavandaia: le sue spalle imponenti e muscolose tradiscono che è un maschio. Porta un cappuccio blu scuro che ti impedisce di vederne la fattezze.

Puoi ignorarla e prendere un'altra strada all'[1](#), oppure puoi ascoltare cosa sta dicendo ([14](#)) o palesarti salutando ([6](#)).

**19** Arrivato alla Rocca, bussi e un uomo con un elmo arancione apre uno spioncino. «Chi sei? Cosa fai qui? Da dove vieni?» ti incalza, ma un'altra voce maschile ben più amichevole lo interrompe. «Gladiatore, non spaventare il nostro ospite e fallo venire qui con noi!». Segna il codice ROCCA e vai al [27](#).

**20** È troppo, non eri preparato per tutte queste cose! Sveni. Quando rinviene vedi una donna che porta un diadema a forma di serpente sopra di te, che ti schiaffeggia dolcemente mentre un uomo tarchiato e totalmente avvolto in un'armatura pesante osserva la scena. Se hai il codice FINE vai al [32](#).  
«Per fortuna Ariete passava di lì – dice la donna – ha visto che eri svenuto e ti ha portato subito da noi.» Segna il codice ROCCA e vai al [27](#).

**21** Ti addentri tra alberi che sembrano quasi fatti di plastica. Un fruscio persistente ti dà l'impressione di essere seguito, e guardandoti alle spalle ti sembra che una figura si stagli contro il cielo. Forse è solo suggestione... Se ti fermi a osservare meglio vai al [2](#), altrimenti affrettati al villaggio al [30](#).

**22** Il bestione ti colpisce con una staffilata una prima volta sullo zigomo destro facendoti sanguinare copiosamente. Lo choc e il dolore sono tali che non senti nemmeno la seconda frustata con cui ti recide la carotide.



**23** Ti precipiti alla torretta di destra e senza fiato ti accorgi che non c'è nessuno. Ma all'improvviso un umanoide dal volto di ragno spunta da sotto i merli e ti fulmina con un fucile.

**24** In piazza si sta svolgendo uno spettacolo: un unico attore fa da mattatore. Ha una strana imbragatura viola e arancione addosso, da cui si dipartono cavi e cavetti. Dall'elmo che gli copre la testa vedi che cambia faccia: oddio, adesso è un mostro... e ti sta osservando! Prendi un punto di STRESS (se è il secondo vai al [20](#)). Un po' inquieto vai al [19](#).

**25** Non sei un eroe e rimani nella sala ad aspettare di capire come andrà la battaglia. Poco dopo torni nella Trascendenza: vai all'[EPILOGO](#).

**26** Seguendo l'esempio dei bambini lanci più carta che puoi dalla torre: probabilmente funziona come per i radar, e l'orda di Skultar è confusa senza più un sistema di localizzazione, magico o meno. La vittoria è vostra! Vai all'[EPILOGO](#).

**27** Gli abitanti della Rocca stanno desinando e ti invitano al desco. Il posto d'onore è quello di Lui, un barbaro muscoloso dai brillanti capelli biondi. Accanto ci sono Gladiatore, Lee-Ta e tutta una serie di altri guerrieri. Non c'è tempo di godersi la cena: Ariete arriva di corsa dicendo che la Rocca è sotto attacco! Puoi correre ai bastioni ([11](#)), all'ingresso ([5](#)), nella torre di destra ([23](#)), in quella di sinistra ([3](#)) o rimanere qui ([25](#)).

**28** Poco dopo torni nella Trascendenza. Vai all'[EPILOGO](#).

**29** Ti torna in mente quello che hai visto fare ai bambini: qui nel tuo ufficio hai un sacco di fogli con appunti e disegni inutilizzati, forse potrebbero tornare utili nell'Immanenza usandoli come hai visto fare. Se vuoi portarli dietro cancella il codice VISA e segna il codice CARTA. Riparti dall'[1](#).

**30** Il villaggio ferve di vita e attività ma i suoi abitanti sembrano... grigi, come fossero solo delle comparse. Che strana sensazione. Se hai il codice FINE vai al [31](#). Prima di dirigerti alla Rocca puoi assistere a uno spettacolo in piazza ([24](#)), visitare una taverna ([17](#)), vedere cosa combina un gruppetto di bambini che schiamazzano lì vicino ([12](#)) o visitare la periferia ([16](#)).

**31** Il villaggio è tetro e desolato. Guardi la Rocca in lontananza e ti accorgi che è distrutta! Vai all'[EPILOGO](#).

**32** Lampi di luce e urla selvagge ti riempiono i sensi, mentre i tuoi soccorritori periscono uno a uno. Vai all'[EPILOGO](#).

**EPILOGO** Qualcuno bussava alla porta. «Roy... ti è venuta qualche idea per una nuova linea di giocattoli? Sei la nostra ultima speranza!» Dopo quello che hai visto nell'Immanenza le parole ti escono da sole: parli dei mostri e degli eroi che hai incontrato ed evidentemente riesci a trasmettere l'entusiasmo e la certezza che sarà un successo. Il Gran Capo ti saluta calorosamente, ma prima di uscire indica la Chiave: «Ottimo lavoro, ma piantala con quella roba, che ti fotte il cervello.»