



Notizie

della
Terra di Altrove

DOSSIER IL MEDIOEVO
QUANTO E' REALTA'
E QUANTO E' LEGGENDA?!

IN COMPAGNIA DI... CECILIA RANDALL
PRANZARE AL RISTORANTE GIAPPONESE
CON UNA GRANDE AUTTRICE ITALIANA

M. Z. BRADLEY vs J. WHYTE
DUE MODI DIVERSI PER RI-NARRARE
UNO DEI GRANDI MITI D'EUROPA

LINEE INFINITE EDITORE
DIETRO LE QUINTE DEL
FANTASY NOSTRANO

... E ANCORA: INTERVISTE
E RECENSIONI SU LIBRI,
FILM, MUSICA E GIOCHI!!!



ANNO I - N. 1

[WWW.TERRADIALTROVE.IT](http://www.terradialtrove.it)

Editoriale

Ecco, gli ultimi avventori di stasera se ne sono andati ora. Nani, sono quelli che si fermano sempre fino a tarda notte. Chiudo la porta della Locanda, do un'ultima passata di straccio al bancone e raggiungo i Soliti Viandanti nella Sala riservata dove lavorano alacremente, ormai da molti giorni, per creare la fanzine che avete tra le mani. O meglio, che avete davanti agli occhi...

Tra una tazza di cioccoterra e una bevanda altroviana, sono riusciti a raccogliere una notevole quantità di informazioni, curiosità, approfondimenti: si spazia dal fantasy straniero, con articoli e recensioni, alle interviste di autori ed editori del fantastico italiano. Il cuore del giornale è il tema che ha ispirato questo primo numero, quindi il Medioevo, tra realtà e leggenda. Pagine dedicate al cinema e all'animazione ci parlano del fantasy approdato al grande e al piccolo schermo. Ma il fantasy è anche musica, gioco e, perché no, relax per grandi e piccini. E belle immagini, naturalmente, di quelle che fanno sognare.



Ebbene... Ci siamo. Le Notizie sono pronte a varcare i confini della Terra di Altrove. Noi speriamo che possiate regalarvi una piacevole lettura. E se così sarà, vi diamo appuntamento al prossimo numero!

Ah, se avete voglia di passare a trovarci, magari per parlare di libri (che sono la nostra comune passione), o per offrirci qualche suggerimento per i prossimi numeri, vi aspettiamo alla Locanda. Una buona tazza di cioccoterra è garantita a tutti i nostri lettori...

La Locandiera

COLOPHON

Notizie dalla Terra di Altrove

fanzine aperiodica del sito Terra di Altrove
www.terradialtrove.it
santamarta@terradialtrove.it

Anno I - N. 1 7 agosto 2011

Direttrice: La Locandiera TdA

Redattore capo: Sean MacMalcom

Revisione a cura di: Claudia Milani

Redattori: Oriana Mengoni,

Claudia Milani, Francesco Bignardelli,
Demon Black, Luca Brenna, Francesca Resta

In redazione: Nihal, Yui

Hanno collaborato: Alessandra, Elli,
Mauro Fantini

Copertina di: Sean MacMalcom

Le immagini di pagg. 28, 29, 30 e 32

sono a opera di: Francesca Resta

fanzine s.f. inv. dall'inglese fanatic (abbreviato in fan, appassionato) e magazine (rivista).

Rivista amatoriale contenente notizie, informazioni, curiosità su un dato argomento realizzata da un gruppo di appassionati e destinata a un pubblico di appassionati

Attenzione:

in conseguenza del carattere amatoriale dell'opera, questa pubblicazione non ha da considerarsi qual testata giornalistica, né mezzo di informazione o un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001.

Copyright e Creative Commons:

tutti i diritti sui contenuti di questa pubblicazione sono sotto la protezione del diritto d'autore (legge 22 aprile 1941 n. 633 e seguenti), liberamente distribuibili con licenza Creative Commons (Attribuzione, Non commerciale, Non opere derivate).

LA LOCANDA DELLA TERRA DI ALTROVE VI ASPETTA!

*On Locanda si **LEGGE**,
si recensiscono libri,
ci si confronta tra lettori
e con gli scrittori.*

*On Locanda si **GIOCA**.
Al tavolo dell'Avventura
i viandanti vivono
incredibili avventure.*

*On Locanda si **DISCUTE**
di fantasy, libri e autori, film,
presentazioni librerie e molto altro.*

*On Locanda ci si **RITROVA**,
si chiacchiera,
ci si incontra tra amici.*

*On Locanda si **FA FESTA**...
Siamo maestri del settore
e ogni occasione e' buona
per organizzare una bella festa...*



[HTTP://WWW.TERRADIALTROVE.IT/PUBLIC/FORUM/](http://www.terradialtrove.it/public/forum/)

Fantasy straniero:

Pagina 4: Avalon e il destino degli uomini

Pagina 6: Le cronache di Camelot, ovvero come storicizzare una leggenda

Pagina 8: L'ultima volta che vidi Shannara, speriamo!

Pagina 9: Il destino e le scelte degli altri

Pagina 9: Fantasy all'orientale

Fantasy nostrano:

Pagina 10: Intervista a Cecilia Randall

Pagina 13: Gens Arcana

Pagina 14: Demoni che passione!

Pagina 14: Lisidrandra

Pagina 15: Intervista a Roberto Re

Dossier Speciale:

Pagina 16: Il Medioevo: realtà o leggenda?

Dietro le quinte:

Pagina 18: Intervista con Linee Infinite edizioni

Cinema e TV fantasy:

Pagina 20: Excalibur

Pagina 21: DragonHeart

Pagina 21: LadyHawke

Animazione fantasy:

Pagina 22: Una spada per King Arthur

Pagina 23: Argai, la prophétie

Pagina 23: Principe Valiant

Musica fantasy:

Pagina 24: Dall'Irlanda con furore... Cruachan!

Giochi e videogiochi fantasy:

Pagina 25: C'era una volta

Pagina 25: Sacred

Spazio Autori:

Pagina 26: Adunanza 2011 - La sottile distanza

Spazio Cuccioli:

Pagina 28: La fiaccola dei desideri

Spazio Relax:

Pagina 31: Il cruciverba

Pagina 32: L'Angolo della Posta

Pagina 32: I compleanni di Luglio

Pagina 32: I compleanni di Agosto

AVALON e IL DESTINO degli UOMINI

articolo a cura di Alessandra

Di Marion Zimmer Bradley (Albany, 1930 - Berkeley, 1999), laureata in lettere nel 1964 presso la Hardin Simmons University ad Abilene (Texas), si conosce soprattutto la letteratura fantastica, per quanto nel corso della sua carriera letteraria si sia avvicinata anche ai generi gotico, fantascientifico e storico, oltre ad aver scritto diversi romanzi inerenti la tematica lesbica.



Il successo le è arrivato principalmente grazie ai suoi cicli più famosi: la Saga di *Darkover*, venticinque romanzi di chiaro stampo fantascientifico

raccolti in seguito in varie antologie; e la Saga di *Avalon*, fantasy di matrice storico/antropologica composta da sette libri dei quali i primi quattro scritti di suo pugno e gli ultimi 3 in collaborazione con Diana L. Paxton.

Nel 2000 ha ricevuto il premio alla carriera World Fantasy Award for Life Achievement.

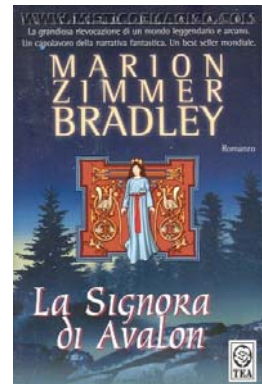
«Parla Morgana. Ai miei tempi sono stata chiamata in molti modi: sorella, amante, sacerdotessa, maga, regina. Ora, in verità, sono una maga e forse verrà un giorno in cui queste cose dovranno essere conosciute...»

Questo incipit de *Le nebbie di Avalon*, quarto romanzo della saga e sorta di rivisitazione personale della leggenda arturiana, racchiude bene le questioni affrontate nei sette romanzi che vanno a comporre il ciclo: culti pagani, tematiche personali, confronto tra nuovo e antico nell'inesorabile scorrere del tempo che tutto crea e tutto distrugge, in un *panta rei* scandito dalle regole di un destino che al contrario nulla crea e nulla distrugge, ma trasforma il mondo esclusivamente per difendere e salvaguardare se stesso.

I romanzi sono tutti autoconclusivi, ma con forti richiami gli uni agli altri tramite sacerdoti, profezie, reincarnazioni e sogni; storie personali legate indissolubilmente sia tra loro che a un destino più grande, dove il bene del singolo viene sempre sacrificato per uno scopo superiore, come comprende bene Morgana, forse il personaggio più sfaccettato, complesso e articolato dell'intero ciclo.

Il primo libro, *Le querce di Albion* narra dell'amore impossibile fra Eilan, sacerdotessa britanna votata alla grande Dea e alla castità e Gaius, soldato romano (siamo nel I sec. d.C.) arrivato in Britannia in seguito alla colonizzazione da parte di Roma. Amore impossibile e destinato alla distruzione, ma non prima di aver permesso il concepimento di Gawen, il figlio della profezia, che unirà in sé la stirpe del Drago (la nobiltà celtica), quella dell'Aquila (nobiltà romana) e quella sacra dei Druidi, e che avrà un ruolo determinante nel futuro della Britannia.

Il secondo libro, *La Signora di Avalon*, è diviso in tre parti, cronologicamente e distanti fra loro. Ritroviamo Gawen, portato dalla sacerdotessa Caillean ad Avalon in seguito alla morte della madre per ricostruire lì la comunità druidica, lontana dalla

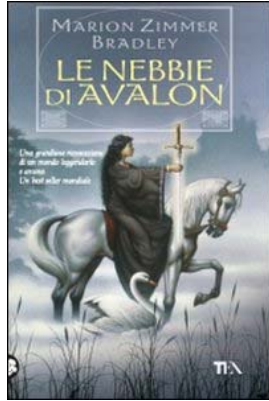


dominazione romana, ma soprattutto nella terza parte fa il suo ingresso Viviana, la Dama del lago, chiamata ad Avalon per compiere il suo destino di signora dell'isola. Qui è predominante l'attenzione sui riti druidici, e viene ripresa la leggenda dei Figli di Danu, delle loro conoscenze e della loro magia.

Il terzo libro, *La sacerdotessa di Avalon*, riprende la leggenda e narra la storia di Elena, (Elaine) madre dell'imperatore Costantino, qui sacerdotessa di Avalon.

S'innamorerà di Costanzo Cloro e lo seguirà nelle sue campagne in Europa, e dall' unione fra questo sacerdote di Mitra e la sacerdotessa della grande Dea Madre nascerà l'imperatore della cristianità, la nuova religione che porterà alla distruzione apparente della sapienza e del potere difeso per tutto il ciclo dalle inesorabili sacerdotesse votate alla grande Dea Madre.

Il quarto libro, *Le nebbie di Avalon*, è il più complesso e il più filosofico di tutti. L'autrice espone una personale rivisitazione del ciclo arturiano, dove realtà e fantasia continuano ad intrecciarsi in uno scambio di



ruoli che affascina e conquista il lettore. La storia è narrata in prima persona da Morgana, e attraverso i suoi occhi vediamo i cambiamenti, le lotte, la disperazione e la determinazione per non soccombere a un destino già scritto e proteggere un mondo che non esiste più. La magia aleggia tra le parole, l'inevitabile si fa strada periodo dopo periodo, il mistero e il fato in continua guerra e provocazione verso l'uomo. Artù, Morgana, Viviana, Lancillotto, Ginevra, nulla possono contro il fato e la volontà della Dea. Non vivono, soccombono, e dopo aver lottato, accettano. Nemmeno la potente magia di Morgana può fare nulla contro il destino, né le sue immense conoscenze acquisite passo dopo passo e dolore dopo dolore potranno cambiare il corso deciso dalla storia. Abbasserà il capo anche lei, emblema della donna e del potere della grande Dea, sopraffatta da un nuovo Dio, ma viva e potente come non mai nella sua versione di Vergine Maria. E alla fine capirà, capirà anche Morgana, che il passato non muore, la Dea non muore, e Avalon non muore. Resterà un'isola nascosta ai più ma capace di rivelarsi a chi la saprà trovare, varcando quelle nebbie, riconoscendone la verità, e chinandosi ad essa dopo aver accettato con fede la sua imperscrutabile volontà.

Ci sarebbe anche un prequel a questa saga: *Le luci di Atlantide*, romanzo nel quale troviamo già tutti gli elementi portanti che andranno a caratterizzare le opere successive, perché è ad Atlantide che tutto nasce, è da Atlantide che arriveranno i grandi saggi a portare la conoscenza e il potere dei grandi sacerdoti di Avalon. Atlantide, luogo mitologico e arcano, la città del serpente ricurvo dove la luce regna sovrana in un equilibrio costante quanto precario con le forze oscure segregate nel sottosuolo, ammalianti, seducenti, e potenti come non mai. Protagonista è la sete di conoscenza, incarnata nel mago Riveda, che calpesta le leggi degli uomini e degli dei e non esita a scontrarsi con le forze della luce, a ribellarsi ad al loro tentativo di difendere e ripristinare l'ordine; e nel mezzo Deoris, soggiogata dal fascino irresistibile di Riveda e da ciò che il mago rappresenta. Una battaglia che scatenerà la notte del caos, nella quale alla fine gli uomini capiranno di essere solamente uomini, perché solo l'eterna e ciclica ruota del karma potrà riportare ordine ed equilibrio fra luci e ombre, fra bene e male, facce complementari e interscambiabili della stessa medaglia.

Non si possono leggere questi romanzi cercandone un'attendibilità storica, non si troverà. Non si possono cercare qui i veri celti, le sacerdotesse, i cavalieri medievali o i soldati romani. Ci sono personaggi forti, complessi, è vero, e psicologicamente ben caratterizzati, che vivono in un mondo ben delineato (spesso ci sono cartine all'inizio dei romanzi) dove è facile riconoscere i luoghi che percorrono e in cui lottano. Ma la prima cosa che si nota avanzando nella lettura è che quello descritto dalla Bradley è un universo che non esiste e non è mai esistito, dove i personaggi vivono e pensano in modi che non sarebbero stati possibili, e non solo perché anacronistici. Ha fatto dei miti una realtà, nella quale però si comprende, e anche fin troppo bene, che pur sempre di miti si tratta. Ma fa parte di questo fantasy, e a mio avviso, del fascino di questi romanzi, dove la magia e il destino regnano sovrani, dove la donna è il centro del mondo, dal quale alla fine viene emarginata e rinchiusa nella terra di sogno e confine chiamata Avalon, e della quale detiene ancora, e ne deterrà sempre, il potere e l'illusione.

Le Cronache di Camelot, ovvero come storicizzare una leggenda

articolo a cura di Elli

La saga de *Le Cronache di Camelot*, ciclo in otto libri dello scrittore di origini scozzesi Jack Whyte, rappresenta un interessante – e in parte riuscito – tentativo di storicizzare la figura di Re Artù e di mostrare nel suo sviluppo la nascita di un mito: cos'era veramente Camelot e cosa aveva di straordinario la spada Excalibur? Chi erano il “mago” Merlino e la Signora del Lago? E l'isola di Avalon? Come hanno fatto – secondo la fantasia dell'autore, ovviamente – tutti questi elementi a passare dalla realtà alla leggenda? Tutto questo viene raccontato a prescindere da qualsiasi elemento magico o sovrannaturale e calando la storia nel “giusto” contesto storico, ovvero la Britannia del IV e del V secolo d.C.

Una scelta singolare (e vincente) da parte di Whyte è stata quella di cominciare da molto lontano, letteralmente dalle radici del mito. Il protagonista (e la voce narrante) dei primi due libri non è infatti né Artù né tanto meno Merlino o qualunque altro dei personaggi canonici del ciclo bretone. A introdurci nei secoli bui dell'isola è invece l'ex legionario Gaio Publio Varro, che ormai anziano racconta la propria vita a partire dai suoi ultimi giorni da soldato. Attraverso i suoi occhi, vedremo il mondo dei romani di Britannia andare letteralmente in pezzi mentre una Roma sempre più lontana e indifferente abbandona gradualmente l'isola al suo destino. Assisteremo all'epico tentativo di Varro e del suo ex comandante, il generale Caio Cornelio Britannico, di creare un luogo in cui ciò che resta della civiltà romano-britannica possa continuare a prosperare e al tempo stesso difendersi dalle



minacce che si profilano all'orizzonte, e ci imbarcheremo nella ricerca di una pietra caduta dal cielo con cui il nonno di Varro forgiava armi di straordinaria lucentezza e resistenza.

Curioso che il primo libro

del ciclo, un romanzo da cui sono assenti praticamente tutti gli elementi della storia “classica” e che ne narra soltanto gli antefatti (inutile dirlo, il sito sognato da Britannico e da Varro diverrà il nucleo della futura Camelot, la spada forgiata con la pietra del cielo la famosa Excalibur e Artù sarà imparentato con entrambi i protagonisti) sia in assoluto quello più affascinante e meglio riuscito. *La pietra del cielo* (1996) è infatti un bellissimo romanzo storico, insolito e originale, che riesce a trasmettere alla perfezione la sensazione di un'epoca e di un mondo in disfacimento, e in cui si stagliano come giganti le figure di questi due uomini (a cui si aggiungerà la volitiva Luceia Britannico) che riescono a mantenere la propria lucidità in un momento di grande confusione e che decidono di far risorgere un nuovo mondo dalle ceneri del vecchio. Trattandosi di una “cronaca” nel vero senso della parola, il romanzo abbraccia grandi periodi di tempo e non ha di certo un ritmo serrato, ma è costruito magistralmente e Whyte riesce a calare nel tessuto della storia le tematiche più disparate, dimostrando grande attenzione per gli aspetti sociali, politici e religiosi del periodo (elemento che verrà mantenuto anche nei libri successivi, seppur con sempre minore efficacia). Non mancano le scene crude o “piccanti”, a volte un po' gratuite ma che in questa fase non prendono mai il sopravvento sulla storia.

Il secondo libro, *La spada che canta*, mantiene intatte quasi tutte le caratteristiche del primo, sebbene il tutto perda un po' di smalto e il finale sia alquanto frettoloso. In ogni caso si può affermare che i primi due volumi, quelli in cui la voce narrante è Publio Varro, facciano storia a sé, sia come qualità che come struttura.

Dal terzo libro, *La Stirpe dell'Aquila*, comincia una nuova fase. A narrarci la storia è adesso un anziano e disilluso Merlino (nome completo: Caio Merlino Britannico).



e il romanzo è in pratica una cronaca della sua infanzia e giovinezza; sua e dell'inseparabile cugino Uther Pendragon, futuro padre di Artù; il tutto sullo sfondo delle alterne vicende del forte di Camelud (poi Camelot) e della sua gente. Il meccanismo, ormai consolidato, si ripete sempre uguale e risulta pertanto leggermente ripetitivo rispetto ai primi due volumi, anche se questo romanzo continua a mantenere un certo fascino soprattutto grazie alla contrapposizione fra il ponderato Merlino e l'impetuoso Uther, dialettica che rappresenta il principale motivo d'interesse del libro. Un bel romanzo, nonostante tutto, ma si comincia a perdere quel senso di forte realismo e di totale immedesimazione presente nella prima parte del ciclo.

Nei successivi tre libri, *Il sogno di Merlino* (forse il tassello più debole della saga, niente di più che un "ponte" fra una fase della



storia e l'altra), *Il forte sul fiume* e *Il segno di Excalibur*, facciamo finalmente la conoscenza di Artù, e sempre attraverso gli occhi di Merlino ne seguiamo la crescita fino alla sua apoteosi (l'estrazione, per così dire, della spada dalla "roccia"

e il suo riconoscimento come guida dell'intera Britannia). Gli ultimi due libri sono stati concepiti in realtà come un romanzo unico (titolo originale *The sorcerer*, ovvero *Lo stregone*), anche se già in edizione originale pubblicato in due parti. Il titolo inglese - assai più significativo di quello italiano, e che pertanto sarebbe stato bene mantenere - svela quale sia in realtà il fulcro dell'ultima parte del ciclo. Per quanto Artù sia il motore della storia (tutto ciò che il suo tutore fa lo fa per lui e per farlo giungere al posto che gli "spetta"), il vero protagonista rimane sempre Merlino, e il tema centrale è quello della sua "metamorfosi" (non a caso, sottotitolo della Parte 2 dell'ultimo libro) nello stregone della leggenda. Le sofferenze di Merlino e il ruolo che assume nell'ultima parte della storia restano però gli unici elementi validi in romanzi che per il resto perdono tutto quello che di positivo c'era nei primi libri: la trama gira a vuoto e i

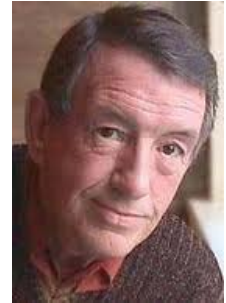
personaggi sono sbiaditi e quasi interscambiabili fra loro. Si sente moltissimo, in altre parole, la mancanza di figure come quelle di Publio Varro e Caio Britannico.

Gli ultimi due libri - *Le porte di Camelot* e *La donna di Avalon* - sono senz'altro quelli di cui si poteva fare a meno. Usciti in lingua originale in volume unico e col titolo rivelatore di Uther (un indizio che ai lettori italiani è stato scelto appositamente di non fornire), rappresentano in pratica un salto indietro nel tempo.

L'arco temporale è lo stesso de *La stirpe dell'Aquila*, ma narrato stavolta in terza persona e dal punto di vista di Uther anziché da quello di Merlino. La domanda nasce spontanea: ce n'era davvero bisogno? La risposta, per quanto mi riguarda, è "assolutamente no". Un tentativo inutile di prolungare una saga che ormai non aveva più nulla da dire.

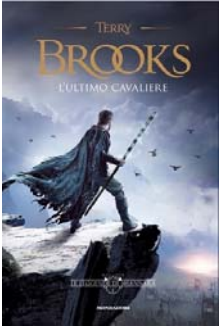
In conclusione, un ciclo interessante, che a mio parere vale senz'altro la pena di leggere... fino al terzo libro (e la lettura si può tranquillamente interrompere lì). La sensazione, per quanto riguarda la seconda parte della saga, è quella di un'occasione mancata: non mantiene quel che promette, ma le promesse erano davvero di splendida fattura.

Qualche notizia sull'autore: **Jack Whyte** (Johnston, 1939), è nato in Scozia ma vive in Canada, dove si è trasferito nel 1969. Dopo aver svolto svariati mestieri, ha ottenuto il successo internazionale proprio con la serie *Le Cronache di Camelot*. Successivamente ha continuato a occuparsi del ciclo arturiano con i quattro romanzi dedicati alla figura di Lancillotto (saga conosciuta in Italia col titolo di *Io, Lancillotto*). Slegata invece dal resto è *La Trilogia dei Saint-Clair*, che vede per protagonisti i Templari.



L'ULTIMA VOLTA CHE VIDI SHANNARA, SPERIAMO!

articolo a cura di Claudia Milani



La trilogia de *La genesi di Shannara* si conclude con i profughi che, guidati da Falco, sfuggono al disastro nucleare (Le Grandi Guerre) rifugiandosi all'interno di una grande vallata protetta da nebbie magiche. Cinquecento anni dopo,

queste nebbie iniziano a disperdersi e gli abitanti della Valle sono di nuovo esposti al mondo esterno, e ai pericoli che esso porta con sé. L'ultimo discendente dei Cavalieri del Verbo, Sider Ament, si troverà costretto ad essere il latore di questa triste novità e a dover combattere sia contro i nemici provenienti dall'esterno, sia contro chi, dall'interno, non vuole perdere il proprio potere, ma anzi vuole ampliarlo. Ad aiutarlo (si fa per dire!) due giovani cercatori di piste: Panterra e Prue, i primi ad imbattersi, insieme al portatore del bastone, nelle bestie che sono penetrate all'interno della Valle.

C'è da dire che Brooks sta veramente cercando di spremere fino all'osso, e anche oltre, un filone ormai esaurito da tempo, senza peraltro ottenere risultati apprezzabili. Indipendentemente dall'aver o meno amato le prime serie, quest'ultima è indiscutibilmente ad un livello inferiore, con ingenuità degne di uno scrittore alle prime armi, e forse neanche. Il primo dialogo tra Sider Ament e il mercenario sfiora il ridicolo; il racconto di come il mondo sia cambiato nei cinquecento anni che hanno seguito il disastro è infarcito di incongruenze al punto di essere imbarazzante. Panterra e Prue ci sono descritti come i cercatori di piste più dotati e svegli tra tutti i loro colleghi ma commettono un'idiozia dopo l'altra. Prue dovrebbe avere una dote che le permette di percepire il pericolo, ma funziona solo quando ha il nemico dietro la schiena. Gli elfi sembrano delle macchiette affette dal virus della troppa umanità: calcolatori, vili, avidi. C'è una spia/assassino

che non spaventerebbe nemmeno un bambino e che infatti fallisce clamorosamente. Almeno che il primo volume non sia altro che una lunga premessa (e promessa) e che solo nel secondo questi personaggi manifestino le loro capacità. Altra cosa che non convince a fondo sono le dimensioni della Valle che potrebbero essere riconducibili a quelle di una nostra regione medio-grande. La vita che vi si conduce ricorda molto la suddivisione in comuni del nostro Medioevo: ogni città o villaggio è indipendente, in alcuni casi ci sono degli eserciti a scopo difensivo (e di conseguenza offensivo, visto che comunque rimane sempre tutto tra di loro).

Lo stile è scorrevole, ma niente a che vedere con le belle descrizioni di una volta. I caratteri dei personaggi sono appena accennati e comunque estremamente contraddittori, il che non significa in preda ai dubbi morali di un Walker Boh e quindi combattuti; qui c'è proprio una dicotomia tra ciò che pensano e ciò che fanno. C'è la sensazione che Brooks abbia tentato nel corso degli ultimi anni e delle ultime tre serie di allontanarsi da quell'ideale tolkeniano che in molti gli contestano, per trovare un suo panorama meno idilliaco e più umano, con il solo risultato però di passare da una narrazione completa ad un trito chiacchiericcio. Manca di spessore, completezza, ricchezza.

Ultima dolente nota è per la traduzione: possibile che non si sia trovato niente di meglio che tradurre un *Bearers of the Black Staff* con un *L'ultimo cavaliere*, che come ben sanno gli appassionati del "Re" è il primo dei romanzi che costituiscono il ciclo de *La torre nera*? Non si sta parlando di due emeriti sconosciuti, ma di Brooks e King. Un po' di attenzione per cortesia!

Non ci resta a questo punto che aspettare il secondo volume di queste *Leggende di Shannara*, *The Measure of the Magic*, che verrà pubblicato negli USA il prossimo agosto.



articolo a cura di Demon Black

articolo a cura di Nihal

Terrori arcani e perversi riemergono dalla notte dei tempi e i Re Vampiri sono tornati di nuovo a calcare la terra. Possibile che il suo leggendario campione, il mitico Morningstar, sia veramente riemerso a sua volta dalle brume del passato? Owen Odell, il menestrello errante, il bardo, sa bene che la verità è assai diversa. Sa bene che l'uomo che ha beffato e sconfitto gli Angostin lo ha fatto solo per il proprio tornaconto: sa che Jarek Mace non si cura affatto della gente delle Highland. Perché Jarek Mace è un fuorilegge, un tagliagole, un poco di buono, un uomo per cui tutto ha un prezzo e che sarebbe pronto a fare qualunque cosa per denaro. E se fosse disposto anche a fare l'eroe?

È proprio vero che siamo noi con le nostre mani a forgiare il nostro destino? Stando a quanto dice Gemmel, proprio no. Ci sono elementi e persone nella nostra vita che la influenzano oltre ogni nostro controllo. E il burattinaio di Jarek è Owen. È lui, il bardo, che costruisce passo passo il personaggio eroico e con esso ricostruisce anche la personalità di chi quell'eroe deve interpretarlo. Ma insieme a Jarek, Owen cambia anche se stesso e da pusillanime cantastorie diventa la voce della libertà, il suo portatore di ideali. Romanzo dove avventura, morale, amore si intrecciano magistralmente su tre piani diversi: presente, passato e futuro che si fondono e interagiscono tra di loro fino al punto che senza il futuro non potrebbe esistere passato. Non è forse l'opera più famosa di Gemmel, ma vale indubbiamente la lettura.



La spada delle Highland di David Gemmel (traduzione di Annarita Guarnieri, Editrice Nord, 1996)

Il volume è in realtà la raccolta di tre romanzi: *La leggenda di Otori*, *Il viaggio di Takeo* e *L'ultima luna*, e racconta la vita del giovane Tomasu che viene crudelmente strappato al suo piccolo villaggio della cui distruzione è l'unico superstite.



Sarà dopo questa terribile esperienza che dalle ceneri di Tomasu nascerà Takeo, un giovane la cui arte della spada non si limita al semplice allenamento fisico, ma è principalmente forza menatale e spirituale. Takeo sarà destinato a divenire il capo di un grande clan, gli Otori, a intraprendere una strada difficile in un mondo simile al Giappone feudale, a vendicare il suo benefattore e a intrecciare la sua vita con la bellissima Kaede Shirakawa.

L'autrice ci trasporta in un mondo a noi lontano e ce ne fa, a modo suo, conoscere qualche sfaccettatura, anche se per sua stessa ammissione, la ricostruzione storica non è proprio fedelissima. Grazie a lei entriamo in un mondo fatto di onore, rituali, ma anche guerre tra clan e lotte per il potere. Takeo rimarrà coinvolto in tutto questo e seguire la sua storia sarà un vero piacere per chi ama le storie d'amore, d'avventura e con un pizzico di fantastico.

Particolare attenzione va posta sul Pavimento che Canta: assi di legno particolarmente scricchiolanti che metteranno il giovane in grande difficoltà. Da qui il titolo originale del primo romanzo: *Across the Nightingale Floor*, che purtroppo perde ogni riferimento nella traduzione. Altresì fantastica è la forza d'animo della bella Kaede, afflitta dall'onore infranto del padre.

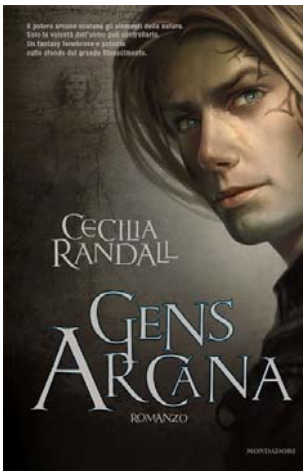
In definitiva una saga coinvolgente e affascinante. Consigliata agli amanti del fantasy all'orientale.

La leggenda di Otori di Lian Hearn (pseudonimo di Gillian Rubinstein, traduzione di Laura Serra, Mondadori, 2006)

Intervista a Cecilia Randall

articolo a cura di Claudia Milani

Ci incontriamo nell'ufficio di un'amica comune in una grigia giornata di pioggia, e decidiamo di cedere ad una passione comune e pranzare al ristorante giapponese. Tra un assaggio di *tempura* e uno spaghetti di soia (e un'incapacità vergognosa della sottoscritta nell'usare le bacchette) iniziamo a parlare dei suoi lavori.



D. Iniziamo dalla tua ultima fatica: Gens Arcana. Come è nata l'idea di associare elementi fantastici a fatti storici reali?

R. Mi diverte molto mettere i miei personaggi (o almeno alcuni!) davanti a qualcosa che non si aspettano, qualcosa di completamente estraneo alla loro vita quotidiana. Allo stesso tempo, credo che per molti versi il nostro passato sia intrigante quanto e forse più di un mondo inventato. Conciliare le due cose è stato naturale.

D. Il libro è ambientato a Firenze. Conosci bene quella città?

R. Ci sono stata diverse volte, sia per motivi di studio sia per piacere, ma non basterebbe una vita per conoscerla davvero, con tutta la sua storia, le sue meraviglie e i suoi misteri. Mi sono documentata il più possibile per cercare di dipingere un ambiente fedele e sono stata "sui luoghi dell'azione" per verificare gli snodi della trama, anche se poi

per la toponomastica mi sono affidata a una mappa dell'epoca. Mi auguro di essere riuscita a ricreare una Firenze credibile.

D. Anche i tuoi romanzi precedenti (la trilogia di Hyperversum ndr) sono ambientati in un periodo storico e in luoghi molto ben definiti, possiamo quindi dedurre che sei un'appassionata di storia?

R. Sì, senz'altro. Il passato mi affascina e la fatica della ricerca storica è sempre ripagata dalle cose interessantissime che scopro e imparo lungo il cammino della documentazione. Ancora più bello è quando posso immergermi nella Storia di persona: ormai ho perso il conto dei musei che ho visitato, insieme ai castelli, borghi, antiche botteghe, rievocazioni storiche, tornei...



D. Avevi in mente fin dall'inizio di scrivere una trilogia di Hyperversum, oppure l'idea si è sviluppata in corso d'opera?

R. Non avevo nemmeno in mente di sottoporre la storia a un editore, figuriamoci farne una trilogia! Ho scritto *Hyperversum* per il mio piacere personale, come tante altre storie che ho ancora nel cassetto; era nato per essere un romanzo unico e io avevo pensato a un "vent'anni dopo" come eventuale continuazione della storia. Invece poi, dopo la pubblicazione del libro, l'editore mi ha chiesto di scrivere un secondo volume, che partisse dal finale del primo, e così è nato *Il Falco e il Leone. Il Cavaliere del Tempo* è nato allo

stesso modo, progettato e scritto dopo la pubblicazione del volume precedente. Così, alla fine, mi sono trovata con una trilogia.

*D. Il periodo storico di cui parli in **Hyperversum** è abbastanza lontano nel tempo, quanto ti ha impegnata l'opera di documentazione storica?*

R. L'attrazione per la Storia mi accompagna da molti anni: nelle mie letture alterno sempre saggi storici ai romanzi, quindi gran parte della ricerca che sta alla base di *Hyperversum* era già fatta prima di iniziare il libro, anzi prima ancora di immaginare che le informazioni che andavo via via accumulando sarebbero poi finite in un libro. Poi però, durante i mesi di ideazione e stesura di ogni volume, ho approfondito i singoli argomenti e i dettagli, cercando le fonti soprattutto in lingua straniera. È stato un lavoro molto impegnativo e altrettanto appagante.

*D. Immagino che lo stesso sia accaduto anche per **Gens Arcana**...*

R. In questo caso, almeno, le fonti sono state molto più facili da reperire, perché sul Rinascimento e Firenze è stato pubblicato veramente di tutto. In più, Firenze non è lontana da dove abito e quindi ho potuto andare a cercare le informazioni direttamente sul posto. Ho camminato per le strade del centro storico accompagnata virtualmente dai miei personaggi, mi sono fermata nei luoghi in cui anche loro si sono fermati. Mi sono divertita molto!



D. So che è sbagliato chiederlo, ma qual è il personaggio che ti ha dato più soddisfazione? E quale invece hai fatto fatica a descrivere?

R. Finora tutti i miei personaggi, protagonisti, antagonisti e comprimari, sono usciti fuori dalla penna (anzi dalla tastiera!) senza difficoltà, quindi mi hanno dato tanta soddisfazione. Però almeno un paio sono cresciuti addirittura al di là di ogni mia aspettativa e meritano una menzione speciale: Geoffrey Martewall nella trilogia di *Hyperversum* e Folco de' Nieri in *Gens Arcana*. Geoffrey era nato per essere la semplice spalla dello spietato Jerome Derangale nel primo volume di *Hyperversum* (in quel libro, Geoffrey compare solo tre volte e non parla mai!). Non mi aspettavo di dover fare un secondo *Hyperversum* e quindi non mi aspettavo di rivedere nemmeno lui: quando ho deciso di affidargli il ruolo di antagonista ne *Il Falco e il Leone* ho fatto una scommessa che si è rivelata giusta. Il Leone inglese ha sorretto tutta la trama sulle sue spalle e io sono molto fiera di lui. Mi dispiace solo di non avergli dato un nome più evocativo. L'ho battezzato "Goffredo" perché era il nome più medievale che mi veniva in mente in quel momento; meno male che avevo pensato di "nascondere" Marte, dio della guerra, nel suo cognome, tanto per suggerire la sua formidabile abilità di combattente...



Invece, quando ho creato Folco, sapevo già tutti i dettagli del suo ruolo fondamentale in *Gens Arcana*; inoltre volevo fare di lui una delle tre voci narranti del romanzo e quindi dargli un peso maggiore rispetto ad altri antagonisti. È nato pensando a frasi de Il Principe di Machiavelli e davanti ad alcuni dei ritratti più fascinosi (per me) del Rinascimento, quindi avevo grandi aspettative

e grandi timori nei suoi confronti. Sinceramente credevo che mi avrebbe fatto penare. Lui invece si è rivelato con una grande naturalezza, pagina dopo pagina. Ovviamente sono i lettori a dover giudicare il risultato finale, ma io lo amo tantissimo!

*D. Tutti i volumi di **Hyperversum** sono autoconclusivi, ma sei comunque riuscita a far progredire la storia. Ci sono possibilità che avvenga lo stesso con **Gens Arcana**?*

R. In questo momento sono già al lavoro su un progetto nuovo, ma può essere che un giorno io torni a "fare visita" ai personaggi di *Gens Arcana*. Ci sono alcuni sviluppi del loro futuro che mi piacerebbe approfondire e il Rinascimento è una cornice molto intrigante. Però è ancora tutto da decidere.

D. Il tuo esordio letterario è stato con una casa editrice molto importante: Giunti. Come è avvenuto? E come sei arrivata alla Mondadori? Immagina che tu abbia un'agente, ormai.

R. Devo dire che il mio percorso è stato molto lineare. Quando ho deciso di sottoporre *Hyperversum* al giudizio degli editori, ho semplicemente mandato il manoscritto alle redazioni che pensavo potessero essere interessate, insieme a una lettera di presentazione e alla sinossi dell'opera. Dopo alcuni mesi, sono stata contattata dalla redazione di Giunti e da lì è iniziato tutto. L'editoria è esattamente come qualsiasi altro ambiente professionale: inizi a lavorare, ti fai conoscere, col tempo collabori con aziende diverse. Adesso mi affido a un agente, sì, perché ormai la scrittura non è più un semplice hobby ma un vero secondo lavoro, con tanto di contratti da negoziare e scadenze da rispettare, e sentivo la necessità di farmi aiutare e consigliare da qualcuno più esperto di me.

D. Oltre alla scrittura quali sono i tuoi interessi maggiori?

R. Musica (dall'opera all'hard rock!), cinema, teatro, disegno e ovviamente libri e fumetti! Adoro manga e anime giapponesi, sono cresciuta divorandone in quantità, quindi hanno lasciato l'impronta, insieme ai libri di Salgari, Dumas, Scott e Adams.

D. Sei mai stata in Giappone?

R. Ho coronato il mio sogno ad agosto del 2010! Finalmente ho potuto volare in Giappone e assaggiare almeno un po' il suo fascino antico e moderno, passando in poche ore da grattacieli fantascientifici a templi antichissimi, dal museo della spada a quello dei manga, dai castelli di imperatori e shogun alle vie dello shopping tecnologico più sfrenato. Peccato aver avuto solo poche settimane a disposizione per visitarlo. Sono rientrata in Italia piena di suggestioni e ricordi bellissimi e mi fa male al cuore pensare al disastro che ha colpito il paese quest'anno. Mi auguro che la solidarietà di noi tutti abbia potuto alleviare almeno un po' le sofferenze e le difficoltà di chi è là.

D. Qual è una domanda che nessuno ti ha mai fatto e alla quale, invece, ti sarebbe piaciuto rispondere?

R: La domanda è: vorresti ancora diventare una fumettista? La risposta è: magari! Ma ormai è tardi per diventare una disegnatrice professionista, preferisco lasciare matite e china a chi ha il vero talento. Spero che un giorno mi capiti almeno l'occasione per scrivere un soggetto e collaborare così alla nascita di un fumetto, chissà... Sognare non costa nulla!

Cecilia Randall

vive a Modena e lavora come grafico e web-designer e occasionalmente come illustratrice.

La sua avventura letteraria è cominciata nel 2006 con la pubblicazione di *Hyper-*

versum, cui sono seguiti nel 2007 *Hyperversum - Il falco e il leone*, e nel 2009 *Hyperversum - Il cavaliere del tempo*, tutti pubblicati da Giunti.

Nell'autunno del 2010 è invece uscito per Mondadori, *Gens Arcana*.

La scrittrice ha inoltre partecipato con dei racconti alle antologie *L'ombra del duomo* (Larcher, 2007), *Mutazioni* (Perrone, 2008), *Sanctuary* (Asensgaard, 2009).



articolo a cura di Claudia Milani

“SI PUÒ CAMBIARE IL PROPRIO DESTINO MA NON CIÒ CHE SI È”

Valiano de’Nieri ha abbandonato la sua famiglia e rinunciato al suo potere di Arcano, ma siccome non si può sfuggire al legame del sangue, alla morte del padre, volente o nolente, diventa il capofamiglia, e per questo è braccato dagli sgherri del cugino Folco, che vorrebbe per sé quel titolo. Nella sua fuga Valiano incontra, o per meglio dire è catturato, da Manente che avrebbe il compito di riportarlo, vivo o morto, a Folco se non fosse che il mercenario ha altre necessità e un altro piano. Un piano da cui dipende la sua stessa sopravvivenza. Il ragazzo che non è in grado di controllare i propri poteri e il mercenario dalla lingua tagliente e dalla forza sovrumana sono costretti loro malgrado a un’alleanza che li porterà a fuggire da una Firenze in piena epoca medicea e li farà assistere, testimoni involontari, ai tumulti che seguirono la Congiura de’ Pazzi.

Gens Arcana è di certo il libro che consolida definitivamente la posizione di Cecilia Randall a regina del fantasy italiano. Dopo l’ottima (almeno per la sottoscritta) prova di *Hyperversum*, che però poco aveva di fantasy, almeno nel senso tradizionale del termine, la scrittrice modenese conferma ancora una volta la sua predilezione per gli scenari storici e ci catapultava in uno dei periodi più interessanti della storia italiana: il Rinascimento fiorentino. Molti i personaggi storici a cui si fa direttamente un accenno, e molto simpatici i cameo di Lorenzo de’Medici e Angelo Poliziano.

Sono tuttavia i due protagonisti ad occupare la scena senza esitazioni. Valiano è un ragazzo che nel corso di pochi mesi diventa un uomo. Da giovane, ribelle e refrattario alle responsabilità, si trova a doversi fare carico oltre che della sua vita, anche di quella dei suoi compagni di viaggio e a doversi confrontare con gli imperativi morali che la sua educazione e il suo essere gli impongono.

Molto belle, a questo proposito, le riflessioni riguardanti la prima volta in cui si trova costretto a togliere la vita a qualcuno.

Molto diverso è invece Manente, il soldato mercenario che di scrupoli a uccidere proprio non ne ha, anche se nel profondo la sua anima non è così nera come può sembrare all’inizio. Il suo unico, struggente scopo è avere la certezza di arrivare morire con la consapevolezza di un essere umano, ed è per vedere realizzato questo suo desiderio che non ha intenzione di fermarsi davanti a niente e nessuno.

Altro personaggio degno di nota è certamente Angelo, il fratello minore di Valiano. Appena adolescente racchiude però una forza morale e una saggezza degni di un adulto equilibrato. Il suo intervento sarà decisivo per la crescita del protagonista. Allo stesso modo in cui lo sarà il sentimento che lega Valiano a Selvaggia, piccola ladra senza troppi peli sulla lingua che si troverà suo malgrado invischiata nella vicenda.

Ben delineata anche la figura del cattivo, Folco de’Nieri. Aspetato di grandezza, concentra i suoi sforzi al fine di vedere il proprio potere riconosciuto, e temuto, alla luce del sole e non taciuto dalle gerarchie ecclesiastiche, come invece accade. È spietato, intelligente, senza scrupoli, affascinante in un certo senso, anche se la palma di personaggio preferito la vince senza ombra di dubbio il bel mercenario dai lunghi capelli colore dell’oro.

Molto piacevole e fluida anche la scrittura della Randall che ci getta, fin dalle prime pagine, nel centro dell’azione per arrivare, a circa metà libro, a un susseguirsi continuo di colpi di scena e imprevisti che lasciano senza fiato.

Da non dimenticare, infine, la bellissima copertina che riproduce Manente e le rappresentazioni dei quattro elementali all’inizio e alla fine del libro, il tutto dalla mano magica di Paolo Barbieri.

Gens Arcana di Cecilia Randall (Ed. Mondadori, 2011, pag. 620)

DEMONI CHE PASSIONE!

articolo a cura di Claudia Milani

Con *Sopdet*, *La stella della morte*, Lara Manni ci immerge di nuovo in quel mondo di demoni e manga che già ci aveva mostrato in *Eshat*. Hyoutsuke, il bellissimo demone semi-dio ha una vendetta da compiere ma anche una missione legata alla sua stessa esistenza; e anche questa volta la sua storia è intrecciata, suo malgrado, con quella di Ivy, l'adolescente romana in grado di modificare, tramite i manga, le sue azioni. L'antagonista, invece, è Yobai, il mezzo demone che cerca in tutti i modi di realizzare il suo sogno di potenza. Lo scontro tra i due avviene nel mondo degli uomini, in tre periodi ben distinti della storia italiana: la prima guerra mondiale (1915), la seconda guerra mondiale (1943), e gli anni del Terrorismo (1977). Diversamente che in *Eshat*, quindi, questa volta si viaggia attraverso il tempo, piuttosto che attraverso lo spazio e la scena non si sposta tra Italia e Giappone ma rimane ancorata ad un unico luogo fisico. A guidare e scombinare il tutto la Dea, Axieros, la portatrice del caos nato dal desiderio. E di desiderio ce n'è tanto, in questo libro: attrazione, vendetta, riscatto, amore (anche se non quello che ci si aspetta). Molti, e molto interessanti, i personaggi secondari; a partire da Adelina, che vola attraverso il tempo con la consapevolezza del suo essere in tutto e per tutto una donna, passando attraverso Johann, spietato assassino e fantoccio nella mani di Yobai, per arrivare alle tre paladine di Ivy Lea, Vittoria e Misia. Discorso a parte per Max che se nel primo libro aveva dimostrato una certa intraprendenza, qui è totalmente in balia degli eventi e delle manipolazioni di nemici a cui, nel suo desiderio di aiutare Ivy, non sa opporsi.

Lara Manni, *Sopdet* (2011) Fazi Editore, collana Lain 80, pagg. 375



Lisidrandra

articolo a cura di Francesca Resta

Lisidrandra, pubblicato nel 2008 da Armenia, è un fantasy per adulti della scrittrice torinese Mariangela Cerrino, già nota - cito a titolo d'esempio tra le sue tante pubblicazioni - per la trilogia degli *Etruschi* (Longanesi, 1992) poi ripubblicata da TEA in edizione ridotta con il titolo *Rasna*, e nell'ambito del romanzo fantascientifico per *L'ultima terra oscura*, edito da Nord nel 1989 che le valse il suo secondo Premio Italia.

In *Lisidrandra* troviamo una terra morente, dove il deserto sta prendendo il sopravvento e in cui non nascono più bambini. Tranne nell'Isola Felice, che si trasformerà nell'Isola dei Morti quando Re Helvdan di Hasgalen deciderà di invaderla, rapendo i bambini e uccidendo tutti gli altri, nella speranza che il suo regno possa sopravvivere alla sua generazione. Sarà così che Lisander, neonato principe dell'Isola, crescerà come principe di Hasgalen, ignaro delle proprie origini, come tutti gli altri bambini rapiti. E mentre i tentativi di Re Helvdan per recuperare lo Spirito della Terra prevedono ancora una volta violenza ed invasioni, Lisander incontrerà Elir, il mago dell'Alleanza, e sua sorella Drisane, che è gli occhi della Dea Madre, anch'essi figli dell'Isola, ma sfuggiti al rapimento di vent'anni prima. Insieme all'elfo Faenglor, allontanato con la violenza dalla sua terra, sceglieranno una strada di magia, amore e fede per raggiungere Lisidrandra, dove è promesso il dono della rinascita.



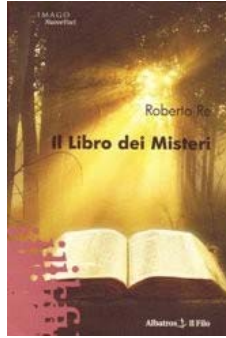
Il mio commento: Una storia splendida, e persino scritta benissimo, è una fortuna poterla leggere senza il filtro di alcuna traduzione. Ritrovare nella storia l'eco di tanti miti e religioni antiche ha ammantato la lettura di una sensazione di sacralità.

INTERVISTA a Roberto Re

articolo a cura di Demon Black

In questo numero abbiamo intervistato Roberto Re, autore di *Il Libro dei Misteri*, edito dal Gruppo Albatros.

Trama: Mathan, Hya-na, Kilian e poi una dea-gatta e un corvo misterioso e una girandola di perso-naggi in viaggio, scaraventati in una missione che avreb-bero volentieri evita-to. Ma il loro mondo è



minacciato da for-ze oscure che vanno riconosciute e combattute. Solo un gruppo di prescelti può portare a compimento una missione così delicata: da secoli il Libro dei Misteri è perduto, e ritrovarlo diventa fondamentale per non soccombere alle forze maligne che avanzano in un mondo di pace.

D. Che cosa ti ha spinto a scrivere?

R. La voglia di provare a creare una storia tutta mia, dopo aver passato anni e anni a leggere quelle uscite dalla fantasia di altri scrittori. Alla fine il tutto è venuto quasi in automatico.

D. Un elemento indispensabile, per te, in un fantasy?

R. Ce ne sono due. Intanto la coerenza: un fantasy che si rispetti deve avere delle leggi proprie da rendere chiare dall'inizio della storia. Non puoi scrivere tutto e il contrario di tutto "solo perché è fantasy": così facendo sminuisci il genere e la tua storia. Un fantasy deve avere delle regole e una logica, senza modificarle a piacimento in corso d'opera solo per semplificarsi la vita. Secondo, la realtà: è un elemento fondamentale del mio fantasy. A me non piace scriverlo solo perché permette di uscire da un reale che, per svariati motivi, non mi piace. Il fantasy dà la possibilità di prendere elementi della realtà, modificarli e plasmarli ottenendo ciò che tu

scrittore vorresti fosse davvero anche nel tuo mondo.

D. Progetti futuri?

R. Un ciclo composto da due libri, già completamente terminato e in visione da circa quattro mesi presso qualche decina di editrici serie. Non so se qualcuna lo accetterà, ma non mi strapperò i capelli se dovesse rimanere un lavoro inedito. Ho sempre detto che scrivo per piacere personale, e non ho l'ansia da pubblicazione. Se avrò la fortuna di trovare qualcuno che ha voglia di scommetterci, e qualcuno che ha voglia di leggerlo, ancora meglio.

D. Quali autori ammiri?

R. Ho iniziato a leggere fantasy verso i 15 anni "per colpa" di David Eddings e il suo ciclo del *Belgariad*, nel quale mi sono imbattuto senza nemmeno volerlo. A dire il vero, a quell'età amavo i romanzi di avventura e del fantasy non importava nulla. Ma grazie a lui ho scoperto che si poteva apprezzare l'avventura anche in un mondo che non esiste. Da lì a riempirmi la libreria di centinaia di romanzi fantasy il passo è stato breve. Al secondo posto Terry Brooks e tutto il suo ciclo di *Shannara* (escludo il ciclo di *Landover* perché non mi è piaciuto). Al terzo posto un autore poco conosciuto in Italia, Angus Wells: il suo *I Signori del Cielo* è un assoluto capolavoro del genere.

D. Cosa vorresti vedere di nuovo nel mondo della letteratura fantasy?

R. Più interesse per gli autori italiani anche da parte delle grandi editrici. Mi sono un po' stancato di dare decine di euro tutti i mesi a scrittori americani/inglesi, e vedere ottime voci italiane relegate a piccole/medie editrici, con tutte le difficoltà del caso ad essere conosciuti (e scovati dai lettori). Fate caso a quanti italiani vengono pubblicati dalle big: non sono tanti. Certo, per fare soldi è molto più facile appoggiarsi a chi vende bestsellers in America e tradurli.

IL Medioevo: realtà o Leggenda?

articolo a cura di Sean MacMalcom

Forse in conseguenza delle leggende del *ciclo bretone*, forse per quelle del *ciclo carolingio*, o forse ancora per quelle della mitologia germanica, con la *Canzone dei Nibelunghi* alla quale anche l'eminente professor J.R.R. Tolkien ha tratto ispirazione per la creazione del proprio mondo fantastico di *Arda*, il **Medioevo** risulta essere sempre al centro dei nostri pensieri quando si tratta di parlare di fantasy e, soprattutto, di fantasy classico, ben distante dalle atmosfere più moderne proposte da saghe come quella di J.K. Rowling, con il suo *Harry Potter*, o di Stephenie Meyer, con il suo *Twilight* e opere annesse.

Ma quanto, realmente, ha da considerarsi realtà in ciò che comunemente amiamo definire Medioevo e che con tanta passione anima gli interessi di coloro che leggono fantasy? E quanto, altresì, ha da considerarsi pura e semplice fantasia, frutto di un'autoreferenzialità di opere che, nel corso del tempo, hanno sempre cercato maggiore distacco dalla realtà storica in favore di una leggenda che potesse essere più accattivante, più interessante, più coinvolgente per il lettore?

Per rispondere a queste domande, è importante partire dall'identificazione cronologica del Medioevo in quanto tale, ricordandosi come esso venne così definito solo a posteriori, a condannare tale periodo storico quale epoca buia, a metà fra l'*età classica* e l'*età moderna*, solo superata la quale l'umanità intera è ritornata ad apprezzare la luce del sole con il Rinascimento. Il Medioevo, in tale convenzione, ha da considerarsi storicamente collocato fra il IV secolo dopo Cristo e il XV secolo dopo Cristo, per un ammontare complessivo, facile a dedursi, di oltre mille anni, decennio più, decennio meno. In un simile, vasto arco temporale, a dispetto del pessimo revisionismo storico compiuto nei secoli successivi, e con ovvio riferimento al ristretto bacino europeo, dal momento in cui il resto del mondo non era neppure preso in considera-

zione, in uno sviluppo totalmente estraneo, con progressi a volte più rapidi, a volte più lenti, l'umanità restò tutt'altro che immobile, in triste balia dell'ignoranza e del Peccato: al contrario, proprio volgendo attenzione al Medioevo, possiamo riuscire a individuare alcuni fra i più grandi progressi nel campo delle arti e della conoscenza, senza i quali né il Risorgimento, né l'epoca moderna avrebbero mai potuto esistere.

Qualche esempio? Nel Medioevo sono state fondate le prime scuole cattedrali e, soprattutto, le prime università con la Scuola Medica Salernitana del XI secolo. Nel Medioevo fu riscoperta in Europa la logica, abbandonata dai tempi di Aristotele, dalla quale è poi derivata la scolastica. Nel Medioevo furono anche riscoperte, attraverso la traduzione di antichi testi classici o l'influenza esercitata dal mondo arabo, discipline prima dimenticate o, addirittura, mai considerate, quali la medicina, l'astronomia e la matematica, quest'ultima avvantaggiata nella propria diffusione dalla fondamentale e inedita introduzione di un sistema di numeri arabi posizionali, e del numero zero, attraverso l'opera, non disinteressata, di Leonardo Fibonacci. Nel Medioevo, ancora, segnò l'inizio del sorgere di lingue volgari, appartenenti al volgo, quali sostituti del latino anche in contesti artistici, letterari e di diffusione scientifica, ponendo le basi per la nascita di tutte le lingue moderne.

Questo e molto altro, con grandi novità nel campo della conoscenza del mondo in quanto tale, nonché della politica, dell'architettura, del commercio, fu Medioevo. Certo: qualcuno potrebbe obiettare denotando come tutto ciò abbia da concentrarsi, prevalentemente, nel Basso Medioevo, ossia l'arco temporale dal X al XV secolo, e non nell'Alto Medioevo, il periodo precedente e, a dir comune, età oscura. Tuttavia, se pur nell'Alto Medioevo, periodo di necessaria transizione fra la fine dell'Impero Romano e il sorgere dei nuovi regni, non mancarono guerre e violenze, anche il Basso Medioevo non se ne poté considerare esente, con tutte le ben poco cristiane Crociate, dall'XI al XIII secolo.

Tornando, dopo tale, necessaria introduzione, al tema iniziale, dovrebbe essere più semplice comprendere quanto del Medioevo fantasy possa essere considerato realtà e quanto leggenda. E, per far questo, è possibile ricominciare proprio dall'elenco di grandi ispirazioni necessariamente considerabili qual classiche quando si esamina simile periodo storico in contesti romanzeschi, per comprendere, innanzitutto, a quale Medioevo storico poter e dover offrire riferimento. Il *ciclo bretone*, a esempio, può essere storicamente collocato fra la fine del V e l'inizio del VI secolo, così come il *ciclo carolingio* fra l'VIII e il IX secolo, per quanto i primi testi di riferimento iniziarono a svilupparsi solo a seguito dell'anno Mille. La mitologia germanica, ancora, vede il proprio nucleo risalire al V-VI secolo, sebbene la maggior parte dei testi, compresa la *Canzone dei Nibelunghi*, abbia da ricondursi addirittura al XIII secolo. A partire da questi tre, fondamentali pilastri, pertanto, è possibile comprendere come la maggior parte dei nostri riferimenti culturali facciano riferimento al periodo medioevale antecedente l'anno Mille, e non a quello successivo. Un periodo, pertanto, in cui Marco Polo (1254-1324), Dante Alighieri (1265-1321), Giotto (1267-1337) non erano ancora nati; la Spagna era terra di conquista per gli arabi (e tale, invero, restò sino alla fine del Basso Medioevo); in Inghilterra gli angli e i sassoni, insieme a juti e frisoni, tutti invasori di origine germanica, avevano avuto da poco successo nel confinare più a nord i celti, non sapendo che di lì a qualche secolo avrebbero dovuto a loro volta difendersi dall'invasione normanna; e l'unica vera e storica epica degna di nota avrebbe dovuto essere ricercata in Carlo Magno (742-814) e nei suoi Paladini.

Particolarmente semplice, in simile analisi, risulta quindi individuare le ragioni alla base di determinate presenze, ormai divenute stereotipi, all'interno dell'immaginario collettivo, prime fra tutte quelle di eroici cavalieri, pronti a porre indomita sfida a qualunque nemico, nella difesa del proprio Re e del proprio Dio: scopo dei cicli originali, ispiratori di tutta l'epica fantasy da noi oggi conosciuta, era infatti quello di risaltare i valori più alti della società aristocratica, non mostrandola nei propri egoismi, nelle

proprie bassezze, quanto, e piuttosto, rendendo il nobile cavaliere qual tale innanzitutto per il proprio cuore, per il proprio animo e per le proprie gesta, dimostrazione perfetta della divina ispirazione celata dietro la scelta del sovrano nello spartire i propri territori, in quel sistema feudale che caratterizzò, da quegli anni e per molti secoli a venire, il panorama politico dell'Europa dell'epoca. Una nobilitante autopromozione che, adeguandosi ai nuovi tempi, non volle far proprio scopo diverso dal mitologie di *età classica*, volte a dimostrare, di popolo in popolo, di nazione in nazione, quanto nobile, e sacro, se non direttamente, divino, avesse da considerarsi il sangue di particolari discendenze, se non di interi popoli, a seconda del contesto in questione. Basti pensare, a tal fine, all'*Eneide* di Virgilio, che, in maniera necessariamente campanilista, cerca di associare l'origine del popolo e dell'Impero Romano a ultimo retaggio della nobile Troia e semidio, nato da Afrodite/Venere, dea della bellezza.

Fortunatamente per tutti noi, pur nell'offrire riferimento a modelli nati allo scopo di promuovere l'aristocrazia e, in ciò, figure di cavalieri tanto ricchi, viziati, serviti e riveriti da potersi permettere di seguire il proprio sovrano in guerra quasi per diletto, o forse tedio, in *età contemporanea* i grandi Maestri del fantasy non hanno obliato a valori più moderni, più attuali e, soprattutto, democratici. E per questa ragione, ecco che ne *Il Signore degli Anelli*, pur non mancando i nobili cavalieri, sono due piccole e innocenti creature del volgo a mantenere nelle proprie mani il fato della Terra di Mezzo.

Per tornare ai quesiti originali, in un dibattito che potrebbe riempire molto più di queste quattro, ristrette colonne, è possibile concludere, forse prevedibilmente, che il Medioevo dei nostri amati mondi fantasy si ritrova, suo malgrado, vittima della propria stessa viziata origine, non ricercando una storicità concreta, costituita anche da pitagorici svuotati fuori dalle finestre e totale assenza di galateo a tavola e nella vita di tutti i giorni (per il primo trattato a riguardo del quale sarà necessario attendere il 1558), quanto, piuttosto un'essenza romantica, distaccata dalla realtà quotidiana e che, probabilmente in ciò, riesce così bene a farci sognare.

INTERVISTA CON LINEE INFINITE EDIZIONI

articolo a cura di Mauro Fantini

Con oggi vogliamo partire intervistando un editore.

In qualità di responsabile editoriale di *Linee Infinite edizioni* abbiamo posto a **Simone Draghetti** alcune domande sull'editoria.



*D. Innanzitutto vorremmo darti il benvenuto e vorremmo partire dall'inizio. Come è nata l'idea di creare la casa editrice **Linee Infinite**?*

R. Buongiorno. *Linee Infinite* è nata nel 2007 dall'amore e dalla passione per la scrittura e la lettura di quattro amici. Quattro ragazzi convinti di poter portare nel mondo dell'editoria una ventata di novità, cercando di entrare nel difficile mercato del libro con assoluta umiltà, impegnandosi giorno dopo giorno per migliorare e per riuscire a garantire ai propri autori e ai propri lettori il meglio che una casa editrice possa dare.

D. Qual è il resoconto a distanza di quattro anni dall'inizio dell'avventura? Credete di aver realizzato le ispirazioni iniziali, oppure c'è ancora della strada da fare?

R. Assolutamente è un bilancio positivo, considerando il fatto che quattro anni fa eravamo degli emeriti sconosciuti. Ora, attraverso mille difficoltà e mettendoci un impegno costante, il marchio *Linee Infinite* e i suoi autori sono conosciuti un po' in tutta Italia, alcuni anche all'estero. Questa per noi è una grandissima soddisfazione. Ma non siamo "arrivati", c'è ancora molto da fare e soprattutto da migliorare. Dobbiamo rimboccarci le maniche ogni giorno e cercare di fare sempre meglio per permettere ai nostri volumi una migliore visibilità e una buona cassa di risonanza per la casa editrice.

D. Quanto è duro oggi il lavoro di un editore in un panorama dove si legge sempre meno?

R. Andare avanti coerentemente nel mondo dell'editoria moderna è difficilissimo, soprattutto in un paese come l'Italia dove si

legge poco e male. Poco, perché sappiamo bene che l'italiano preferisce atrofizzarsi davanti alla televisione, piuttosto che immergersi in una buona lettura. Male, perché attualmente, il panorama editoriale italiano, è infestato da letteratura "spazzatura" o dai soliti nomi che occupano le vetrine delle librerie o le pagine delle riviste specializzate. Farsi strada attraverso questi problemi è difficoltoso e lo spazio per i volumi di un piccolo editore è sempre meno. Consideriamo inoltre che le grandi case editrici detengono il monopolio della vendita e della distribuzione. La conseguenza è evidente: lanci pubblicitari dell'ultimo autore inglese di punta spendendo fior di soldi, visibilità sui media e nelle librerie. Come possiamo pensare di combattere contro questo tipo di marketing? L'unica soluzione è quella di produrre e pubblicare libri di ottima qualità, con un corredo grafico degno delle grandi uscite annuali.

D. Potresti darci un'idea di cosa intendi per buon libro e per "letteratura spazzatura"?

R. Un buon libro è una lettura che ti coinvolge, che è scritta bene e che riesce a trasportarti in un mondo che non è quello in cui viviamo. Un buon romanzo ti fa dimenticare le "brutture" di tutti i giorni e ti catapultava per alcune ore all'interno di una storia dove tu sei il protagonista, dove tu vivi in prima persona quello che accade. Ami, odi, vivi o muori...

Il panorama editoriale italiano è pieno di libri "spazzatura", volumi scritti solo con l'intento di fare soldi, senza guardare a quanto può essere bella una storia, ma semplicemente buttando un copione su carta e facendolo passare per capolavoro. Purtroppo il lettore a volte si fa fregare da una buona copertina e si trova tra le mani un prodotto squallido e privo di mordente, scritto in modo approssimativo e deludente. La colpa in questo caso è delle case editrici, piccole o grandi che siano, società che in primis hanno interesse solo al guadagno, senza interessarsi minimamente al lato culturale di questo lavoro.

D. Quali sono i vostri parametri di giudizio nello scegliere un manoscritto?

R. Abbiamo sei editor che si occupano di valutare i testi. Ognuno di loro è specializzato in uno o più generi, mentre due di essi curano direttamente due collane: *Phantasia* e *Romantika*. Il testo viene valutato nella sua interezza. Innanzitutto si guarda se la storia è valida, originale, che sappia catturare il lettore. Di pari passo si valuta il modo di scrivere, la fruibilità nella lettura. Questi sono i primi parametri per la valutazione di un testo.

D. Una volta che il manoscritto è stato giudicato adatto alla pubblicazione, qual è il passaggio successivo? Viene sottoposto a una revisione dei contenuti, oppure esclusivamente a una correzione bozze?

R. La correzione di bozze viene fatta di prassi. A volte uno scrittore ha una storia bellissima ma, spesso e volentieri, tralascia la grammatica, vuoi per dimenticanze, vuoi per distrazione. Qui interveniamo e sistemiamo eventuali errori.

La revisione è un altro discorso. Assieme all'autore si valutano i punti più deboli dello scritto e assieme si interviene, quando è il caso, sul testo. Una delle nostre caratteristiche è quella di lavorare con l'autore del testo, prendendo le decisioni di comune accordo, senza estromettere lo scrittore dal processo di produzione del libro. Ci piace che i nostri autori siano attivamente partecipi del lavoro della casa editrice. Un lavoro fatto in sinergia tra casa editrice e autore è il futuro dell'editoria. L'editore che non scende dal suo piedistallo e mette i paletti ai propri autori, bè... dovrebbe semplicemente cambiare lavoro.

D. Quanto è importante, secondo te, la cura del libro e di come viene presentato sugli scaffali? Per cura mi intendo anche l'impatto visivo.

R. È fondamentale la cura del libro, soprattutto per invogliare all'acquisto il lettore. *Linee Infinite* punta molto sulla confezione del "prodotto libro" in quanto ritiene che, seppur la cosa fondamentale sia il testo contenuto all'interno, l'oggetto libro deve comunque dare un senso di appagamento anche solo guardandolo, toccandolo, sfogliandolo. Sì, ritengo che l'impatto visivo aiuti a commercializzare il libro.

D. Cosa consigliate agli scrittori che volessero proporvi un manoscritto?

R. Semplicemente di inviarlo o via posta, o via mail, ai riferimenti che troveranno nel nostro sito. Un consiglio personale che do a tutti gli autori con cui entro in contatto è quello di perseverare con la passione della scrittura, ma di avvicinarsi al mondo dell'editoria con tanta umiltà, senza pensare di aver scritto un capolavoro o avanzare pretese. Io scrivo e a volte mi accorgo che tanti autori vivono questa situazione in maniera triste e soffocante. Scrivete prima per passione e poi per arrivare. Se fate il contrario, i vostri scritti rimarranno sempre nel vostro cassetto.

D. La domanda che segue è di rito. La pongo anche a te. Cosa ne pensate delle case editrici a pagamento? E qual è la linea editoriale che adottate nei confronti degli autori a cui proponete la pubblicazione?

R. Non penso nulla, ognuno è libero di fare quello che vuole. Basta semplicemente che i contratti che propongono le case editrici a pagamento non siano capestri, atti a fregare l'autore facendogli spendere cifre esorbitanti di soldi.

Linee Infinite aveva iniziato con un contratto non propriamente a pagamento, ma si chiedeva all'autore di garantire un certo numero di copie vendute. Da SETTEMBRE del 2011 *Linee Infinite* non chiederà più nemmeno questo e a tutti gli effetti si accollerà completamente le spese di stampa, di correzione, dell'illustrazione di copertina e dell'editing del testo.

D. Un po' di riferimenti su dove trovare i vostri libri per chi li voglia acquistare.

R. Potete trovare i nostri libri in tutte le librerie italiane grazie al lavoro del nostro distributore "Colibri" di Mantova, il quale ci garantisce una distribuzione seria e capillare grazie alla professionalità delle persone che vi lavorano all'interno.

Inoltre potete richiedere i nostri volumi direttamente online nelle varie librerie sparse nel web.

Oppure venire ad acquistarli ai nostri stand dislocati nelle varie fiere dell'editoria che durante l'anno si svolgono in tutta Italia.

EXCALIBUR

articolo a cura di Nibal

Regia: John Boorman

Data: 1981

La Trama, in breve:

Re Artù (Nigel Terry, Troy) è tornato.

Concepito con l'inganno da Uther Pendragon (Gabriel Byrne, *La Maschera di Ferro*) e Igrayne (Katrine Boorman), è cresciuto all'oscuro delle sue origini e solo per un caso del destino si è trovato faccia a faccia con la grande Excalibur.

Artù passa così dall'essere uno scudiero alla guida di un grande regno, tentando di portarlo alla grandezza e alla pace.

Merlino (Nicol Williamson) e il fedele Lancillotto (Nicolas Clay) saranno al suo fianco in questo arduo compito. Nonostante ciò il pericolo si celerà proprio dove meno il re se lo aspetta.

La Recensione di Nibal:

Di seguito verrà fatto cenno dei fatti che accadono nel film e che potrebbero svelare buona parte della trama.

Il film indubbiamente mostra i segni del tempo.

I combattimenti sono poco realistici e i suoni che li accompagnano assomigliano più che altro allo scuotere di campanacci.

Nonostante ciò la storia epica di Artù sa conquistare. Il film percorre 30/40 anni della vita del re: dal suo concepimento grazie ad un artificio di Merlino, fino alla disfatta del suo regno. Gli attori sono in grado di dare carattere e carisma a ogni personaggio, rendendo la storia scorrevole e piacevole.

Le musiche molto belle e a tratti inquietanti accompagnano gli spettatori nella leggenda di questo grande re. Il tradimento, la lotta



contro il suo stesso figlio e infine la ricerca estenuante del Santo Graal. Un percorso lungo e alle volte faticoso attraverso una delle più grandi leggende inglesi, percorrendo così la vita di un re mitico e della sua schiera di grandi Cavalieri attorno alla Tavola Rotonda.

Artù da sempre rispecchia la figura del re giusto e saggio; i simboli di questa sua grandezza sono proprio la mitica Excalibur, la spada dei re, e la famosa Tavola Rotonda, attorno a cui lui e i suoi uomini, da pari, decidono cosa è meglio per il regno. Nel film il tutto si svolge in maniera un po' frettolosa. Molto velocemente si passa dalla morte del Duca di Cornovaglia alla nascita di Artù. Altrettanto rapidamente Artù diventa re e raccoglie attorno a sé gli uomini che saranno i suoi Cavalieri. In poco più di due ore i fatti si succedono in continua rapidità e in certi punti si fa quasi fatica a seguire il corso degli eventi.

Sicuramente la parte che più mi ha deluso è stata quella finale, ovvero lo scontro tra Artù e suo figlio Mordred. Lo spettatore si prepara a un buono scontro in cui si spera ovviamente che il grande re prevalga. In realtà lo scontro è talmente breve da passare quasi inosservato. Questa davvero è un' enorme pecca per il film, ma d'altronde, come già detto, tutti i combattimenti sono di bassissimo livello.

Nel cast possiamo individuare la grande Helen Mirren (*The Queen*), bellissima nelle vesti di Morgana; Patrick Stewart (*X-Men*), che interpreta il fedele Leodegrance; Liam Neeson (*Schindler's List*), nel ruolo di Galvano l'unico Cavaliere che porta in seno il dubbio verso la fedeltà della bella Ginevra e Ciaràn Hinds (*Persuasione*).

La curiosità:

Nel cast possiamo notare Corin Redgrave (*Cornwall*), fratello di Vanessa e zio di Natasha Richardson, l'attrice che nel 1994 sposò Liam Neeson.

La donna, perita tragicamente nel 2009 a seguito di un incidente sciistico, ha avuto dall'attore due figli.

DragonHeart

articolo a cura di Sean MacMalcom

Durante una rivolta popolare contro la tirannia di re Freyne, il giovane principe Einon (David Thewlis) viene ferito a morte. La regina, adepta di un culto draconico, comanda a Bowen (Dennis Quaid), cavaliere dell'Antico Codice e mentore di Einon, di condurre il figlio sino a una grotta ove viene stipulato un patto con un antico drago: metà del suo cuore è donato al ragazzo per permettergli di vivere, in cambio dell'inizio di un'epoca di pace.

Einon sopravvive e diventa re. Ma le speranze di Bowen, che in lui aveva confidato per il ritorno ai valori della mitica Camelot, sono vanificate dalla malvagità del ragazzo, che abbraccia politiche peggiori di quelle del padre. Il cavaliere, ritenendo ciò conseguenza del cuore di drago, giura vendetta contro tutta la stirpe dei draghi. Divenuto un cinico e disilluso cacciatore di quelle bestie, Bowen vagabonda per anni impegnandosi con tenacia nella propria nuova missione. Sino a quando si ritrova in una situazione di stallo con l'ultimo drago rimasto al mondo (Sean Connery), la cui morte rappresenterebbe la fine dell'unica professione dell'uomo. I due, così, valutano la possibilità di entrare in affari: il drago imporrà terrore, di volta in volta, su un villaggio diverso, aprendo la strada all'arrivo del cacciatore, che fingerà di ucciderlo e otterrà il denaro dei villici. Ciò che Bowen, però, ignora è che Draco, è proprio il drago contro il quale ha giurato vendetta...

Da Rob Cohen, regista di *Dragon: la storia di Bruce Lee* e *The Fast and the Furious*, nel 1996 è una fra le migliori storie di sempre sul tema dei draghi. Da evitare, tuttavia, il tremendo sequel.

LadyHawke

articolo a cura di Sean MacMalcom

Phillipe Gaston (Matthew Broderick) è un ladruncolo che, in grazia delle proprie minute proporzioni tali da essergli valse il soprannome di Topo, riesce a evadere dalla prigione d'Aguillon, dove era in attesa della propria esecuzione. Durante un momento di autocelebrazione, Phillipe sta per essere nuovamente catturato dalle guardie del Vescovo (John Wood) ma, in suo involontario soccorso compare la figura di Etienne Navarre (Rutger Hauer), ex-capitano delle guardie, ora ricercato, che armato di una balestra doppia, una spada e un falco riesce a sconfiggere gli avversari e a garantire a entrambi la fuga. Durante la prima notte di viaggio, mentre Phillipe tenta di liberarsi del proprio pericoloso salvatore, il ragazzo incontra la stupenda e malinconica Isabeau d'Anjou (Michelle Pfeiffer), che sembra salvarlo da un grosso lupo nero. Travolto dagli eventi Phillipe si ritrova ancora accanto al misterioso capitano, della cui storia viene a conoscenza solo il giorno seguente, nel momento in cui il falco viene ferito da una freccia che ne pone in dubbio la sopravvivenza: Navarre e Isabeau sono stati maledetti in conseguenza di un patto con il diavolo stipulato dallo stesso Vescovo d'Aguillon, il quale, invaghitosi tempo prima della giovane, si vendicò del rifiuto di lei su entrambi. Durante il giorno l'una sarebbe stata costretta sotto forma di falco, durante la notte l'altro in quella di lupo. Sempre uniti e perennemente separati...



Da Richard Donner, regista di *Superman*, *Arma Letale* e *I goonies*, nel 1985 ci viene regalato un film entrato per sempre nell'immaginario romantico collettivo, un classico privo d'età da vedere e rivedere.

UNA SPADA PER KING ARTHUR

articolo a cura di Demon Black

Tratto dal manga *Entaku no Kisbi Monogatari: Moero Aasaa* di Satomi Mikuriya, *La spada di King Arthur* è un anime degli anni '80 che narra le vicende di Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda. L'anime è diviso in due serie.



Nella prima serie (30 episodi), la storia inizia il giorno del terzo compleanno del piccolo Artù, figlio di Re Uther. Re Lavik, con l'aiuto della strega Medessa, attacca Camelot dandola alle fiamme e assassina Uther colpendolo alle spalle. Artù si salva grazie a Merlino che lo porta via da un passaggio segreto e lo affida al Cavaliere Hecthor che lo cresce come un figlio. La storia prosegue dodici anni dopo. Artù assiste ad un rito sacro a cui partecipano tutti i sovrani: chiunque estraiga dalla roccia una spada sacra, diverrà Re di Wrogless: inizia così la leggenda del Re di Camelot.

Nella seconda serie (22 episodi) Artù, accompagnato da Lancillotto, viaggia in anonimato per il paese e, sotto il nome di "Cavaliere dal cavallo Bianco" aiuta il suo popolo contro i malfattori.

La curiosità:

La sigla italiana fu cantata da un gruppo, fino ad allora poco conosciuto, *I Cavalieri Del Re* che grazie a questa sigla, raggiunsero la fama.

Formato dai membri di un'intera famiglia (Riccardo Zara, padre, Clara Maria Teresa Serina, madre, Jonathan Samuel Zara, figlio, e infine Guiomar Serena Serina, sorella di Clara), questo gruppo scrisse molte canzoni ed ebbe fama su scala nazionale. Si sciolse dopo il divorzio di Riccardo e Clara ma continuò ad avere successo. Le loro canzoni vengono cantate da tutti, grandi e piccini.

Le ultime loro notizie sono:

2007: vengono chiamati per fare un concerto durante il carnevale di Venezia a Piazza San Marco (piazza data solo a Phil Collins e agli U2), ad ascoltarli ci saranno 50.000 persone: uscirà il dvd di questo evento.

2009: dopo 24 anni di attesa esce il 45 giri doppio con le sigle di *Devilman* e *Ransie la Strega*. Il disco fu realizzato da Siglandia e dato solo ai soci dell'Associazione Culturale TV-Pedia.

2010: il 6 Giugno Clara è ospite al Festival Collisioni, Novello (CN), in occasione della presenza di *Ryoko Ikeda* (autrice di *Versailles No Bara*, in Italia *Lady Oscar*).



Argai, La prophétie

articolo a cura di Demon Black



Argai, la prophétie è una serie televisiva animata prodotta da TF 1, La Coloniale, D'Ocon Films Productions e Carrère.

La serie conta 26 episodi.

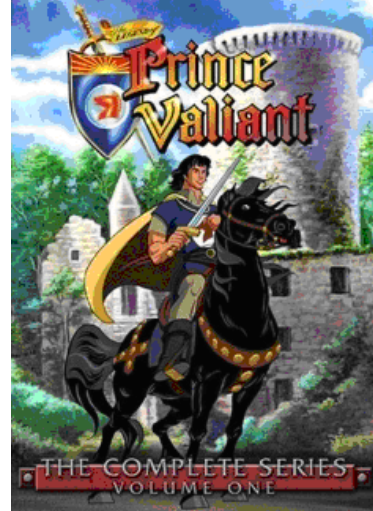
La storia inizia nel 1250. La Regina delle Tenebre lancia una maledizione sulla giovane Angel, promessa sposa del Principe Argai, per rubarle la giovinezza e divenire immortale.

Per salvarla Argai viaggia nel tempo e si ritrova nella New York del 2075 dove l'oscurità della Regina ormai regna sovrana. Qui incontra il detective Oscar Lampadina, il suo assistente Barnaby e la signorina Moon, sua segretaria che decidono di aiutarlo. Scoprono che in un libro delle Profezie esiste una pozione che è in grado di rimuovere il maleficio. La Regina delle Tenebre, grazie allo stesso libro delle Profezie rubato, tenterà di ostacolarli in tutti i modi.



PRINCIPE VALIANT

articolo a cura di Demon Black



Trasmesso per la prima volta in Italia nel 1992 sulle reti Mediaset, è diviso in due stagioni da 65 puntate.

La storia narra le avventure di Valiant, figlio del re vichingo Aguar di Thule e di una cugina dell'Imperatore di Roma, che giunto a Camelot diverrà amico dei cavalieri della tavola rotonda e di Merlino. Conquererà la nomina a cavaliere anche grazie alla "Spada che canta", gemella di Excalibur.

Tornato a Thule, riconquisterà il regno e restituirà il trono ad Aguar mentre lui, insieme a sua moglie Aleta, regnerà nelle Isole Nebbiose del Mediterraneo.

Principe Valiant (Prince Valiant) è un personaggio del fumettista americano Harold Foster; nato nel 1937, i fumetti sono stati pubblicati sino alla sua morte nel 1982, ma già dal 1971 l'autore lo affidò a John Cullen Murphy.

Foster curò l'ambientazione, i costumi medioevali e i movimenti dei personaggi, nei minimi particolari, rendendoli perfetti.

DALL'IRLANDA CON EUROPE... CRUACHAN!

articolo a cura di Yui

Dopo ben cinque anni di silenzio e l'addio consensuale dalla vocalist *Karen Gilligan*, finalmente i *Cruachan* sono tornati!

Blood on the Black Robe è la loro ultima fatica, composta da ben 11 tracce di mitologia e storia irlandese raccontate attraverso il folk metal, genere che ha sempre contraddistinto la band fin dagli albori di *Tuatha Na Gael*.



Si inizia con la strumentale *To War*, che fa da prologo alla traccia successiva; si odono dei passi nell'acqua, come una specie di marcia, dei tamburi in lontananza e infine i tuoni che preannunciano la tempesta, la guerra.

Poi iniziano a raccontare, così abbiamo *I am Warrior*, discorso del guerriero ai suoi uomini per incitarli a difendere la patria dagli invasori. Dal passato passiamo poi alla modernità con *The Column*. Ciò a cui fa riferimento il titolo è il gruppo di ottanta uomini reclutati da *Frank Ryan* coinvolti nella guerra civile spagnola.

L'album procede con *Thy Kingdom Gone*, il pezzo più metal di tutto l'album intermezzato solo da alcune parti di violino. Continuando con *An Bean Sidhe* troviamo la voce melodiosa di Karen, ma solo come partecipazione; non fatevi ingannare dalla sua voce d'usignolo poiché canta di Morrigan, Dea della Guerra che assume le sembianze del corvo mentre assiste alla battaglia, è Keith a spiegarcelo; molto bella

la contrapposizione delle due voci, che riprende l'ormai conosciuto concetto del "Beauty and the Beast" [soave voce femminile e dura voce maschile. ndr].

Blood on the Black Robe è la title track dell'album, pezzo abbastanza lungo con un intro delicato che fa da introduzione alla potenza del seguito, molto forte, che racconta di un guerriero e di un prete, di come il guerriero sia contro le bugie che il prete va dicendo, un inno al paganesimo dalla prima all'ultima nota.

Primeval Odium è la tipica canzone folk metal, forse un po' troppo lunga, ma visto alcune chicche particolari, possiamo perdonarglielo ai Cruachan.

The Voyage of Bran... be', il titolo parla da solo. Si tratta del viaggio di Bran il Benedetto, il protagonista del secondo ramo dei Mabinogion, la raccolta di leggende gallesi e celtiche.

Brian Boru's March non è altro che una rivisitazione della loro canzone Brian Boru, contenuta nel primo album; è sorprendete però, vedere come da un pezzo già esistente siano capaci di tirare fuori un'altra canzone! Il ritmo e la melodia sono le stesse, ma messe a confronto paiono molto diverse l'una dall'altra, è una capacità davvero ammirevole, considerando poi che le rivisitazioni non sono sconosciute ai nostri irlandesi.

Con *Pagan Hate* i Cruachan insistono ancora sulla loro fede pagana, infine l'album si conclude con *Nine Years War*, triste resoconto della guerra durata nove anni tra l'Irlanda e la Gran Bretagna, significativo è l'ultimo verso: "La guerra dei nove anni ha portato l'Irlanda verso la sua condanna".

Sicuramente è l'album più maturo di tutta la loro discografia, un ottimo album che va metabolizzato poco per volta, gustato attimo per attimo.

Voto finale: 7/10



Il gioco di carte *C'era una volta*, è stato ideato da Richard Lambert, Andrew Rilstone e James Wallis e pubblicato dalla Atlas Games, giungendo alla sua terza edizione nel 2008.

Lo scopo di questo gioco è creare una fiaba giungendo per primi a un plausibile finale. La scatola è costituita da due tipologie di carte: la prima riguarda le carte "narrative" con le quali creare una propria fiaba. La seconda tipologia, invece, presenta carte lieto fine o conclusive e contengono il finale che ogni giocatore avrà per concludere la propria fiaba.

All'inizio del gioco ogni giocatore avrà una carta lieto fine e un certo numero di carte narrative e dopo aver scelto chi inizierà a narrare la storia, il gioco ha inizio.

Il primo a giocare introdurrà una sua fiaba usando le carte che ha in mano scartandole dopo averle usate: si hanno due modi per fermare il narratore, o interrompendo la storia usando delle carte speciali "interruzione" oppure, se viene citato il contenuto di una carta che un qualunque giocatore ha in mano, può rivelare tale carta e diventare il narratore. Chi per primo finisce tutte le carte in mano e arriva al lieto fine della storia, in maniera plausibile vince. Raggiungere tale fine però non è facile, infatti si deve creare una storia lineare e plausibile, ci vuole quindi una forte creatività; altra difficoltà del gioco proviene dal fatto che se il narratore rimane per più di cinque secondi in silenzio e non prosegue la fiaba, allora perde il turno. Per tale motivo la difficoltà del gioco è piuttosto alta e la vittoria non è facile da raggiungere.



Sacred esce nel 2004, creato dalla Ascaron Entertainment e distribuito dalla FX Distribution.

Prima di andare fino in fondo alla parte tecnica, dedichiamoci alla trama.

Il negromante Shaddar decide di evocare un Demone di Sakkara da sottomere per poterne sfruttare il potere, purtroppo il rituale fallisce e il demone scappa dalle sue grinfie. Nel frattempo, nelle regioni a sud, gruppi di Orchi e Goblin stanno invadendo le città umane, pare inoltre che siano stati avvistati eserciti composti da non-morti.

Il Principe Valor cerca di fermare questo pericolo, ma qualcuno trama alle sue spalle, dovrai essere tu l'eroe che Ancaria sta aspettando.

Avrete a disposizione ben sei personaggi giocabili, e con l'espansione *Underworld*, uscita nel 2005, se ne aggiungono altri due.

Rispetto ad altri Rpg non c'è l'uso del mana, l'unica limitazione è il tempo di ricarica delle arti di combattimento, che si può velocizzare grazie ai punti abilità che si acquisiscono con il passare dei livelli. Inoltre è possibile acquistare cavalcature, pezzi di armatura, pozioni; andando avanti è anche possibile ottenere pezzi di set unici per il vostro personaggio, l'indispensabile per salvare Ancaria!

L'unica grande pecca di questo videogioco è l'ambientazione in 2D mentre i personaggi sono in 3D, nel complesso però *Sacred* è un titolo che merita di essere giocato, oltretutto è possibile trovarlo a un prezzo stracciato la FX ha distribuito il gioco in un'edizione oro, che comprende gioco originale ed espansione al modico prezzo di 9.90 €

Voto finale: 8.5/10

ADUNANZA 2011 - La sottile distanza

introduzione a cura di Sean MacMalcom

*Nel corso dei primi mesi del 2011, alcuni impavidi e creativi Viandanti di Altrove hanno deciso di prendere parte al concorso di scrittura creativa **Adunanza 2011** indetto dal sito BraviAutori (www.braviautori.com).*

Con molto impegno e grande lavoro di squadra, i Viandanti di Altrove sono riusciti a conquistare la terza posizione ex-aequo in classifica, salendo agli onori della cronaca con il frutto dei propri sforzi.

Nella squadra dei Viandanti di Altrove si sono prestati: saxosax, editioprinceps, Demon Black e Nihal87; con il supporto e l'affetto della Locandiera TdA, Yui e Tremalnaik. A tutti loro un plauso per l'ottimo risultato conseguito!

A seguire, è con orgoglio che pubblichiamo l'inizio dell'opera...

La sottile distanza

Avrebbe voluto poter fare di più, invece poteva solo stringerla a sé, carezzarle i capelli e sussurrarle parole di conforto all'orecchio, per non svegliare gli altri. Dividevano la tenda con altre due famiglie e, dopo un'altra sfiancante giornata di marcia, i loro compagni desideravano solo poter riposare, non essere costretti alla veglia dai singhiozzi della donna.

Ma i ricordi erano ancora freschi e le ferite aperte.

Quasi ogni notte l'incubo di quell'ultimo giorno, quando avevano lasciato la loro fattoria, tornava a visitare i sogni di sua madre facendola agitare e disperare nel sonno. Le urla, la paura, il mostro alato che strappava via le persone e le trascinava con sé in aria, per poi lasciarle cadere al suolo tra urla straziate. E il tonfo sordo dei corpi che sbattevano contro il terreno...

Anche a suo padre era toccata quella sorte.

Si abbandonò anche lei alle immagini del passato, non aveva senso opporvisi. Tanto, in un modo o nell'altro, l'avrebbero comunque trascinata indietro.

La loro casa era stata una fattoria non troppo distante dalla capitale. Era stato il

regalo che un nobile aveva fatto a suo nonno per avergli coraggiosamente salvato la vita, e grazie a quel dono la sua famiglia aveva potuto affrancarsi da una vita misera e trovare una relativa tranquillità. La benevolenza del nobile era però andata oltre e aveva fatto in modo che il suo salvatore entrasse a far parte della schiera dei fornitori diretti del palazzo reale. Suo nonno era ormai morto da diversi anni, ma le cose non erano cambiate.

Quel giorno suo padre era tornato dalla solita consegna settimanale con la terribile notizia dell'avvicinarsi inesorabile dei Greubywyd. Lo aveva saputo di prima mano da un funzionario di palazzo a cui anni addietro aveva fatto un grande favore: il principe Averon si preparava a lasciare la capitale e avrebbe portato con sé parte della popolazione. La loro famiglia poteva essere tra questi, aveva lasciato intendere l'uomo, ma dovevano lasciare i loro possedimenti e raggiungere la città immediatamente; si sarebbe occupato lui di tutto.

La madre e la zia, pur recalcitranti, avevano cominciato a caricare il carro con cibo, abiti e coperte. Nel frattempo il padre e lo zio avevano abbattuto tutti gli animali che non avrebbero potuto portare con loro.

«Non saranno le nostre bestie a sfamare quei mostri!» avevano detto.

A preparativi ultimati avevano chiuso le finestre e sprangato la porta nell'intima e inconfessabile speranza di poter un giorno tornare, e si erano avviati.

In genere da casa loro non occorreavano più di un paio d'ore per arrivare alle porte della città, ma quel giorno il carico eccessivo aveva rallentato l'andatura dei muli e il tempo si era dilatato.

Poco dopo aver imboccato la strada maestra avevano incontrato Söre, un loro vicino, e il minore dei suoi figli, Alec. Lo zio aveva raccontato per sommi capi quello che stava succedendo e li aveva sollecitati a seguire il loro esempio e cercare rifugio in città. Ascoltando le parole dello zio, Helena era stata colpita dalla piena consapevolezza di

cosa quella partenza improvvisa significasse per lei e per la sua famiglia. Avrebbero perso tutto: la casa, gli amici, la loro intera vita. Il mondo, il suo mondo, si stava ribaltando. Cosa stava succedendo? E perché poi? Aveva guardato Alec, i suoi grandi occhi grigi, i lunghi capelli ricci e spettinati, la bocca carnosa, e un crampo improvviso le aveva attanagliato lo stomaco. Persa nei suoi pensieri non si era accorta subito che i carri erano ripartiti, e quando lo aveva fatto si era voltata indietro e aveva gridato:

«Alec, saluta Aran da parte mia e digli che... che...» ma non era riuscita a finire la frase, si era limitata ad alzare il braccio e a rispondere al gesto di saluto del ragazzo. Poi aveva avvicinato le gambe al petto, e con la testa nascosta tra le ginocchia aveva pianto.

L'orrore era arrivato quando erano ormai vicini alla meta.

Si erano uniti ad altri fuggitivi che come loro cercavano la salvezza tra le mura della capitale. Un gruppo non molto numeroso a dire il vero, ma capace comunque di attirare l'attenzione della bestia.

Helena aveva la testa appoggiata sul grembo della madre, sentiva le sue dita accarezzarle dolcemente i capelli, nel tentativo di consolarla, quando all'improvviso un verso raccapricciante aveva invaso l'aria e costretto tutti quanti a portare le mani alle orecchie, in un gesto tanto istintivo quanto inutile a schermare quegli stridii agghiaccianti. Si erano guardati intorno interdetti, ma non c'era nulla. Poi lei aveva gridato:

«Lassù!»

Tutti gli occhi si erano alzati verso il cielo, e l'avevano visto. Una specie di enorme uccello dal lungo collo nero e dai contorni stranamente sfumati si stava lanciando sul loro piccolo convoglio con le tozze zampe artigliate pronte a colpire. D'istinto si erano tutti gettati a terra o sul fondo dei carri, cercando di appiattirsi il più possibile, ma non era servito e un uomo era stato stretto nella morsa di artigli potenti, sollevato in aria e poi scagliato lontano. Le sue urla disumane avevano fatto alzare la testa ad alcuni tra i più coraggiosi, ma solo per vedere la vittima sfracellarsi al suolo. Ed ecco che la bestia era tornata immediatamente a reclamare un'altra vita, e poi un'altra ancora. Era stato a quel punto che suo padre, suo zio

e qualcun altro tra gli uomini avevano cercato di opporre una qualche resistenza afferrando qualsiasi cosa potesse anche lontanamente servire da arma.

«Scappate! Scappate!» aveva urlato il padre agitando in aria una falce.

Helena non se lo era fatto ripetere e si era guardata intorno ansiosa, mentre il cuore le martellava all'impazzata nel petto e il ronzio del sangue le riempiva le orecchie.

«Là, corriamo di là. Vedo degli alberi!»

«Dove? Io non vedo niente!» aveva sentito qualcuno gridarle vicino.

«Seguitemi» e aveva iniziato a correre, ma per fermarsi dopo solo pochi passi nell'udire una voce familiare urlare il nome di suo padre. Si era voltata e lo aveva visto ondeggiare a mezz'aria appeso alle zampe letali del suo assassino.

Con gli occhi dilatati dall'orrore aveva sperato che fosse morto sul colpo, che quelle unghie nere gli avessero schiantato il cuore all'istante. Aveva dovuto usare tutta la sua forza per trattenere la madre, lottando contro di lei e il panico, e trascinarla verso il riparo del bosco, e forse verso la salvezza.

Avevano aspettato lunghe ore nascosti tra gli alberi anche dopo che la bestia sembrava essersene andata, senza il coraggio di avvicinarsi ai loro carri. Alla fine però la pietà aveva avuto il sopravvento sulla paura ed erano andati a recuperare i corpi martoriati per seppellirli. Helena aveva scavato a lungo con le mani e con un piatto, incurante del freddo, dei dolori e della fame.

Aveva scavato e pianto. Pianto e scavato. E aveva giurato a se stessa che non si sarebbe arresa, che avrebbe difeso con tutte le sue forze la sua vita e quelle dei suoi familiari, proprio come aveva fatto suo padre.

Alla fine, esausti sia nel corpo che nella mente, erano risaliti sui carri ed erano ripartiti.

Quando erano giunti alle porte della città il buio era ancora profondo, e i pesanti battenti chiusi.

Si erano stretti nelle coperte e avevano finalmente ceduto alla stanchezza.

Quella notte sua zia aveva perso il bambino.

Per il proseguo e la conclusione, vi invitiamo a visitare il sito di BraviAutori o la Locanda della Terra di Altrove.

La Fiaccola dei desideri

C'era una volta un vecchio contadino con un figlio malaticcio, gobbo e storto e, per colmo d'ironia, si chiamava Fortunato. Al compimento dei diciotto anni, Fortunato, decise di partire e vivere alla ventura. Il padre lo salutò piangendo e lo benedì. Il ragazzo s'incamminò verso levante con le stampe nuove. Durante il viaggio soffrì la fame e la sete in attesa che la fortuna venisse a lui ma ella non lo raggiunse mai.

Un giorno, al tramonto, s'attardò su un sentiero sconosciuto. Fortunato accelerò il passo per poter raggiungere una qualsiasi capanna prima di notte. Giunse ad una capanna di legno e bussò, tutto infreddolito, per farsi aprire. Gli aprì una piccola vecchietta, curva e tutta grinzosa.

-Buona donna, vi chiedo rifugio perché mi sono perduto!-

-Entra figliuolo, dividerò la mia cena con te ma ti dovrai accontentare di poco.-

Si sedettero a tavola, la vecchia mise al centro di essa un piattino ed una ciotola con una briciola e due chicchi di riso.

-Non aveva torto quando mi disse che mi sarei accontentato di poco- pensò il ragazzo.

Ma la vecchia, con un gesto della mano, fece crescere la briciola fino a trasformarla in un bel tacchino arrosto mentre la ciotola, si trasformò, in una zuppiera elegante con dentro una profumata minestra. Fortunato ebbe l'impressione di sognare e mangiò tutto guardando la donna misteriosa.

Dopo cena, la vecchietta, fece accomodare il ragazzo accanto al camino e gli chiese di raccontargli la sua storia. Fortunato gli raccontò del suo viaggio e della fortuna che non riusciva a trovare.

-Aiutatemi voi che siete una fata potente.-

-Io non sono una fata potente e sono poche le magie che posso fare... ma ti confiderò un segreto. Ti indicherò la via che conduce al castello dei desideri.-

La mattina dopo la vecchietta portò Fortunato attraverso un bosco e ad un bivio gli indicò la strada.

-Cammina per tre giorni e tre notti, ma non guardare indietro qualsiasi cosa tu senta. Quando arriverai al castello, bussa con questa pietra alla porta ed essa si aprirà per incanto. Attraversalo tutto. Nell'ultima stanza troverai un vecchio negromante addormentato in piedi con il braccio teso con cui regge un cero verde; è quel cero che esaudirà i tuoi desideri. Il castello è pieno di trappole magiche, ma tutte le creature si addormenteranno da mezzogiorno al tocco: se sarai nel castello al tocco, sarai perduto...-

Il ragazzo ringraziò e si avviò per la strada. Verso sera si sentì chiamare e, non ricordando l'avvertimento della vecchietta, si girò e si ritrovò al punto di partenza. Riprese la strada deciso a non voltarsi più. Il giorno dopo sentì qualcuno che invocava aiuto, si voltò e si ritrovò al punto di partenza. Arrabbiato,



ricominciò la strada. Camminò per due giorni: al tramonto sentì rumori di guerra, si voltò impaurito e... ritornò al punto di partenza.

-E' colpa del negromante ma so come fare!-

Si mise del cotone nelle orecchie, per non sentir nulla, e riprese la strada. Due giorni dopo arrivò al castello, attese lo scoccare di mezzogiorno e bussò con la pietra. La porta si aprì e Fortunato indietreggiò spaventato. Il cortile era pieno di giganteschi scorpioni, salamandre, rospi e vipere, ma tutti dormivano. Il ragazzo attraversò il cortile e il castello. Infine giunse nella stanza del vecchio negromante addormentato in piedi, prese il cero verde e torno di corsa indietro ma si smarì nei corridoi. Doveva fare in fretta perché il tocco era imminente! Ritrovò le stanze attraversate in precedenza, riattraversò il cortile di animali giganteschi e oltrepassò la porta che si chiuse alle sue spalle con un forte rumore. Il toccò scocco e gli animali si svegliarono all'istante ma Fortunato era in salvo.

Accese il cero ed espresse il primo desiderio:

-Mi sparisca la gobba e mi si raddrizzino le gambe!-

Esse sparirono, Fortunato buttò le stampelle e s'incamminò. Giunto in città, desiderò un palazzo più bello di quello reale e all'alba i cittadini guardarono meravigliati l'edificio.

Il Re, che era un tiranno, arse d'invidia e mandò a chiamare Fortunato. Il ragazzo rifiutò l'invito dicendo che lui non si inchinava davanti a nessuno. Il Re fece decapitare il valletto che gli portò la risposta di Fortunato.

Grazie al cero, Fortunato, riusciva ad ottenere tutto ma sentiva che gli mancava qualcosa ma non sapeva cosa. Il cero intanto si consumava sempre più così, il ragazzo, incominciò a diradare i desideri.

Un giorno Fortunato vide la figlia del Re e se innamorò immediatamente e pensò di chiedere al cero di poter appagare il suo desiderio.



-Cero, bel cero, voglio che la principessa diventi invisibile e che venga nel mio giardino.-

La principessa Nazzarena apparve nel giardino tremando dalla paura.

Fortunato si inchinò davanti a lei.

-Sono il cavaliere che passa ogni giorno sotto il vostro balcone e vi ho portato qui per parlarvi e non per farvi del male.-

Fortunato le dichiarò il suo amore e che voleva chiederla in sposa.

-Non fatelo perché mio padre vi odia e vuole uccidervi!-

Da allora ogni sera, grazie al cero, la principessa tornò a trovarlo, non più pallida e paurosa, ma felice e innamorata, ma un'ancella maligna si accorse di ciò e riferì tutto al Re.

La sera dopo il Re spiò la figlia e scoprì tutto. Al ritorno della principessa, arrabbiato, le domandò dove fosse stata e lei, impaurita, rispose che era sempre stata nel suo letto a dormire.

-Allora è colpa di un maleficio!-

Interrogò il suo negromante che consultò invano la sua scienza.

-C'è solo una cosa da fare, Maestà. Appendere un sacco, forato, di farina alla veste della principessa in modo che esso lasci una traccia del suo viaggio.-

All'alba del giorno dopo, il Re armò il suo esercito e le tracce lo condussero al castello di Fortunato. Irruppe nel palazzo e catturò il ragazzo condannandolo a morte.

Il giorno dell'esecuzione, la principessa era pallida e disperata ma Fortunato salì tranquillo sul palco.

Il carnefice gli chiese se aveva un ultimo desiderio e lui disse che voleva accendere il piccolo cero verde, il re glielo concesse. Fortunato lo accese e disse:

-Cero, bel cero, voglio che tutti, eccezion fatta per la principessa, sprofondino nella terra fino al mento!-

La piazza e le vie si riempirono delle teste degli abitanti sprofondati nella terra.

Fortunato prese per mano Nazzarena e, davanti alla testa del Re, disse:

-Maestà, ho l'onore di chiedervi la mano della principessa Nazzarena.-

Il Re guardò con odio il ragazzo, il quale, continuò:

-Se tacete, me ne andrò con lei e voi resterete per sempre sepolti.-

Il Re, guardando Fortunato, pensò che sarebbe stato un buon successore.

Fortunato chiese di nuovo la mano della principessa e il Re gliela concesse.

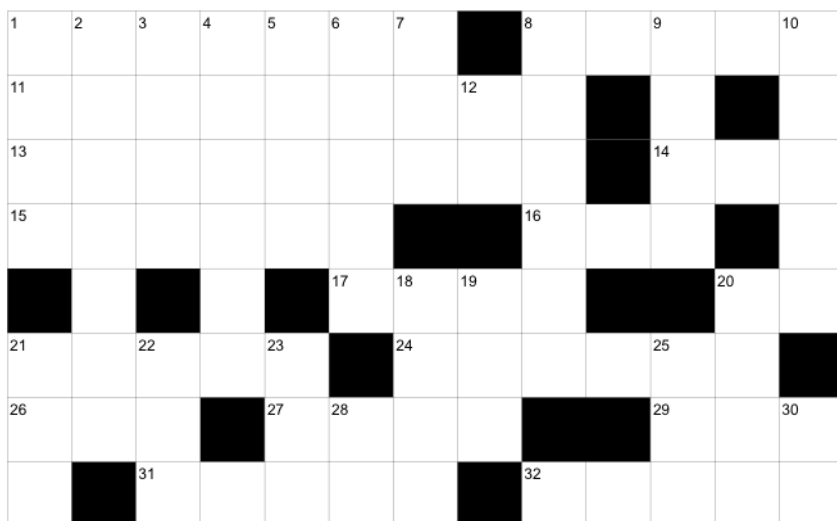
-Parola di Re?- domandò il ragazzo

-Parola di Re.- rispose il Re.

Fortunato ordinò al cero di disseppellire tutti e, il giorno stesso, furono celebrate le nozze.

*Fiaba di Guido Gozzano
Adattamento di Demon Black*





ideato e realizzato da Francesca Resta

ORIZZONTALI

1. Oggetto magico di protezione
8. Ideale quantità di birra
11. Non è un fante
13. Avviene prima dell'inizio
14. Colpevoli
15. Ad esso si rivolge una "evil queen"
16. Così viene chiamato un noto Stark
17. Compongono l'opera
20. Ai confini della terra
21. Rischiò di diventare spuma del mare
24. E' la voce del sovrano
26. Il detective di *Detective Stories* di C. Antonini
27. Il nome della scrittrice Rizzo
29. Il mentore di Nihal
31. Agamennone ne era il re
32. Notissimo mezz'uomo

VERTICALI

1. Associazione culturale archeologia e misteri

2. Castello, dimora signorile di campagna
3. Ultra Violet TRansmissions
4. Il fratello di Ofelia
5. Facile facile... Ha le orecchie a punta!
6. Una sorta di corona... o il copricapo papale
7. Sono dispari in Oreste
8. Pianta con i fiori molto grandi e colorati
9. Lo punta la bussola
10. Ha lo stesso cognome di un grande poeta, ma lei uccide vampiri (tra le altre cose...)
12. Reply to
18. Vezzeggiativo elfico per la Flewelling
19. Lo sono i libri di un sacco di saghe
20. Nome di Lockwood, notissimo illustratore di Drizzt
21. Vi abbocca il pesce sfortunato
22. Rabbia
23. Una città dell'india
25. Da non nominare invano
28. Eliot, scrittrice britannica del 1800 (iniziali)
30. Sono doppie in Ohmsford

L'ANGOLO DELLA POSTA

*Cara Yui,
posso darti
del tu, vero?
Ti scrivo perché
un grave
problema mi
assilla e mi fa
andare di matta!*

*Vedi, io abito in un
grande palazzo a Città Murata, al piano sopra
di me abita un elfo di Santamarta, un tipetto
che se ne sta per le sue, con la puzza sotto il
naso, mentre al piano di sotto abita un vecchio
nano brontolone, che non fa altro che inveire
contro l'elfo... solo che l'elfo risponde alle
provocazioni!*

*Così, siamo io e i miei poveri fiori nella terrazza
a pagarne le conseguenze. Come posso far capire
a quei due che la loro inimicizia è dannosa per
tutti?*

*Ti ringrazio infinitamente per l'aiuto.
Kaisa*



Cara Kaisa,
sono terribilmente dispiaciuta per te e i
tuoi fiori, non meritate una cosa del
genere; io credo che dovrete parlarne a
voce, magari durante una seduta di
psicoterapia, così da capire i problemi
dell'elfo e del nano e cercare di risolverli
insieme. Non c'è niente di meglio di una
sana chiacchierata per risolvere i
contrast!

Be', ci sono anche i draghi, i troll, gli
orchi, i goblin, ma loro li lascerei
come ultima risorsa ;D

Spero che i miei consigli ti aiutino!



I COMPLEANNI DI LUGLIO

- 2 - **Stephen R. Lawhead** (saga del Re Drago); **Darren Shan** (s.d. Demonata)
- 5 - **James H. Brennan** (s.d. Guerra degli elfi)
- 7 - **David Eddings** (s.d. Mallorean); **Nancy Farmer** (trilogia del Mare dei Troll); **Keith Baker** (s.d. Città delle torri)
- 9 - **Mervyn L. Peake** (t.d. Gormenghast)
- 10 - **Julian May** (t.d. Giglio)
- 15 - **Christopher Golden** (s.d. Ombre)
- 16 - **Pierre Benoît** (L'Atlantide); **Sheri S. Tepper** (Dopo il lungo silenzio)
- 19 - **Garth Nix** (t.d. Abhorsen)
- 21 - **Matthew Phipps Shiel** (Xelucha)
- 23 - **Kate Thompson** (t.d. Cambiaforma)
- 25 - **Joseph H. Delaney** (s.d. Apprendista del Mago)
- 26 - **Ana María Matute** (Cavaliere senza ritorno)
- 27 - **Gary Gygax** (padre del GdR Dungeons and Dragons); **Juliet Marillier** (t.d. Sevenwaters)
- 31 - **Joanne Rowling** (s.d. Harry Potter); **Cassandra Clare** (s.d. Shadowhunters)

I COMPLEANNI DI AGOSTO

- 1° - **David A. Gemmell** (s.d. Drenai)
- 2 - **Robert P. Holdstock** (s.d. Mitago)
- 6 - **Piers Anthony** (s.d. Xanth)
- 12 - **Giulio Leoni** (s.d. Anharra); **Elaine Cunningham** (s.d. Luci e ombre)
- 15 - **Gary Myers** (racconti di Cthulhu); **Wolfgang Hohlbein** (s.d. Enwor)
- 16 - **Diana Wynne Jones** (t.d. Howl)
- 18 - **Michael de Larrabeiti** (s.d. Borrible)
- 20 - **Howard Phillips Lovecraft** (padre del mito di Cthulhu)
- 21 - **Lucius Taylor Shepard** (La presenza del drago)
- 22 - **Ray D. Bradbury** (r.d. Cthulhu)
- 24 - **Orson Scott Card** (s.d. Alvin l'apprendista)
- 27 - **Jeff Grubb** (La guerra dei fratelli)
- 28 - **Jack Vance** (s.d. Terra morente); **Barbara Hambly** (s.d. Flagello dei draghi)
- 29 - **Gillian Rubinstein** (s.d. Otori)

La Locanda DELLA TERRA DI ALTROVE vi aspetta!

**In Locanda si LEGGE,
SI RECENSISCONO LIBRI,
CI SI CONFRONTA tra LETTORI
E CON GLI SCRITTORI.**

**In Locanda si GIOCA.
AL tavolo DELL'AVVENTURA
I Viandanti VIVONO
INCREDIBILI avventure.**

**In Locanda si DISCUTE
DI Fantasy, LIBRI E autori, FILM,
PRESENTAZIONI LIBRARIE E MOLTO ALTRO.**

**In Locanda ci si RITROVA,
SI CHIACCHIERA,
CI SI INCONTRA tra AMICI.**

**In Locanda si FA FESTA...
SIAMO MAESTRI DEL SETTORE
E OGNI OCCASIONE E' BUONA
PER ORGANIZZARE una BELLA FESTA...**

<http://www.terradialtrove.it/public/forum/>

