



# Notizie

dalla  
Terra di Altrove

I brividi di

**Fabrizio Valenza**

**Markus Heitz**

intervista ad uno

dei più amati autori

del momento

**Uno4Uno ed.**

L'editoria per i più

piccini

**Dossier**

**Dalla parte del Cattivo**

Anno 1 N° 2

C. Scarpinato



"Sarà un mondo migliore, quando avrò portato a compimento la mia missione".

"Libererò questa terra dai deboli, ne farò un luogo per i privilegiati".

Quante volte ho ascoltato questi discorsi dal mio bancone qui in Locanda. Ne sono passati parecchi di malvagi, da queste parti, negli anni. Alcuni idealisti fino all'osso, pieni di sogni di gloria. Incredibile come ci si possa fare ancora tante illusioni, anche se si è raggiunta l'età adulta, magari da qualche centinaia di anni. Altri decisamente affascinanti. I classici malvagi con un passato tormentato alle spalle. Quelli che non riesci a odiarli fino in fondo, anche se nel loro delirio di onnipotenza pretendono di non pagare il conto. Spesso hanno storie interessanti da raccontare, infanzie infelici, cuori infranti, famiglie sterminate... e poi via, guidati dall'odio e dal desiderio di vendetta, lungo la strada del male. Insomma, storie un po' più varie rispetto ai discorsi dei soliti cattivi, tutti presi dal pensiero di distruggere e schiavizzare. Anche di quelli ne ho conosciuti tanti, ma dato che non raccontavano niente di nuovo, me ne è rimasto in mente uno soltanto, quello che perso il corpo si è ridotto a un occhio infuocato. Non c'è che dire, lui personalità ne aveva e tanta. E forse anche il fatto che parlasse poco ha giovato al personaggio. Comunque, non mi vergogno di ammettere che per lui uno sconticino era stato fatto. Poi ci sono i cattivi che sembravano buoni. Gli insospettabili che si siedono al tavolo con un sorriso e ordinano una cioccoterra sfoggiando maniere irreprensibili. Con quelli qualche problemino lo abbiamo avuto, dico la verità. Immagino che il detto "pugnalarti alla schiena" sia stato coniato per loro. Grazie al Cielo Altroviano disponiamo di un ottimo buttafuori. Licantropi, vampiri, spettri vari, non rientrano nella categoria malvagi, giusto? Insomma, non necessariamente. Ce ne sono alcuni tra i nostri clienti abituali che sono proprio brave persone. Persone, insomma, più o meno. Ma al di là di razze e specie, il mio cattivo preferito resta il tradizionalista. Mantello nero, volto nascosto dalla stoffa (nera), stivali (neri), la voce un sussurro roco e tenebroso. Chiamatemi nostalgica, datemi dell'antica, ma quando arriva questo tipo di malvagio, nonostante gli anni e l'abitudine, il cuore perde sempre un battito. Di alcuni di loro vi abbiamo raccontato qualcosa in queste pagine. Piccoli accenni, dato che l'argomento è vastissimo e lo spazio, ahimé, limitato. Non mi resta che augurarvi buona lettura e proporvi un brindisi. Ai malvagi, ovviamente, e alle loro imprese. Alle ombre che fanno risplendere le luci di ogni mondo fantastico. Prosit!

Notizie dalla Terra di Altrove  
Fanzine aperiodica del sito Terra di Altrove  
www.terradialtrove.it  
santamarta@terradialtrove.it

Anno **J** – N. **2** 9 ottobre 2011

**Direttrice:** La Locandiera TdA

**Redattore capo:** Claudia Milani

**Redattori:** Oriana Mengoni, Francesco Bignardelli,  
Demon Black, Francesca Resta, YuiOO, Il Prenna

**In redazione:** Nihal, Sean MacMalcom

**Hanno collaborato:** Mauro Fantini, Darth Janus,  
Roberto Re, Gio, Davide Sassoli

**Revisioni di:** Claudia Milani

**Traduzione intervista di:** Claudia Milani

**Disegni di:** Francesca Resta

**Copertina di:** Concetta Scarpinato

*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).

# SOMMARIO

## FANTASY STRANIERO

*Pagina 6:* John Polidori, Maestro maledetto

*Pagina 8:* Due chiacchiere con... Markus Heitz

*Pagina 11:* Le nebbie di Ravenloft

*Pagina 12:* Le scelte di Voldemort

*Pagina 13:* L'importanza di essere... Cattivi

## FANTASY NOSTRANO

*Pagina 14:* La paura di Fabrizio Valenza

*Pagina 16:* Evangelisti: tra storia e musica

*Pagina 17:* I re secondo Laura Schirru

*Pagina 17:* La seduzione di Mazdraan

## DIETRO LE QUINTE

*Pagina 18:* UNO4UNO e i brividi per i più piccoli

## DOSSIER SPECIALE

*Pagina 20:* Dalla parte del Cattivo

## CINEMA FANTASY

*Pagina 22:* Dracula: la vita nel sangue

*Pagina 23:* La nascita di Darth Fener

## ANIMAZIONE FANTASY

*Pagina 24:* Devilman: l'uomo e il demone

*Pagina 25:* La morte è online con Hell Girl

*Pagina 25:* Dracula... fatti da parte

## SERIE TV

*Pagina 26:* Being Human: essere (troppo) umani

*Pagina 27:* The Gates: i cancelli della tolleranza

## ARTI GRAFICHE

*Pagina 28:* Alice... dal paese delle meraviglie ad Arms

*Pagina 29:* Simon Garth, lo Zombie

*Pagina 29:* I vampiri e la rosa nera

## GIOCHI E VIDEOGIOCHI FANTASY

*Pagina 30:* Vampiri: la Masquerade

## MUSICA FANTASY

*Pagina 31:* I nomi sono presagi: Burzum

## SPAZIO D'AUTORE

*Pagina 32:* La fortezza

## SPAZIO CUCCIOLI

*Pagina 34:* Il bambino cattivo

## SPAZIO RELAX

*Pagina 36:* Il cercaparole

*Pagina 38:* L'Angolo della Posta

*Pagina 38:* I compleanni degli autori

# **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 è buona  
per organizzare una bella festa...*

**[HTTP://TERRADIALTROVE.IT/PUBLIC/FORUM/](http://TERRADIALTROVE.IT/PUBLIC/FORUM/)**

## John Polidori, Maestro maledetto

articolo a cura di Sean MacMalcom

Esistono molti modi per iniziare un articolo dedicato a John William Polidori, nato a Londra il 7 settembre 1795 e morto nella medesima città il 24 agosto del 1821, a soli 25 anni. E, nel ritrovarsi a confronto con una personalità tanto complessa quanto



importante qual quella del soggetto in questione, estremamente difficile risulta valutare quale fra le varie possibilità alternative possa ritenersi quella più corretta, più indicata a offrire il giusto riconoscimento a un Maestro maledetto qual solo egli ha da essere ricordato, nella superba e orribile tragicità intrinseca in tutta la propria esistenza e, ancor più, a lui sopravvissuta, al punto tale da impedire, ancora oggi, di offrire il legittimo tributo che potrebbe spettargli, che dovrebbe spettargli di diritto... o forse no.

Nel riprendere lo stile proprio di una lunga serie di opere cinematografiche di una manciata di anni fa, si potrebbe cercare originalità incominciando a narrare la vita di John Polidori dalla sua morte, procedendo poi a ritroso per comprendere, a poco a poco, le cause per le quali egli possa essere giunto a una tanto prematura conclusione del proprio cammino mortale. Purtroppo, fatta eccezione per la data e il luogo della morte, così come per la data e il luogo della nascita, ben poche sono le nozioni biografiche a noi pervenute relative a questo autore. È presumibile, da parte sua, la scelta del suicidio qual proprio ultimo atto terreno; decisione alla quale, forse, egli giunse qual conseguenza di una forte depressione, o, ancora, qual unica via di fuga dai troppi debiti di gioco, o per un fattore combinato delle due questioni che lo spinse a ricorrere all'acido prussico. Ma, a parte simile dettaglio, difficile è riuscire a esordire in una qualsivoglia analisi affrontando la questione da questo punto di vista.

Escludendo, quindi, la ricerca di una qualche

originalità in un percorso alla rovescia dell'intera vita di John Polidori, si potrebbe scegliere, con meno fantasia e maggiore correttezza formale, di ricordare chi fosse incominciando dal giorno della sua nascita e, con esso, dalla sua famiglia. In tal tentativo, inevitabile si pone ricordare come i Polidori di Londra, come ben suggerisce il nome stesso, non fossero, a tutti gli effetti, una famiglia di puro sangue britannico, quanto, altresì, di discendenze a noi più prossime. Il padre di John, di nome Gaetano Polidori, doveva i suoi natali, in effetti, alla provincia pisana, dove non solo nacque nel 1764, ma anche crebbe e studiò, frequentando l'Università di Pisa, e, interessante a ricordarsi, successivamente prestando servizio al seguito di Vittorio Alfieri nella qualità di segretario per ben quattro anni, dal 1785 al 1789. Conclusa la collaborazione con Alfieri, Gaetano Polidori si trasferì in Inghilterra, dove trovò impiego come insegnante di italiano e iniziò a tradurre numerose, importanti opere anglosassoni nella propria lingua natia (fra le quali *Il paradiso perduto* di John Milton e *Il castello di Otranto* di Horace Walpole). Sposatosi nel 1793 con Anna Maria Pierce, una governante inglese, ebbe da lei quattro figli maschi e quattro figlie femmine, primo dei quali fu proprio John. Paradossalmente, tuttavia, fra i figli e le figlie di Gaetano Polidori, non fu John a riservarsi maggiore fama, tanto in vita quanto in morte, bensì sua sorella Frances, la quale, sposatasi all'italiano Gabriele Rossetti, ebbe il "merito" di divenire madre di quattro eredi, fra cui Dante Gabriel Rossetti, celebre poeta, illustratore, pittore e traduttore maggiormente ricordato e celebrato rispetto al suo sfortunato zio.

Nell'impossibilità ad affrontare l'argomento tanto partendo dalla sua morte, così come volgendo sguardo alla sua nascita, quale possibilità resta per presentare la figura di John Polidori e, soprattutto, l'importanza del suo ruolo per la letteratura gotica, fantasy e horror dal 1816 ai giorni nostri? Indubbiamente quella di scrivere dell'unica, reale ragione di immortalità per il nome stesso di questo Maestro maledetto, l'opera in grazia della quale la figura del vampiro, per come la conosciamo oggi, venne per la prima volta introdotta al mondo, ma anche l'opera per la quale, John Polidori, si vide negata in vita reale possibilità di riconoscimento: *The Vampyre* (Il Vampiro).

Apparentemente seguendo le orme del padre, a suo

tempo affiancandosi a una celebrità qual quella di Vittorio Alfieri, nel 1816, laureatosi in medicina all'Università di Edimburgo, John Polidori divenne medico personale di una delle figure più importanti e carismatiche del suo tempo, al quale, proprio malgrado, sarebbe rimasto legato in eterno, in vita come in morte: George Gordon Noel Byron, meglio conosciuto come Lord Byron. E fu proprio in diretta conseguenza a questo rapporto, vissuto da parte di John in maniera estremamente controversa, con un sentimento di trasparente ma mai negato amore-odio, che *Il vampiro* venne elaborato e scritto, così come oggettivamente chiunque potrebbe riconoscere.

Senza Byron, dopotutto, John Polidori non avrebbe mai preso parte a una storica serata a Villa Diodati, sul lago di Ginevra, alla quale erano presenti anche Claire Clairmont, amante di Byron in quel periodo, Mary Wollstonecraft Godwin, sorella della stessa, e Percy Bysshe Shelley, prossimo marito di Mary. E senza quella particolare occasione, non solo l'opera di chi sarebbe stata ricordata come Mary Shelley, *Frankenstein o Moderno Prometeo*, non avrebbe mai avuto occasione di essere scritta, ma anche lo stesso *Il vampiro* non sarebbe stato composto. Perché entrambe tali pietre miliari nella storia della letteratura nacquero per mero giuoco, semplice svago volto a riempire una serata già in parte ravvivata dalla lettura di una raccolta di storie di spettri a opera di Matthew Gregory Lewis.

Ma, ancora e ancor più, senza Byron, John Polidori non avrebbe mai potuto creare il personaggio di Lord Ruthven, che allo stesso era esplicitamente ispirato... e non nella volontà di riconoscergli omaggio. E proprio nella particolare figura di Lord Ruthven ha da riconoscersi la genialità di John Polidori, il quale non in un mostro dalla carne gonfia e flaccida, dagli occhi spiritati, e dalle mani pelose, volle ricercare la propria idea di vampiro, quanto, piuttosto, in un nobiluomo britannico, dai modi eleganti e audaci, capace di irretire i propri interlocutori e, ancor più, le proprie interlocutrici, facendo di quest'ultime le proprie vittime predilette. Gentiluomo, ovviamente, nel quale volle ritrarre lo stesso Byron, in una scelta non diversa da quella che, nello stesso periodo, compì anche Lady Caroline Lamb con il suo *Glenarvon*, in un altro non gentile riconoscimento al fascino di Lord Byron. E non casuale fu la scelta del nome de *Il vampiro* di Polidori, il quale, per rendere ancora più trasparente

il suo intento denigratorio a discapito di Byron, riutilizzò lo stesso nome già impiegato da Lady Lamb per il proprio protagonista, Ruthven Glenarvon. Quanto di Lord Byron, in verità, fosse in Lord Ruthven, tuttavia, non ci è dato di sapere ove, probabilmente, un ruolo più biografico, e autobiografico, avrebbe dovuto essere piuttosto riconosciuto in quello del secondo protagonista de *Il vampiro*, Aubrey, nel quale è possibile ipotizzare che John Polidori abbia riversato molto di sé, e del proprio rapporto con Byron, in un'efficace autoanalisi.

L'ironia di un destino avverso, però, agì in contrasto allo sventurato Polidori, il quale, sebbene avesse ricercato, attraverso *Il vampiro*, una propria rivalse morale nel confronto di Byron, si vide privato della paternità di tale opera. Prima, già nell'aprile del 1819 quando venne pubblicato su *New Monthly Magazine*, accreditata quale opera dello stesso Lord Byron, il quale si affrettò a smentire un qualunque suo coinvolgimento in essa. E successivamente, dal diciannovesimo secolo a oggi, nei numerosi dubbi relativi a un'effettiva originalità dell'idea di John Polidori, ancora accusato di aver in effetti sottratto l'idea per *Il vampiro* da un frammento inedito dell'immane Lord Byron.

Questo, poi, senza dimenticare come dal 1897 in avanti, il carattere innovativo propri de *Il vampiro* e di Lord Ruthven venne offuscato, nei propri giusti meriti, da una nuova opera più articolata, di un autore irlandese, il quale sarebbe riuscito a legare per sempre il suo nome all'idea del vampiro moderno: *Dracula*, di Bram Stoker.



## Due chiacchiere con: **MARKUS HEITZ**

articolo a cura di Darth Janus e Claudia Milani

**Prima di tutto vorrei ringraziarti davvero tanto per aver accettato questa intervista: è un onore avere l'opportunità di parlare con uno dei migliori scrittori fantasy degli ultimi anni. Come ho già annunciato nella mia prima mail il tema di questo numero della fanzine è "Dalla parte del cattivo", quindi anche alcune delle nostre domande potranno essere un po' cattive.**

Nessun problema. Solo che... vedi... il mio inglese non è dei migliori, ma l'italiano è peggio, quindi forse è meglio l'inglese. In fondo anche questo potrebbe essere definito "cattivo".

**Dunque, cominciamo dall'inizio: uno dei prerequisiti per diventare un buon scrittore fantasy è quello di essere un gran lettore del genere. È il tuo caso? Chi sono i tuoi scrittori fantasy preferiti? E cosa ti piace di loro?**

In un certo senso. Quando ero molto giovane ero solito leggere qualsiasi tipo di fantasy, da *Il signore degli Anelli*, a *Conan*, per arrivare a Elric di Melniboné e a Lord Darcy (il primo è il protagonista di una serie di romanzi ad opera dello scrittore inglese Michael Moorcock, mentre il secondo è un detective in un mondo diverso dal nostro creato dall'americano Randall Garret. Ndr) solo per citarne alcuni. E anche se tutti mi piacevano molto, è passato molto tempo da allora; adesso non ho più tempo di leggere libri fantasy. Preferisco scriverne.

**In Italia le tue opere fantasy sono state tradotte, o sono in fase di traduzione, ma nel tuo sito web scrivi che il fantasy è solo una parte della tua produzione. Che altro scrivi? Pensi che ci sarà l'opportunità di vedere altri tuoi lavori tradotti?**

Mi piace passare da un genere all'altro. Io scrivo anche Horror e Fantascienza (la saga di Ulldart e i libri a proposito di draghi e astronavi ambientati negli anni venti). Perché? Semplicemente perché mi diverte e per fortuna ho idee in abbondanza riguardo a tali universi alternativi. Trovo sia importante vagabondare in altri mondi di tanto in

tanto. Se la mia carriera di scrittore si basasse solo sui Nani, diventerebbe rapidamente molto noiosa. Si può fare un paragone con il cibo: se mangi pizza e solo pizza e la solita pizza ogni giorno alla fine raggiungerai il punto in cui semplicemente smetterai di mangiare e comincerai a cercare cibo di altro genere.



**La scrittura è qualcosa che è sempre stato dentro di te, o hai scelto di diventare uno scrittore più tardi nella vita?**

No, ne ha sempre fatto parte. Ho cominciato a scrivere all'età di quattordici anni e non ho più smesso. All'inizio erano solo racconti, che poi sono cresciuti sempre di più, fino a che nel 1998 ho scritto il mio primo libro. Una sfida più che altro: volevo vedere se fossi in grado di gestire i personaggi e la storia. È stato quello l'inizio di Ulldart. Poi all'università ho studiato letteratura e storia e pensavo di dedicarmi all'insegnamento, ma alla fine ho fatto il giornalista per dieci anni, limitandomi a scrivere nel tempo libero. Ma dal 2004 posso concentrarmi solo sui libri, per fortuna.

**Come è essere uno scrittore di fantasy in Germania? In Italia non è sempre facile ottenere successo perché ci sono un sacco di pregiudizi tra i lettori, e gli autori stranieri sono ancora considerati una garanzia di qualità.**

Ho firmato il mio primo contratto nel 2000, proprio nel bel mezzo di un periodo di cambiamento: gli editori tedeschi avevano cominciato a dare agli scrittori tedeschi la possibilità di presentare i loro lavori ai lettori, e questi ultimi sembrarono gradire molto il fantasy nostrano. Da allora abbiamo una nuova generazione di scrittori fantasy tedeschi, credo circa una ventina, e tutti sono molto apprezzati.

**Ci sono alcuni lettori che hanno commentato il tuo ultimo lavoro dicendo che si tratta di una**

**mera operazione commerciale, e che hai scelto di raccontare la storia degli Albi solo per sfruttare il successo dei Nani. Che cosa rispondi?**

Come ho già detto scrivo perché mi diverte farlo, e per andare avanti ho bisogno di buone idee e cambi di scenario. Arriverà, un giorno, un quinto volume sui Nani, ma non quest'anno e neppure il prossimo. Scrivere è parte della mia vita, appartiene alla mia vita ed è qualcosa di più che un semplice lavoro. È difficile spiegare qualcosa di così intimo.

**L'idea degli elfi corrotti era già nota, ma nei tuoi libri gli albi sono superiori anche ai loro cugini: sono più belli, più eleganti, si muovono più velocemente, sono guerrieri migliori, ma anche la loro crudeltà è incredibilmente superiore a quella di qualsiasi altro nemico. Il lettore li odia perché sono il Male, ma non può fare a meno di ammirarli anche. Quando hai cominciato a scrivere la saga, questo "fascino del Male" era già nella tua mente o si è sviluppato durante la scrittura?**

L'idea di parlare più a fondo degli Albi mi è venuta durante la stesura del secondo libro sui Nani. Mi piacevano gli Albi e dentro di me decisi di dare loro più spazio in romanzi a loro dedicati. Oltre al fascino del Male e al loro pensiero e comportamento, c'è stata anche la sfida di riuscire a "sedurre" i lettori e farli empatizzare con i cattivi, rendendoli accettabili. Non è stato facile, ma in molti casi ci sono riuscito.

**Quali aggettivi useresti per descrivere i tuoi Albi?**

Sofisticati, crudeli, fantasiosi, intelligenti, arroganti.

**È difficile immergersi in profondità dentro un'anima oscura come quella degli Albi? O è invece affascinante?**

Come scrittore devi imparare a cambiar il punto di

vista. Non è difficile, ma solo questione di esercizio. Non nego che sia affascinante visitare per un po' il lato oscuro, ma – ancora – non riuscirei a scrivere solo degli Albi. Se fai la stessa cosa troppo a lungo, scatta l'allarme-noia.

**Ne *La leggenda degli Albi* l'atmosfera è sempre cupa e pesante, mentre nella saga sui Nani sono presenti svariati momenti di leggerezza e ilarità. Ovviamente i lettori avvertono a livello emotivo queste differenze. Cosa hai provato durante la stesura di lavori così diversi?**

Posso affermare di non essere caduto in depressione e di non aver cominciato ad uccidere la gente per procurarmi il loro sangue per dipingere o roba simile. Sicuramente muoversi tra gli Albi è particolare: hanno un modo tutto loro di pensare e vedere le cose, ma non è stato un problema. E sono rimasto un bravo ragazzo. O almeno lo spero!

**Nel campo della letteratura fantasy, si tende a portare solo leggere modifiche alle caratteristiche di base delle varie razze, puntando maggiormente sulla trama. Tu hai creato, dandole spessore e credibilità, una nuova classe sociale di "elfi oscuri". Dove hai tratto l'ispirazione?**



Volevo una razza con le stesse capacità degli elfi, ma cattiva e i cui membri non vivessero come animali. Creature superiori, con il pallino dell'arte, della letteratura ma anche della morte, capaci di uccidere senza scrupoli e che odiassero gli elfi. Ecco come

sono nati gli Albi, e sinceramente, non è stato difficile crearli.

**I Nani sono amati per la simpatia, l'altruismo e il rigore morale, gli Albi sono entrati nelle simpatie dei lettori nonostante la loro cinismo, la loro crudeltà e uno spiccato egocentrismo. Te lo aspettavi, ci speravi o ti ha stupito?**

Ad essere onesto ho cercato e cercherò di creare dei libri intriganti, ma potevo solo sperare che ai lettori

interessasse sapere qualcosa di più sugli Albi. È stato un rischio, in un certo senso, e sono felice che alla fine il mio lavoro sia stato apprezzato. Prometto che presto farete la conoscenza anche di Albi gentili, simpatici e buoni – dal loro punto di vista, almeno.

**Da un punto di vista creativo e narrativo, si può pensare che l'approccio alla caratterizzazione dei Nani e degli Albi, viste le marcate differenze, sia stato diverso. Hai mai avuto dubbi nel dar vita ai due protagonisti, Sinthoras e Caphalor? Avevi messo in preventivo le eventuali perplessità di critica e fan?**

No, quando inizio qualcosa do ascolto solo a me stesso e non ho mai avuto dubbi né su Sinthoras né su Caphalor. Ascolto quello che dicono i fan e la critica, ci penso su, prendo quello che posso dai loro suggerimenti e dalle loro risposte, ma sono sempre io a decidere che cosa accadrà nei miei libri. Si tratta di una mia responsabilità. Questo è molto importante, perché c'è il mio nome sulla copertina, sono io che prendo le lodi, ma anche le critiche e sono soprattutto io a dover essere contento e soddisfatto di quello che scrivo.

**Ovviamente non ti piace il lieto fine nei tuoi libri, e molti lettori non sono pienamente soddisfatti del finale della saga dei Nani. Perché hai scelto di trasformare Tungdil in un eroe oscuro?**

Hai ragione, non sono un fan dei finali alla Disney. Mi piace il grigio, la vittoria che comporti dolore e sofferenza, perché ogni trionfo ha il suo prezzo: vite, oro, terre, la libertà degli sconfitti. Tungdil, del resto, è un personaggio che si muove e cambia in continuazione: da novellino completamente ignorante della cultura dei nani a eroe, a ubriaccone e infine a eroe oscuro – ma ancora un eroe che, comunque sia, lotta per i suoi amici e per la sua patria. O almeno nel caso che quest'ultimo fosse il vero Tungdil... Nel terzo volume sugli Albi (che uscirà in Germania nell'autunno del 2012) una gran parte della storia avrà luogo nella Phondrason, una parte delle caverne e della Forra Oscura dove Tungdil si perde alla fine del terzo libro... Vedi? Ci sarà la possibilità di incontrare Tungdil... quello vero!

**Quindi noi lettori finalmente sapremo cosa gli è successo dentro la Forra Oscura?**

Assolutamente SÌ.

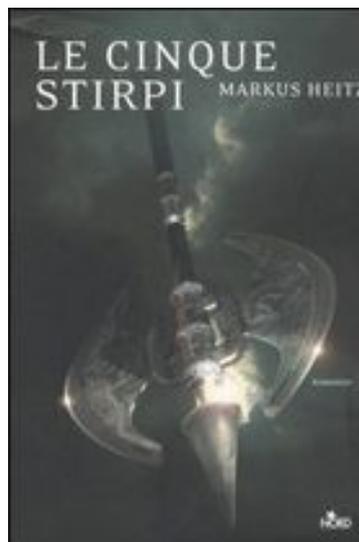
**Fai il nome di qualche nano, tranne i tuoi, che ti piace.**

Più o meno tutti.

**Concludiamo con un ringraziamento per la disponibilità e la cortesia, e speriamo di avere l'occasione di un'altra intervista, magari all'uscita del prossimo successo.**

Grazie a voi.

### *Biografia e bibliografia*



Markus Heitz nasce ad Homburg il 10 ottobre 1971.

Dopo il successo ottenuto dal primo volume della serie dei Nani, Heitz lascia la carriera giornalistica per dedicarsi solo alla scrittura.

Citiamo le sue pubblicazioni più importanti: dal 2002 al 2007 scrive sei romanzi basati sul

gioco di ruolo *Shadowrun*, ma anche i dieci volumi della saga di *Ulldart*. Tra il 2005 e il 2010 è co-autore di sei libri-game per la casa editrice Pegasus Press. Dal 2007 al 2010 pubblica i quattro volumi di *Dunkle Spannung* che trattano di vampiri. Infine tra il 2006 e il 2009 pubblica i due volumi di *Die Mächte des Feuers* ambientato negli anni '20 del secolo scorso.

In Italia sono stati pubblicati:

Le cinque stirpi (*Die Zwerge*) (2006)

La guerra dei nani (*Der Krieg der Zwerge*) (2007)

La vendetta dei nani (*Die Rache der Zwerge*) (2008)

Il destino dei nani (*Das Schicksal der Zwerge*) (2009)

La leggenda degli albi (*Die Legende der Albae*) (2010)

La profezia del re (*Schatten über Ulldart*) (2011)

# Le nebbie di Ravenloft

articolo a cura di Demon Black

Chiudi gli occhi e immagina ...  
... cammini lungo una strada pensando solo a che bel giorno è quello che stai vivendo, quando, all'improvviso, la nebbia inizia a velare la via dinanzi a te. Non riesci a vedere più nulla ma continui a camminare per paura che, fermandoti, la persona dietro di te ti venga contro. Cammini... cammini... la nebbia comincia a diradarsi, riesci a scorgere qualcosa intorno e ti blocchi sul posto. Quello che vedi non ti è familiare, quel paesaggio ti mette i brividi... dove sei finito?!

Sei entrato a Ravenloft e non sarebbe affatto fuori luogo se la prima cosa che ti trovassi davanti agli occhi fosse una targa con su scritto "Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate".

Cos'è Ravenloft? Ravenloft è una terra circondata dalle nebbie. Quello che non sai è che, una volta che Lei ti rapisce, non potrai più tornare indietro... neanche da morto!

Ravenloft è viva. Sceglie le sue vittime e le imprigiona tra le sue braccia di spire gelide. Quando credi di aver trovato una via di fuga, ti accorgi che è Lei che ha trovato un altro tipo di gioco per passare il tempo con te!

All'interno di Ravenloft nulla è come sembra: Il Bene diventa Male... Male allo stato puro e il cattivo è il buono. Tutto è se stesso ma anche il suo contrario.

Ho letto la maggior parte dell'uscita italiana della saga di Ravenloft e, ogni volume, ha saputo catturarmi e rapirmi tra le sue righe. Ogni volta speravo che i "buoni" vincessero o che riuscissero ad uscire da Ravenloft ma, alla fine, è sempre Lei che vince! Lei riesce a trasformare i poteri dei buoni in qualcosa di malvagio. Ravenloft riesce a manovrare tutti come se fossero dei burattini nelle sue mani.

Ravenloft nasce come ambientazione del gioco di ruolo di Dungeons & Dragons e deve i suoi natali a Tracy e Laura Hickman (autori fantasy e famosi

creatori di ambientazioni per GdR). I libri di cui è composta la saga possono essere letti tranquillamente anche da chi è a "digiuno" di GdR. Di seguito l'ordine di uscita in Italia:

. *Profonda Notte* (J. Robert King, 1992. Armenia Editore, 1994). Protagonista è il lupo mannaro Harkon Lukas.

. *Danza Fatale* (Christie Golden, 1992. Armenia Editore, 1994). Protagonista è una ragazza con poteri derivanti dalla danza.

. *Il Cavaliere della Rosa Nera* (James Lowder, 1991. Armenia Editore, 2003). Protagonista è Lord Soth di Dragonlance (saga fantasy di Tracy Hickman e Margaret Weis)

. *Lo Spettro della Rosa Nera* (James Lowder, 1999. Armenia Editore 2004). Protagonista è Lord Soth di Dragonlance

. *Il Signore di Ravenloft* (P.N. Elrod, 1993. Armenia Editore, 2005). Protagonista è Strahd (personaggio ispirato a Dracula di Bram Stoker).

. *La Guerra contro Azalin* (P.N. Elrod, 1998. Armenia Editore, 2006). Protagonista è Azalin (da World Of Greyhawk, ambientazione di Dungeons & Dragons) antagonista di Strahd.

. *Morte di un Signore Oscuro* (Laurell K. Hamilton, 1997. Armenia Editore, 2007). Protagonista è di nuovo Harkon Lukas, si diverte a manovrare i personaggi come pedine di una scacchiera.

. *Il Vampiro delle Brume* (Christie Golden, 1991. Armenia Editore, 2007). Protagonista è l'elfo vampiro Jandar Sunstar.

. *L'Arazzo delle Anime* (Elaine Bergstrom, 1993. Armenia Editore, 2008). Protagonista è un arazzo, artefatto del Male.



## Le scelte di Voldemort

articolo a cura di Nihal87

Alla fine del diciannovesimo secolo in Francia si sviluppò una corrente letteraria detta Naturalismo secondo la quale erano tre i fattori che influenzavano la personalità e il carattere degli esseri umani: l'ereditarietà, l'ambiente sociale e l'epoca storica. Volendo tentare dei paragoni forse un po' arditi Voldemort potrebbe essere considerato un esempio tipico di come ciò sia possibile.

Concepito con l'inganno e abbandonato dal padre prima ancora della nascita (la madre muore di parto), Tom Riddle trascorre nella solitudine e nello squallore di un orfanotrofio londinese i suoi primi undici anni di vita. La sua diversità è percepita dagli altri bambini che lo evitano e lui si vendica con atti di estrema crudeltà. In questa prima parte della sua vita l'ambiente in cui è cresciuto ha avuto certamente una parte importante nella definizione della sua personalità.

Una volta entrato ad Hogwarts, Tom si distingue per le grandi capacità innate (ereditarietà) e per i meriti scolastici circondandosi di ammiratori. Infatti un'altra grande abilità di Tom è quella di ammaliare le persone e far loro fare quello che lui vuole senza che queste riescano a distinguere niente della sua vera personalità (di nuovo ereditarietà, paterna naturalmente). In questa sua rete cadono indistintamente studenti e professori, tanto che alla fine del quinto anno Tom si mostra a tutti come lo studente più popolare, benvoluto, stimato e degno di fiducia della scuola. Soprattutto dopo che con il suo aiuto viene svelato un crimine tremendo e smascherato il colpevole.

Nel frattempo però Tom scopre anche le origini nobili della propria famiglia, discendente niente di meno che da Salazar Serpeverde stesso, e questo gli dà la spinta finale per cercare di imporsi e riscattarsi agli occhi di tutto il mondo magico. Il primo passo è lo sterminio della parte babbana del suo sangue.

L'unico che sembra immune al fascino del ragazzo è Albus Silente che lo tiene d'occhio e sembra riconoscerlo per quello che è, e infatti per ben due volte, dopo la fine della sua carriera scolastica, gli rifiuta il posto di insegnante di Difesa contro le arti oscure. Ed è a questo punto che Tom Riddle

abbandona definitivamente la maschera che ha indossato fino ad allora e si rivela per quello che è realmente: un mago potente assetato di potere. È nato Lord Voldemort.

C'è chi ha detto che da un grande potere occorre aspettarsi grandi cose e di cose grandi Lord Voldemort ne ha indubbiamente fatte, scuotendo fin dalle fondamenta la civiltà magica.

D'altronde, però, ribaltando completamente l'assunto iniziale di questo articolo e avvicinandosi ad un pensiero più in linea con i nostri tempi, è anche possibile affermare che non sempre si può dare la colpa alla famiglia, non sempre si può dare la colpa all'ambiente di crescita di una persona, magica o babbana che sia. Nessuno nasce cattivo e con la giusta educazione e forza di volontà chiunque può essere in grado di cambiare le sorti della sua vita.

Questo mi fa pensare a quello che Harry ha vissuto e mi trovo a dover concordare con Silente quando dice che sono le scelte che facciamo che dimostrano quel che siamo veramente, molto più delle nostre capacità e aggiungo che contano ancora di più le scelte che facciamo indipendentemente dal luogo da cui veniamo.

Tom ha fatto quel che ha fatto perché credeva che il mondo fosse stato ingiusto con lui, punendolo con basse origini nonostante il suo grande potere.

Se avesse fatto le scelte di Harry forse avremmo letto tutta un'altra storia.



## *L'importanza di essere... Cattivi*

articolo a cura di **Davide Sassoli**

**D**iamo voce agli autori su questioni "tecniche" e per questo numero partiamo da un'affermazione: in qualsiasi storia creare un antagonista è estremamente più difficile che creare il protagonista (Ndr).

È indubbiamente vero e il motivo è semplice: il protagonista, specialmente parlando di ambientazioni e trame legate al fantasy, raramente si trova a chiedersi perché fa quello che fa. È l'antagonista che crea una situazione di squilibrio, che infrange la quiete iniziale e spezza la linearità della vita del protagonista. Una volta che questo avviene il protagonista si ritroverà obbligato a rispondere, a prendere atto dell'avvenuto cambiamento e reagire. Perché il prode cavaliere di turno parte sul suo bianco destriero alla ricerca della bella dama rapita? Beh, ovvio no! Perché la bella dama è stata rapita. Non è il protagonista ad avere bisogno di una motivazione per fare ciò che fa ma piuttosto l'antagonista: perché l'ha rapita?

È su questo perché, a mio avviso, che si fonda il vero dramma di ogni autore. Perché lo fa? Cosa lo spinge e cosa ci guadagna? Io credo che quando in un libro, altresì molto originale e interessante, ci ritroviamo spiazzati da un antagonista insipido, poco particolareggiato, non dotato di quella profondità e di quella "presenza" che invece caratterizzano il protagonista, è perché l'autore non ha trovato una vera risposta.

Lo ammetto. Non è un problema semplice da risolvere, e la soluzione più facile in assoluto è quella di far finta di niente. All'inizio di una storia nessuno si aspetta che le intenzioni o le motivazioni dell'antagonista vengano svelate, il mistero è più che sufficiente a trarci d'impiccio almeno per un po'. Mentre la storia si sviluppa è facile glissare, si danno degli indizi che potrebbero puntare in mille direzioni e non è difficile correggere la rotta quando si cambia idea. Ma prima o poi al sodo ci si deve arrivare e a quel punto il castello di carte rischia di cadere: se davvero non si è ancora trovata una motivazione soddisfacente per il nostro bell'antagonista si finisce per cadere in qualcosa di banale, che non riesce ad appagare il lettore.

Una soluzione valida è quella di rendere l'antagonista

un cattivo, attaccando il problema alla radice (basta non essere convinti di poterlo estirpare). Ormai sono passati i tempi di Tolkien, quelli in cui i cattivi erano cattivi, i buoni erano buoni e non c'era bisogno di giustificare alcunché. Ora i lettori si aspettano comunque una spiegazione, o quantomeno un approfondimento su questa "cattiveria", perciò rendere l'antagonista un cattivo non risolve il problema, ma ha quantomeno l'effetto di spostare la domanda: non bisogna più spiegare perché egli faccia quello che fa, basta spiegare perché sia diventato cattivo. Questo, ne converrete, è un terreno ben più agevole. Che si tratti di traumi, vendetta, menzogne, indottrinamento, fanatismo o, perché no, semplice imposizione, la ricerca della motivazione è senz'altro più facile.

Tuttavia, pur assumendo di aver in qualche modo aggirato il problema, c'è ancora molto lavoro da fare. Molti autori sostengono di provare un grande piacere nel vedere i propri personaggi crescere assieme alla storia e assieme alle proprie capacità. Ed è proprio questo che succede: il protagonista non viene mai totalmente definito in un istante, viene abbozzato nelle prime pagine e poi evolve, e con lui crescono anche i suoi perché. L'antagonista non è così fortunato. Lui spesso deve comparire in un momento, già totalmente definito e coerente, già completo.

Io credo che questa sia una delle vere prove per ogni scrittore. La capacità di creare, dal nulla, un personaggio perfettamente formato e coerente, se esiste, è molto rara. Perché l'antagonista sia coerente, credibile e completo, tanto o ancor più del protagonista, deve essersi anch'egli evoluto. Dove? Dove il lettore non lo può vedere, e cioè in un'altra storia, più ampia e più profonda, scritta non per i lettori ma per l'autore, in cui anche l'antagonista abbia il tempo e lo spazio di evolversi, di maturare, di definirsi; in questa "storia fantasma" anche lui potrà intraprendere la ricerca delle proprie motivazioni. Molto di ciò che fa non verrà mai rivelato al lettore, ma poco importa: anche lui potrà essere coerente e completo, perché ciò che lo caratterizza non sarà qualcosa di inventato per necessità, ma qualcosa di autentico, "nato da solo" con l'evolversi della storia.

Qualsiasi risultato è il coronamento di un percorso e non si può pretendere di ottenerlo se quel percorso non c'è stato.

**C**iao Fabrizio, sono felice di poterti intervistare anche qui per la fanzine letteraria con cui collaboro. Vuoi presentarti brevemente per quei pochi che ancora non ti conoscono?

Ciao a tutti. Ho 39 anni e sono un insegnante di religione a Verona, la città in cui sono nato e vivo, ma il mio secondo lavoro è scrivere. Da quando torno a casa (alle quattro del pomeriggio) mi metto dietro la scrivania, di fronte a una pagina bianca, e inizio a vivere solo e unicamente di parole. In questo modo ho pubblicato due romanzi fantasy (*Il viaggio nel Masso Verde*, Ed. L'Età dell'Acquario, e *La faida dei Logontras*, Ed. Domino), un romanzo sentimentale (*La ragazza della tempesta*, Ed. Domino) e uno horror (*Commento d'autore*, Ed. Linee Infinite), oltre a svariati racconti. Di prossima pubblicazione è la serie di sette romanzi brevi di genere horror, intitolata *Le sette case* (Ed. GDS). Ora sto cercando di aprirmi una strada nella pubblicazione di romanzi mainstream di stampo chiaramente drammatico e attuale e nel mondo della poesia.



**Oggi parliamo in particolar modo del tuo ultimo libro *Commento d'autore*. Un horror per l'esattezza. Un breve riepilogo?**

Il romanzo racconta la storia di uno scrittore fantasy di successo, Cesare Ombroso, che un giorno si trova risucchiato al centro di una serie di fatti inquietanti. Un evento in suo onore organizzato con la sua collaborazione ma della quale lui non ricorda più nulla, gente strana che lo avvicina come se lo conoscesse da molto ma che lui non ha mai incontrato personalmente e degli omicidi condotti in maniera brutale e spaventosa, che risvegliano Verulengo, il paese in cui vive, dalla sonnecchiante tranquillità di una cittadina di provincia. Quando, però sua figlia Laura di otto anni, inizia a urlare sul più bello senza apparente motivo, è chiaro che c'è

## *La paura di Fabrizio Valenza*

articolo a cura di Mauro Fantini

qualcosa di intangibile e malvagio che si sta facendo strada poco alla volta, strisciando tra le vite dei protagonisti come un serpente invisibile.

**Mi soffermo sul protagonista. Questa intervista infatti si concentra su un personaggio diverso dal solito. Un uomo che non è l'eroe classico dei libri che solitamente leggiamo. Chi è in realtà Cesare Ombroso?**

Un uomo piuttosto incolore, se si eccettua la sua grande abilità narrativa. I suoi romanzi fantasy hanno avuto successo ed è diventato in breve uno degli autori italiani più conosciuti, ma il suo passato conosce la solitudine più grigia, mentre il presente non brilla certo per senso matrimoniale. La moglie ha accettato il ruolo della "brava" moglie sacrificando le proprie aspirazioni, ma l'ha fatto per l'amore che prova nei suoi confronti. Lui, invece, non sembra rendersi conto di questo sacrificio. La scrittura gli dà la possibilità di esprimere la parte mostruosa che alberga nella sua mente.

**In qualche modo si può definire Cesare il tuo alter ego?**

No, Cesare non è il mio alter ego, in nessun modo. Certo, incarna la problematica del male presente nelle vite delle persone e di come gli scrittori riescano a gestirlo, ma oltre a questo non c'è alcun punto di contatto con me.

**Avresti voluto creare un personaggio spietato in ogni sua parte, un personaggio che il lettore avrebbe imparato ad odiare e amare al contempo, oppure sei soddisfatto della tua creatura?**

Cesare è perfettamente uguale a come lo avevo pensato. Doveva essere un uomo nel quale molti lettori potessero immedesimarsi, capace di esprimere appieno la follia che accompagna l'atto creativo ma anche sufficientemente strano da poterne prendere le distanze in caso di scelte criticabili, come avviene spesso nell'arco del romanzo.

**L'elemento sangue è molto importante in un romanzo di questo tipo? E se sì, quanto?**

Ogni horror ha ovviamente un ampio ventaglio di possibilità che il sangue sia centrale, pur dovendo chiarire il senso di questa affermazione. *Commento d'autore* non è certo un romanzo splatter, sebbene vi siano alcune scene che lasciano il segno. Ma mi vanto di poter dire che in tutto il romanzo non si legge di una sola goccia di sangue. Ho preferito dar voce al lento accumulo di sensazioni, timori, sentimenti di angoscia e solitudine, che sono quelli che preparano l'ingresso del soprannaturale. Il sangue che c'è nel romanzo è metaforico, segno della presenza di una morte senza scampo.

**Meglio creare un protagonista cattivo psicologico oppure fisico? Nel senso: ci può essere il genio del male che usa la psicologia e il terrore, oppure quello che uccide a suon di pistolettate. Cosa preferisci?**

Indubbiamente quello psicologico. Ma nel caso di *Commento d'autore* la situazione è differente. Quanti cattivi ci sono? Difficile dirlo, e quando si scopre chi è il cattivo, rimangono comunque molti dubbi. L'elemento soprannaturale tipico dell'horror, e perciò anche di questo romanzo, mette tutto in una luce differente: la cattiveria provocata dall'intervento soprannaturale, in che misura si può dire essere frutto di genio o di psicologia? Il cattivo che uccide a pistolettate, per usare l'immagine che hai proposto, diventa un malvagio che sa usare perfino uno strumento banale e meccanico come la pistola, in modo più imprevedibile di quanto potrebbe fare un cattivo tutto interno a una logica "naturale". Soprattutto al giorno d'oggi l'horror è in buona parte interno all'essere umano, frutto della sua psiche, ma non per questo è riducibile unicamente a una dimensione psicologica.

Come direbbe Brithlow, l'antagonista di Cesare Ombroso nel romanzo, "là fuori c'è tanta ciccia da friggere, ma dopo averla spaventata per bene".

**Ci sarà un seguito di *Commento d'autore*?**

No. *Commento d'autore* è autoconclusivo. Però la cittadina in cui è ambientato, Verulengo, un paese di quasi 2500 anime in provincia di Verona, è il luogo in cui si svolgono altri romanzi (come la serie *Le sette*

*case*, di cui dicevo prima) e racconti horror. In questi si potranno ritrovare anche personaggi già conosciuti nel romanzo.

**Quali sono i tuoi progetti futuri?**

Come dicevo all'inizio, a ottobre partirà la pubblicazione di *Le sette case*, serie di sette romanzi brevi di genere horror, che prenderanno lo spunto da sette diverse case della cittadina di Verulengo. Poi ho già alcuni romanzi pronti per essere pubblicati, editori permettendo, tra i quali uno molto breve di genere mainstream (ma con una punta di soprannaturale) e un altro di genere apocalittico a-mio-modo. Personalmente sto curando la pubblicazione in formato ebook con lettura gratuita della serie di sette romanzi fantasy *Storia di Geshwa Olers*, i cui primi due volumi erano già stati pubblicati da editori a cavallo tra 2008 e 2010. Trattandosi di un lavoro molto lungo, terminerà nel 2013. I progetti in cantiere sono comunque molti altri, ed elencarli diverrebbe molto difficile.

**Perché hai deciso di rendere scaricabili gratuitamente i volumi di *Geshwa Olers*?**

Ti rispondo riportando stralci di spiegazioni inserite nel blog e nel sito di *Geshwa Olers*: "*Storia di Geshwa Olers* è nata per la gratuità. Quando iniziai a scriverla, nel lontano 21 novembre del 1998, non immaginavo che di lì a poco sarebbe diventata la mia storia del ringraziamento. La saga fantasy nacque come impulso del tutto naturale di rendere grazie a chi era intervenuto nella mia vita, tirandomi fuori da una situazione divenuta insostenibile. Questa fondamentale motivazione dev'essere rimessa al centro delle mie scelte riguardanti la saga fantasy. Per questo motivo ho deciso di liberarne i diritti, con il gentile supporto favorevole di Edizioni Domino, per riproporla nella più totale gratuità, come feci all'inizio del mio cammino."

**Grazie del tempo che ci hai dedicato e invitiamo tutti a leggere lo straordinario romanzo *Commento d'autore* ordinabile in tutte le librerie italiane.**

Grazie a te, e buona lettura di *Commento d'autore*!

## Evangelisti: tra storia e musica

articolo a cura di Yui00



Per gli amanti delle scene fantasy e fantascienza italiane Nicolas Eymerich e il suo creatore Valerio Evangelisti non hanno bisogno di presentazioni, tutti gli altri invece prendano una frusta e si fustighino seduta stante (aiutati dal caro buon

vecchio Eymerich, *of course*).

Evangelisti, studioso di storia e autore di saggi prima che romanziere ha, come è ovvio che sia, riversato la sua immensa cultura storica nei suoi testi narrativi.

Il suo esordio risale al 1993 quando vince il Premio Urania col primo romanzo di quello che diventerà in seguito il Ciclo di Eymerich, *Nicolas Eymerich, Inquisitore*. Il libro verrà stampato l'anno successivo nell'omonima collana della Mondadori, per entrare a far parte in seguito della Piccola Biblioteca Oscar. La particolarità di questo ciclo di romanzi è che vengono strutturati su più linee narrative, due o tre – solitamente una nel passato dove Eymerich è il protagonista, una nel presente e una nel futuro – che in qualche modo interagiscono tra loro, infarcendo la trama di elementi e riferimenti eterogenei. Fantascienza, fisica, fantapolitica, antropologia, storia, storia delle religioni, indagine poliziesca, tutto questo e anche di più convive coerentemente in ogni singolo romanzo. Nel primo libro, ad esempio, facciamo la conoscenza di Eymerich coinvolto nell'indagine su un antico culto pagano e su cadaveri con facce bifronti; nel frattempo, nel presente, il fisico Marcus Frullifer elabora una teoria in grado di spiegare scientificamente i fenomeni paranormali e di poter effettuare viaggi interstellari. Nel futuro queste teorie risultano efficaci a tal punto che si assiste ad un viaggio della nave interstellare Malpertuis... indietro nel tempo.

Il personaggio di Eymerich (che tra l'altro è esistito realmente) è ben delineato fin dall'inizio: il nostro

frate domenicano, infatti, è una persona fredda, violenta, ambiziosa (esempio ne sono i suoi maneggi per diventare Inquisitore Generale), che non si fa scrupolo di usare ogni mezzo per raggiungere gli scopi che si prefigge e che usa la sua crudeltà e spietatezza per il bene della Chiesa e della Fede Cristiana. Ma è anche acculturato e molto intelligente e, benché latore di una fede incrollabile, è anche il simbolo del razionalismo illuminato che seguì il periodo buio del Medioevo. Un personaggio, insomma, che si fa amare nonostante non sia proprio un sant'uomo.

I romanzi che compongono il suo ciclo sono dieci, a cui si aggiungono anche dei racconti brevi contenuti in altri libri.

Evangelisti però non è famoso solo per i romanzi su Eymerich: di rilievo è anche la sua trilogia *Magus* incentrata su Nostradamus. Scritta in corrispondenza dell'anno 2000 per Mondadori narra la vita di Michel de Nostredame dalla giovinezza fino all'arrivo alla corte reale, sullo sfondo di una Francia cinquecentesca percorsa da una violenta e sanguinaria guerra religiosa, fatta di persecuzioni nei confronti degli ebrei.

L'attività letteraria di Evangelisti non finisce certo qui: grande appassionato di musica metal, nel 1998 pubblica per Einaudi *Metallo Urlante*, una raccolta di quattro racconti i cui titoli non sono altro che i nomi di quattro famosissime band heavy metal: Venom, Pantera, Sepoltura e Metallica.

Nel 2002 esce il romanzo *Black Flag*, il cui protagonista è lo stesso pistolero Pantera dell'omonimo racconto. *Black Flag* però ha poco di heavy metal: si ispira più al punk e al malessere che questo genere di musica cerca di sottolineare. Ultimo romanzo di questo ciclo è *Antracite*, dove il protagonista è ancora Pantera.

Ultima menzione va al Ciclo Americano, in cui Evangelisti si discosta dalle tematiche trattate fino ad allora per dedicarsi a una narrazione più veritiera possibile. Fanno parte del ciclo: *Noi Saremo Tutto*, *Il Collare di Fuoco* e *Il Collare Spezzato*.

Oltre ad essere tradotti in diverse lingue europee, i romanzi su Eymerich hanno anche ottenuto due prestigiosi premi francesi riservati alla letteratura fantastica e fantascientifica: il Grand Prix de l'Imaginaire e il Prix Tour Eiffel, rispettivamente nel 1998 e 1999.

articolo a cura di Nihal87



Elunar è straziato dalle guerre civili: i Tre Regni che lo compongono non riescono ad accordarsi e lo stregone Zagarat decide di prendere il potere con la forza e di riunire le terre sotto un unico cielo, il suo. I seguaci della dea Aslim Fen, culto che viene bandito dal neo re, non

prendono pacificamente questa decisione e inizia una cruenta ribellione. È durante l'arresto di qualche ribelle che Zagarat incontra la bella Lara e decide di farne la sua schiava per qualche notte. Conosciamo Zagarat proprio in queste prime pagine del romanzo, ovvero quando umilia e violenta la giovane sacerdotessa. L'odio del lettore verso questo personaggio prepotente e violento scaturisce immediatamente. Ma davvero Zagarat è un mostro che vuole distruggere tutto ciò che Lara ama? Davvero il sommo sacerdote della dea è nel giusto? Ecco gli interrogativi che piano piano nascono nella mente del lettore mentre la sua avversione per il re guerriero comincia lentamente a tramutarsi in rispetto. Le pagine scorrono tra le dita, le parole e i fatti fluiscono davanti agli occhi come un fiume, e Zagarat assume i connotati di un re dal pugno di ferro, deciso ad ogni costo a mantenere la pace nelle sue terre. Una pace conquistata con la forza e che allo stesso modo deve essere preservata. Non certo una causa ingiusta.

L'essere umano è di natura fragile e litigioso, un capo giusto e forte è la soluzione al caos che prima squassava le terre di Elunar, ma non sempre ciò significa essere un re buono e comprensivo, anzi spesso è proprio il contrario. Conoscere il personaggio di Laura Schirru significa addentrarsi in quella che è la vera figurazione di un re, di un comandante: inflessibile e duro come il marmo.

Re benevoli che permettono ai subordinati di rubare loro la donna amata oppure re che sono anche gli amici del cuore a cui affidarsi, sono belli da leggere, facili da amare, ma non reali. La realtà è ben diversa e Zagarat, da personaggio fantasy, la dispiega in tutta la sua potenza.

articolo a cura di Claudia Milani

La peculiarità de *Il suono sacro di Arjam*, romanzo d'esordio dell'altrimenti soprano Daniela Lojarro è che il potere non deriva da una scontata quanto misteriosa forza magica bensì dalla capacità di ascoltare le vibrazioni del suono sacro e accordarsi



con esse, e la pratica di questa forma particolare di magia avviene attraverso il canto, quindi anche l'antagonista, il nobile Mazdraan, porta in sé i germogli dell'armonia. Ma i suoi lati positivi si fermano qui, perché Mazdraan manca totalmente di pietà e di umanità, al punto di non farsi scrupolo a tormentare e manipolare il suo stesso figlio – a questo proposito sono memorabili le frequenti scene di battibecco o botta e risposta tra i due, e naturalmente è sempre Mazdraan ad avere l'ultima parola. Eppure, nonostante la sua perfidia, Mazdraan è un personaggio affascinante, sotto molti aspetti anche più degli stessi protagonisti: è sicuro di sé, sensuale, intrigante... o, per dirla con le parole di Uszrany, “un gran (bel) bastardo”. È un personaggio che si odia per le sue azioni, ma che si ammira per la fine intelligenza, la classe, l'eleganza e non da ultima la bellezza.

Non è un cattivo come tanti ce ne sono, volti al male per il solo piacere del male, ma la sua è più che altro inflessibilità: Mazdraan ha un obiettivo, il potere assoluto, e non si ferma davanti a niente e nessuno pur di raggiungerlo. Per quanto nel corso della lettura ci si possa trovare più di una volta a sperare in una, seppur minima, redenzione, in un gesto o un pensiero affettuosi verso i figli, si finisce con il rimanere puntualmente delusi: Mazdraan non cede e non vacilla di fronte a nulla, il suo sguardo è rivolto al futuro e chiunque si trovi sulla sua strada o viene schiacciato o diventa suo alleato, ma anche in questo caso non si potrà avere la certezza di aver salva la vita.

## *UNO4UNO e i brividi per i più piccoli*

intervista a cura di Mauro Fantini

**B**uongiorno Ada (Becchio, titolare di UNO4UNO EDIZIONI, ndr) e grazie di averci concesso il suo tempo per questa intervista. Prima di iniziare con le consuete domande vorrei che si presentasse ai lettori della nostra rivista. Al momento come persona e poi parleremo della sua meravigliosa casa editrice.

Sono nata e cresciuta nella splendida campagna di Cuneo, dove tutt'ora vivo circondata dai miei animali. Ho studiato Giurisprudenza, ma a un certo punto ho capito che non era la mia strada, per cui ho messo i codici in un cassetto e mi sono dedicata alla mia grande passione: la narrativa.

Ho sempre letto tantissimo e scrivo fin da bambina: a dodici anni ho iniziato a scrivere il mio primo romanzo fantasy.

Poi, più o meno quattro anni fa, ho mandato alcune favole per bambini a una casa editrice ed è nato il mio primo libro. Ad oggi sono già 15, e sono davvero molto contenta.

**Complimenti. Adesso che la conosciamo un po' meglio vorrei che ci parlasse della casa editrice. Di che genere di pubblicazioni vi occupate?**

Ho deciso di aprire la mia casa editrice dopo aver avuto diverse difficoltà di dialogo con l'editore con cui ho iniziato la mia carriera di scrittrice. La UNO4UNO EDIZIONI si occupa principalmente di libri per bambini e ragazzi, e spazia dalle storielle per la buona notte rivolte ai più piccoli, fino a romanzi veri e propri per ragazzi un po' più grandi.

**Perché, pur sapendo delle difficoltà che ci sono oggi nel campo editoriale ha comunque deciso di aprire una casa editrice?**

Perché purtroppo mi sono resa conto che non basta scrivere bene per essere pubblicati. Le grandi case editrici sono sommerse dai manoscritti e spesso i lavori veramente buoni finiscono per non essere neppure letti. Mi piacciono le sfide e, soprattutto, sono convinta di poter dare dei prodotti validi e di qualità.

**Qual è la "creatura" letteraria della quale è più orgogliosa?**

Penso che debba ancora nascere! Amo tutti i miei personaggi, e il fatto che riscuotano tanto successo tra i miei giovani lettori mi riempie di orgoglio, ma sento che non posso far altro che crescere e migliorare fino a creare storie e personaggi che rimarranno per sempre nel cuore dei lettori.

**Quanto è importante per lei presentare un prodotto di qualità a livello visivo?**

Direi che è fondamentale: prima di leggere la trama, prima di leggere la storia, il lettore vede la copertina, ne valuta l'immagine, i colori, la qualità. È importantissimo che un libro si presenti in maniera accattivante e che spicchi in mezzo agli altri. Naturalmente, poi, il contenuto dovrà sempre essere di qualità elevata!



**Le faccio una domanda un po' particolare. La spaventano le grosse case editrici che hanno il monopolio su tutto e tutti, oppure lei va per la sua strada essendo comunque orgogliosa di presentare ottimi libri?**

Diciamo che sono consapevole delle difficoltà a cui andrò incontro: come ho già detto prima scrivere bene non sempre è sufficiente per avere successo. Le grandi case editrici spesso inondano le librerie di prodotti di dubbio valore, forti del loro monopolio. Ma sono ottimista, i lettori non si lasciano ingannare, e sono certa che sappiano apprezzare la qualità anziché orientarsi solo sul libro o l'autore del momento spinto dalla pubblicità. Io sono certa della qualità dei miei libri, e ho fiducia nell'intelligenza dei lettori.

**I bambini sono un pubblico di lettori avidi di conoscenza e meravigliosi al tempo stesso per come si pongono nei confronti delle storie narrate nei libri. Se le fosse chiesto di fare una scelta drastica sul tipo di pubblico a cui la UNO4UNO si dovrebbe proporre, tra adulti e bambini lei cosa sceglierebbe?**

Spero di non dover fare mai una simile scelta perché amo scrivere sia per gli adulti che per i bambini, ma in ogni caso l'attuale catalogo della mia casa editrice la dice già lunga su quali siano le mie preferenze: scrivere per i bambini non è facile, ma è divertente, accattivante e, soprattutto, vedere l'entusiasmo nei loro occhi e alimentare in loro l'amore per la lettura sono cose che non hanno prezzo.

**Ci parli in breve dell'ultima opera degli Investigatti del mistero. Sono curioso.**

Gli *Investigatti del Mistero* sono dei poliziotti speciali, in un mondo tutto felino, che investigano sui più strani misteri: mummie, extraterrestri, fantasmi, mostri di ogni genere, maledizioni. Appartengono al S.I.A.M., una sezione speciale di polizia che ha il compito di smascherare gli imbroglioni e i buontemponi che si divertono a spaventare il prossimo. I protagonisti sono tre: la bella Mia, l'atletico Fumo e il pasticciere Link, un genio dei computer un po' sordo che sta riscuotendo un gran successo tra i bambini. Si tratta di una serie, della quale sono già usciti i primi tre volumi, ciascuno dei quali affronta un mistero diverso, e che vuole insegnare ai bambini a pensare con la propria testa e a non fidarsi delle apparenze, anche se le storie hanno sempre un finale a sorpresa... Ogni libro ha delle schede di approfondimento sull'argomento trattato e delle note per spiegare le parole più difficili.

**Quali saranno i suoi progetti futuri?**

Sicuramente altri misteri per i miei Investigatti. Poi una nuova serie, intitolata *Due maghi a scuola!* che racconta le vicissitudini di due gemelli maghi in un liceo umano: Leonardo e Ginevra. Ginevra è una simpaticissima pigrona senza alcuna voglia di studiare che, cercando di usare la magia come

scappatoia, si caccia in un sacco di pasticci. Nella loro prima avventura finirà con il portare a scuola un cavernicolo spaventato e puzzolente pur di non fare una ricerca sulla preistoria. Oltre a questi problemi i due fratelli dovranno studiare magia, avranno a che fare con il loro mondo magico e, soprattutto, con il loro gatto che nasconde un grande segreto...

**C'è ancora molto da dire nella letteratura fantastica oppure è già stato detto tutto e ci stiamo solo ripetendo cambiando l'ordine delle parole?**

Di banalità in giro se ne leggono molte, ma non credo che ci siano limiti alla fantasia umana. Ogni scrittore ha il proprio stile, le proprie idee, e questo basta già a creare lavori sempre nuovi e intriganti. Basta saper cercare e non fermarsi ai libri visti in vetrina. L'editoria (soprattutto quella italiana) ha ancora molto da dire e può ancora stupirci.

**Al momento la ringrazio per il tempo dedicato, ma più avanti vorrei intervistarla ancora e magari in qualità di autrice. Che ne pensa? Magari ci soffermiamo anche sui suoi corsi di scrittura.**

Molto volentieri. Sono molto orgogliosa dei laboratori che tengo nelle scuole: ai bambini dico sempre che tutti possiamo diventare scrittori e chissà che, un giorno, tra di loro non emerga un grande autore.

**Grazie mille per il tempo che ci ha dedicato.**

Grazie a lei! A presto!



## Dalla parte del Cattivo

articolo a cura di Claudia Milani

C'era una volta... Vladimir Propp.

Chiunque abbia un minimo di familiarità con la linguistica conoscerà certamente *La morfologia della fiaba*. Volendo sintetizzare a livelli estremi un saggio che, dai lontani anni cinquanta del secolo scorso (periodo in cui è cominciata la diffusione in occidente, mentre la pubblicazione in Russia risale al 1928), è una pietra miliare per linguisti e antropologi, possiamo dire che Propp identifica alcuni ruoli tipo in ogni narrazione fantastica. Tra questi risultano indispensabili quelli dell'Eroe ma soprattutto quello dell'Antagonista. In genere si tende ad associare l'Antagonista con il Cattivo e il Protagonista con l'Eroe, mentre, in realtà ciò non è sempre vero. Cioè non sempre l'Antagonista e il Cattivo sono lo stesso personaggio e non sempre l'Eroe è il Protagonista. In una sfera letteraria più ampia rispetto alla classica fiaba è possibilissimo, e anche piuttosto frequente invero, che i ruoli si invertano e che il Protagonista sia il Cattivo e l'Antagonista il buono (da notare che non si parla più di Eroe in questo caso, ma di buono). Essendo dotata di una natura abbastanza pignola e curiosa sono andata alla ricerca della definizione esatta di ognuno di questi termini per vedere se, in effetti, all'interno di una semplificazione narrativa, possano essere considerati sinonimi, oppure se presentino delle differenze rilevanti. In fase di ricerca mi sono imbattuta anche in un terzo termine che non avevo preso in considerazione e che invece è interessante ai fini di un'indagine come quella che ci siamo proposti per questo numero della fanzine. Il termine è: Antieroe.

Quindi, cosa differenzia esattamente un Cattivo da un Antagonista? E cosa un Antagonista da un Antieroe? Sempre secondo Propp, l'Antagonista è colui che cerca di impedire all'Eroe di raggiungere il suo obiettivo, oppure colui contro cui il nostro prode si batte. I motivi per i quali ha luogo questa opposizione definiscono se l'Antagonista è anche il Cattivo della storia, infatti per essere definito tale il nostro Antagonista deve agire spinto da pura malvagità, la sua natura deve essere indiscutibilmente maligna e le sue azioni indicibilmente perfide. Deve godere della sofferenza,

essere spietato, e non deve neppure far nascere nel lettore la speranza di una possibile redenzione o cedimento. Ed ecco che avremo un cattivo da manuale. Quanti ce ne sono di Cattivi così all'interno della letteratura fantasy? Tanti quante sono le stelle nel cielo direbbe qualcuno, anche se, personalmente, trovo che nessuno abbia ancora superato il tolkeniano Sauron. Il Male allo stato puro, incorporeo e spirituale e proprio per questo tanto più spaventoso. Eppure anch'esso seducente, solo che questa volta sono i personaggi a rischiare di essere affascinati e risucchiati nel vortice oscuro e non i lettori. Ne *Il signore degli anelli*, infatti, non ci sono mezze misure, il Bene è bene e il Male è male e il lettore viene inconsapevolmente spinto a schierarsi dalla parte della luce. Non è sempre così però: ci sono libri, molti anche, in cui il Cattivo stimola la simpatia, in cui pagina dopo pagina il lettore si scopre a desiderare di vederlo redento, di vederlo compiere un qualche gesto di umanità. Uno tra i più amati sotto questo punto di vista è certamente Raistlin della serie di *DragonLance*: un personaggio di cui fino alla fine non si riescono a prevedere le azioni, di cui si spera sempre in una qualche forma di riscatto e lui invece infila una malvagità dopo l'altra e quando poi alla fine il lettore si rassegna e lo considera un mostro, ecco che lui lo stupisce con un sentimento che se non è propriamente amore, non è certo neppure l'odio che a quel punto tutti si aspettano.

Un discorso a parte meritano Martin e le sue *Cronache del ghiaccio e del fuoco* dove il Cattivo è sostanzialmente l'essere umano nella sua follia e nel suo egoismo che lo spingono ad autodistruggersi da solo prima ancora che il vero Antagonista si faccia avanti. Una saga dove i buoni non esistono, dove ci sono solo persone e personaggi che in qualche modo stanno più simpatici di altri perché magari hanno valori nei quali in qualche modo il lettore si riconosce. Purtroppo, tendenzialmente, questi personaggi non finiscono bene.

Oltre ad una "predisposizione" alla malvagità c'è anche un altro elemento che unisce tutti i Cattivi della letteratura e del cinema fantasy, cioè la brama di Potere. È quest'ultimo, il Potere, che i Cattivi ambiscono, e se strada facendo trovano qualche modo ingegnoso e interessante di far soffrire e terrorizzare il prossimo tanto meglio. Potere sugli uomini, potere politico, potere anche sul mondo spirituale, su ogni cosa. I Cattivi vivono per il

Potere.

D'altro canto invece, il Male per il gusto del male si trova forse negli horror. Lì la pulsione verso il provocare sofferenza nasce solo da un vero buio dell'anima. Anche se, a rifletterci attentamente, si tratta anche in questo caso di una forma di Potere. Il Cattivo di un horror gode nel vedere la vittima alla sua mercé, il suo cuore di tenebra esulta nel governare la paura, nel vederla riflessa negli occhi, nel tremito incontrollabile, nella perdita della dignità.

Ricollegandoci a quanto detto in precedenza riguardo a Sauron e al suo essere (almeno ne *Il Signore degli anelli*) una presenza malvagia incorporea, viene da chiedersi se esiste anche uno stereotipo fisico del cattivo. Cosa lo distingue dall'Eroe sotto questo punto di vista? Di primo acchito, un'aura genericamente negativa, buia, causata con ogni probabilità dal fatto che sembra che i Cattivi aborriscono in qualche modo la luce del sole. Generalmente se ne stanno rintananti in castelli bui o in sotterranei oscuri. Causa, questa, anche di un certo pallore vagamente insano dell'incarnato, in contrasto con occhi scuri e fiammeggianti di follia o rabbia con difficoltà contenute. Vestono di scuro, con ampi mantelli che ne celano le forme. D'altronde la semplificazione buono/bianco e cattivo/nero è vecchia come il mondo e non è difficile rintracciarne le origini in una paura atavica del buio e di tutto ciò che esso nasconde alla vista. Spesso i Cattivi non sono belli (in contrapposizione all'Eroe che invece lo è), o quando lo sono allora la loro è una bellezza assoluta di palese ispirazione luciferina. Con una certa frequenza sono in qualche modo deformati nel fisico (così come lo sono nell'anima) e altrettanto spesso è proprio la loro malvagità la causa prima della loro bruttezza: il contatto prolungato con la corruzione, che sia essa magica o spirituale, li porta a subire anche cambiamenti fisici.

Ma i Cattivi rimangono cattivi per sempre? Volendo rispettare alla lettera la definizione che ne abbiamo dato prima, la risposta dovrebbe essere, si rimangono Cattivi per sempre. Eppure, chissà perché, ci sono delle eccezioni. E, guarda caso, la maggior parte delle volte, è l'amore che cambia il destino del Cattivo. Ebbene sì, neppure il nostro Cattivo, sa resistere al sentimento "che muove il sole e le altre stelle", anche lui messo di fronte alle palpitazioni del cuore cade come la classica pera

cotta e perde (sventura o benedizione?) lo status di Cattivo per diventare spesso Antieroe.

Eccoci quindi arrivati all'ultima domanda: chi è l'Antieroe? Secondo una definizione classica è un personaggio con caratteristiche opposte a quelle dell'Eroe ma che svolge comunque un ruolo da protagonista. Gli Antieroi possono operare sia per tornaconto personale oppure per un ideale generico di bene, ma ciò che li contraddistingue e li differenzia dall'Eroe è la loro mancanza di scrupoli e il loro appropriarsi del vecchio principio machiavellico: diversamente dagli Eroi, infatti, non hanno una morale così tanto marcata da impedire loro di sfruttare ogni mezzo per il raggiungimento del proprio fine.

È, ad esempio, il caso di quella schiera di vampiri "buoni" le cui cronache costellano già da un po' di tempo scaffali delle librerie, oppure, tanto per citare una giovane e promettente autrice italiana, il demone Hyoutsuki di *Sopdet*. Ma è soprattutto tra i manga e gli anime che gli antieroi spopolano: a partire dal vecchissimo e amatissimo *Lupin*, passando per *Berserk* e *Inu Yasha* e arrivando infine al recente *Kuroshitsuji*, ma con in mezzo tutta una schiera di personaggi che hanno saputo, nel corso degli anni, attirarsi le simpatie dei lettori.

Ecco quindi il motivo per cui, all'interno di questo numero, è possibile trovare personaggi e temi abbastanza eterogenei. I protagonisti sono comunque loro: i Cattivi, che siano Protagonisti, o Antagonisti di un certo spessore oppure Antieroi.



# Dracula: la vita nel sangue

articolo a cura di Demon Black



Occhi il cui colore varia dal nero più profondo al rosso più vermiglio che voi possiate conoscere. Occhi capaci di leggerti dentro ma allo stesso tempo capaci di ipnotizzarti e tenerti legato per la vita. Occhi che capiscono i tuoi pensieri ma che nascondono i propri in labirintici sentieri senza uscita.

Sentimenti talmente intimi e senza età che celano secoli di sofferenze e tradimenti. Sentimenti così profondi che al solo avvicinarti, il tuo cuore non potrebbe reggere il dolore che emanano. Sentimenti che travolgono come solo la passione, nel bene o nel male, riesce a fare!

Passione... la sua passione travalica i secoli tuffandosi nel presente per poter riemergere nel futuro sperando che il passato non lo segua per farlo ancora soffrire.

Questo e molto più è Dracula... le parole non riescono a imprigionarlo e trattenerlo nella carta perché lui è evanescente, nel momento stesso in cui avverti la sua presenza, lui è già andato via!

La sua storia è quella di un amore tolto, un amore a cui è stato impedito di vivere fino alla fine. È da questa sofferenza che nasce la sua leggenda. Tradito da coloro per cui lottava, l'unica via d'uscita che ha trovato è stata trasformare in odio il proprio dolore! Dopo che la sua amata Elisabeta si è tolta la vita per un inganno dei nemici contro cui lui combatteva in difesa della religione cristiana, si è visto negarle una giusta sepoltura e benedizione perché morta suicida e pertanto peccatrice senza possibilità di redenzione. Impazzito per la perdita di Elisabeta e tradito dalla Chiesa, l'agonia della propria anima lo spinge a rinnegare quest'ultima e a prendere la decisione che cambierà tutta la sua esistenza: *“Risusciterò dalla morte per vendicare la sua con tutti i poteri delle tenebre! Il Sangue è vita!”*

Sono queste le parole con cui segna il proprio

destino. Non diventa semplicemente un vampiro, lui è IL vampiro! Il capostipite di una stirpe che nel tempo, scrittori e lettori, hanno amato perché affascinati da ciò che rappresenta: amore e odio, vita e morte! Lui è entrambe le cose, lui è tutto e il tutto è lui.

Dracula nasce dalla penna di Bram Stoker e, a mio avviso, colui che gli ha reso più giustizia sulla pellicola (nonostante i cambiamenti dal romanzo originale), è stato Francis Ford Coppola nel 1992 con il suo *Dracula di Bram Stoker (Bram Stoker's Dracula)*. Il suo Dracula (un magistrale Gary Oldman) è un uomo a cui hanno tolto la persona che illuminava la sua vita e, ormai privo di quella luce, si ritrova a brancolare nel buio delle tenebre dove il dolore si tramuta in odio, dove l'odio diventa morte e la morte diventa vita.

**Piccola Nota Biografica.** Il personaggio della letteratura ottocentesca, Dracula, è basato sulla vita di Vlad III, Voivoda (principe) di Valacchia (1431-1476), noto come Vlad Tepes: Vlad l'Impalatore in romeno. Figlio di Vlad II Dracul (Vlad il Diavolo), da cui prenderà il nome Dracula (Dracul-a : figlio di Dracul, figlio del Diavolo). Dato in ostaggio nell'infanzia al Sultano, Vlad subì, insieme al fratello minore Radu (in ostaggio anche lui), efferate torture ed inimmaginabili sodomie. Qui apprese “l'arte” della tortura e, una volta fuggito (Radu morirà in prigionia), si vendicò sterminando più turchi possibile. Ormai la sua anima era morta e applicò ciò che aveva imparato per governare la Valacchia nel terrore.



**D**arth Fener è stremato, ferito e agonizzante su una lastra d'acciaio e davanti a lui Luke lo fissa quasi con pietà. L'essere a terra fa cenno di togliergli quella maschera che ora come ora gli mozza il respiro. Luke esegue e sotto scopre un volto martoriato dalle sofferenze, e quell'uomo gli rivela di essere suo padre. Il suo acerrimo nemico, l'uomo che ha inseguito e cacciato per tutta la galassia, è anche colui che gli ha permesso di vivere, di respirare e indirettamente di diventare uno Jedi.

Perché? Come è stato possibile che ciò avvenisse?

Ecco l'interrogativo che ha assalito e tormentato gli spettatori di Star Wars per oltre sedici anni e cioè per tutto l'intervallo tra la fine del capitolo VI nel 1983 e la ripresa, nel 1999, dei primi tre capitoli incentrati proprio su questo personaggio.

Anakin Skywalker cresce come schiavo e per un caso fortuito, ma più probabilmente a causa dello zampino del destino, incontra Qin-Gon Jinn, un cavaliere jedi, Obi-Wan Kenobi, suo allievo, e Padmè, regina che viaggia in incognito. In seguito a varie vicissitudini Anakin finisce per viaggiare con loro e mentre Obi-Wan Kenobi decide di addestrarlo nell'arte dello Jedi, Padmè diventa la sua migliore amica.

Anakin è un giovane impetuoso, con grandi capacità nell'uso della Forza, ma dalla rabbia facile. Lui e Obi-Wan stringono un rapporto molto stretto, ma non tale da portare Anakin a confidargli il suo amore per Padmè, e i due infatti si uniscono in segreto.

Ormai le abilità di Anakin sono tali da fargli guadagnare il titolo di Cavaliere Jedi, ma il Consiglio degli Jedi si oppone perché sembra che ci sia un'ombra che incombe sul suo futuro e questo pone un dubbio alla fiducia che il giovane aveva verso il clan degli Jedi. Il rifiuto lo amareggia: lui si sente all'altezza di far parte dei cavalieri, ma gli viene impedito e per questo cede alle lusinghe del cancelliere Palpatine che lo adula e lo fa sentire importante. Palpatine non è sincero e questo lo si intuisce, ma fino a che punto sia riuscito ad intrappolare Anakin nelle sue grinfie è ignoto, almeno fino a quando lo introduce al lato oscuro anche se in maniera distratta, superficiale, senza obbligarlo nella scelta, ma semplicemente mostrandogli una seconda via.

Seconda via che Anakin non percorrerà, si augurano gli spettatori sgoementi.

Ma Padmè è incinta, lui ha avuto una visione in cui la

## *La nascita di Darth Fener*

articolo a cura di Nihal87

vede morire di parto, gli Jedi gli paiono sempre più distanti e si sente solo; la seconda via diventa l'unica.

Da lì in poi le sue mani s'inzuppano di sangue e vederlo così disperato e senza nessuno a guidarlo è un colpo al cuore.

Obi-Wan però c'è ancora! Lui tenta in ogni modo di far capire ad Anakin che l'oscurità non è la retta via, non è il modo giusto di sfruttare la Forza e soprattutto che non salverà la sua Padmè. Ma l'amore e la paura di perderla accecano il giovane Padawan che non ascolta più il suo maestro e nello scontro che ne segue riporta le terribili ferite che lo annientano.

Lì, in quel lago di fuoco in cui si scontrano, sotto gli occhi increduli degli spettatori muore Anakin Skywalker e nasce Darth Fener.

Lo vediamo agonizzante anche in questa situazione, rantolante e sofferente come quando si scontrerà con il figlio, e non possiamo che avere pena per lui, sperare che in qualche modo sopravviva e recuperi la lucidità.

Si salverà, questo è certo, e Padmè morirà nel dare alla luce i due bambini che lui non conoscerà, se non alla fine della propria vita.

Una fine ingiusta e orribile per un uomo che aveva consacrato la sua vita all'ordine degli Jedi che lo ha rifiutato, che aveva dannato l'anima per l'amore che poi gli è stato strappato via e che era nato per cambiare le sorti della Galassia.



## Devilman: l'uomo e il demone

articolo a cura di Demon Black

Esiste differenza tra bene e male? Tra odio e amore? Dove inizia l'uno e dove finisce l'altro? Il confine che ne determina i territori è talmente sottile che sorpassarlo è facile. È questo che succede ad Amon, Principe delle Tenebre, meglio noto come **Devilman**.

*Devilman* deve i suoi natali al grande Maestro dell'animazione giapponese Go Nagai, nel lontano 1972. Esistono due versioni animate del manga originale. La serie TV (che conta 39 episodi), conosciuta da tutti, e l'uscita successiva, fedele al manga, di 3 OAV (Original Anime Video): *Devilman - La Genesis* (1987), *Devilman - L'Arpia Silen* (1987) e *Amon - Apocalypse of Devilman* (2000). Nel 2004 uscì anche un live-action realizzato con la computer graphic.

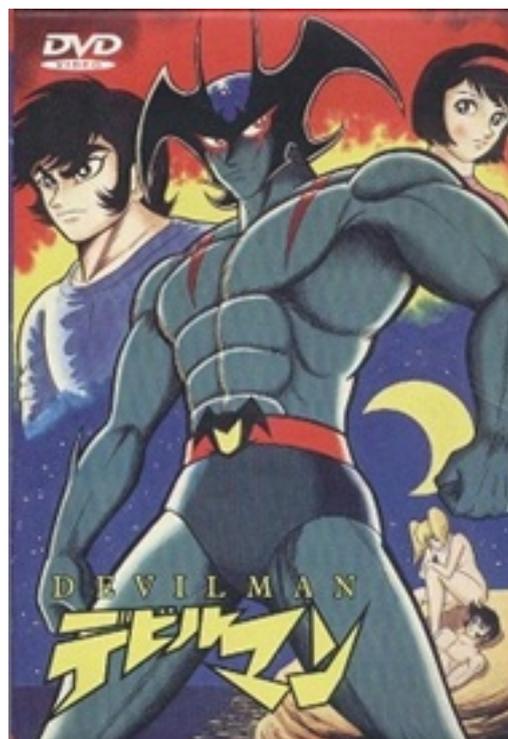
La serie TV si discosta dall'opera originale in modo sostanziale, in quanto è, per così dire, la versione rosa/romantica del manga horror. La versione, infatti, vedeva Devilman come un demone tipicamente medioevale (con tanto di zampe caprine) ma, negli Studios Europei la cosa non piacque e lo fecero cambiare nella versione che tutti noi conosciamo. Go Nagai non approvò mai questa trasformazione ma soprattutto non l'approvarono i fan e la serie non ebbe mai un grande successo.

Protagonista della versione televisiva è Devilman, demone a cui è stato affidato il compito di portare il Regno delle Tenebre sulla Terra. Uccide un ragazzo (Akira Fudo) che si trovava con il padre in gita in montagna e, prendendo possesso del suo corpo, ne assume l'aspetto. Va a vivere dalla famiglia Makimura, amici del padre di Akira, dove si innamora di Miki, figlia dei padroni di casa. Sarà grazie all'amore che prova per la ragazza se Devilman rinuncerà ai piani di distruzione della razza umana e, tradendo i demoni, combatterà contro la propria stessa stirpe.

La Versione OAV, fedele al manga, racconta di come cambia la vita di Akira Fudo quando il suo miglior amico, Ryo Asuka, gli svela (avendolo appreso dal padre archeologo) che in passato la Terra era popolata dai demoni e che, una volta che questi si fossero risvegliati dall'ibernazione nei ghiacciai, era destinata a tornare tale. Durante un sabbah, i due

ragazzi, si fondono con due demoni: Akira con Amon/Devilman, un demone molto potente, e Ryo con Satana stesso. Akira riesce a dominare Amon solo grazie all'amore che prova per Miki Makimura. Quando tra gli esseri umani si scatena il panico, dopo l'annuncio di Ryo dell'imminente risveglio dei demoni, le cose precipitano e, come una "caccia alle streghe", ognuno inizia a sospettare di tutto e tutti. Akira si allontana dai Makimura, nel tentativo di proteggere la ragazza, ma la follia dilaga e la ragazza con la sua famiglia vengono uccisi con l'accusa di aver ospitato un demone (Miki verrà decapitata). Ryo rivela ad Akira che lo aveva fatto unire con un demone con il solo scopo di non farlo morire insieme agli esseri umani. Ryo/Satana ha ormai il pieno controllo su tutto e tutti ed è a questo punto che Akira/Devilman lo sfida. Devilman riesce a sconfiggere i demoni, ma non a salvare il genere umano, e muore nell'impresa. Ryo rimane l'unico essere vivente sulla Terra e piange per la morte di Akira. L'opera originale, finisce con centinaia di Arcangeli che purificano la Terra da Satana e i suoi demoni.

Personalmente, amo entrambe le versioni! Entrambe realizzate magnificamente.



## La morte è online con Hell Girl

articolo a cura di Yui00

Quella che credevate la vostra migliore amica vi fa un torto terribile, screditandovi davanti a tutti? La vostra rivale vi ha soffiato il posto e siete disperate? Vorreste vendicarvi di chi è riuscito a rovinarvi la vita? Niente paura! Col *Jigoku Tsūshin* è possibile! Vi basta collegarvi a mezzanotte in punto al sito internet e digitare il nome della persona per cui esigete vendetta, Ai Enma apparirà per stipulare un contratto con voi, per accettare basta solo tirare il filo rosso della bambolina che vi verrà consegnata. Ma attenzione, se accetterete nel momento della morte la vostra anima andrà all'Inferno, esattamente come quella della persona di cui avete digitato il nome.

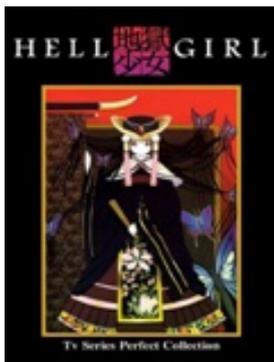
Questa, in poche parole, è la trama di *Hell Girl*, *Jigoku Shōjo* in originale.

A prima vista Ai Enma può sembrare crudele e spietata accettando tutte le vendette che le vengono richieste, ma in realtà chi è il vero cattivo della serie? Lei, che esegue le richieste, oppure coloro che le chiedono a gran voce?

In tutti gli episodi dell'anime, composta da 3 serie di 26 puntate ciascuna, i protagonisti "vendono" la loro anima pur di potersi vendicare di un torto subito; è vero, lo fanno perché danneggiate da persone crudeli e meschine, ma vendicandosi non fanno altro che scendere al loro stesso livello di cattiveria.

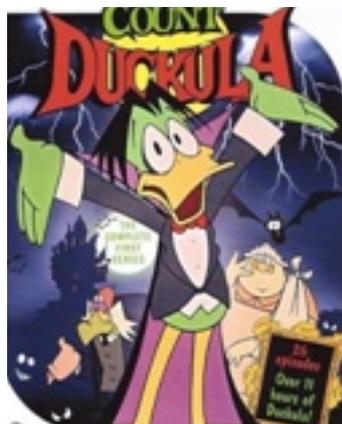
Proprio come è successo ad Ai Enma, morta con tanto odio e rancore in corpo da sterminare il villaggio natio e tutte le persone che le volevano bene e per questo condannata dal Signore degli Inferi.

Attenzione a quello che chiedete perché potrebbe accadere veramente, e le conseguenze potrebbero essere spiacevoli...



## Dracula... fatti da parte

articolo a cura di Gio



Conte Dacula (*Count Duckula*) è una serie animata realizzata in Gran Bretagna, prodotta da Cosgrove Hall e andata in onda dal 1988 al 1993, con 65 episodi. Conte Dacula è anche protagonista di due serie a fumetti, inediti in Italia, pubblicati in

Inghilterra e in America.

Siamo in Transilvania, in un maniero oscuro e sinistro (ovviamente), dimora dei Dacula, una famiglia di Conti il cui solo nome basta a terrorizzare gli abitanti dei villaggi nei dintorni. Un terrore ben riposto dato che i Dacula sono una dinastia di... paperi vampiri!

In realtà, i Conti Dacula è uno solo, morto e resuscitato più volte nel corso dei secoli grazie a un complicato rituale eseguito, in un preciso momento astrale, dai suoi servitori: Igor, il fido maggiordomo, e da Tata, la governante del castello. Nell'ultima resurrezione, per un errore di Tata, uno degli ingredienti fondamentali, il sangue fresco, viene sostituito con succo di pomodoro! Dacula rinasce sì, ma come vampiro vegetariano e del tutto innocuo.

Oltre ad essere inoffensivo Dacula è molto socievole, fosse per lui, stringerebbe amicizia con tutti gli abitanti del villaggio, desiderio irrealizzabile - ahimé - a causa degli ingiustificati pregiudizi nei suoi confronti (le apparenze ingannano: due canini sporgenti non fanno un vampiro!). Anzi, c'è addirittura chi gli dà la caccia con fucile a paletti di frassino, tale Von Crapotten, caccia-vampiri un po' (tanto) psicopatico.

Un desiderio però il nostro simpatico Conte riesce a realizzarlo, quello di visitare Paesi lontani. Dacula viaggia con tanto di castello, grazie a un mezzo di trasporto ad hoc, ovvero una bella bara a effetto teletrasportante!

Una serie imperdibile per chi ha voglia di morire... dalle risate!

*"Buonanotte a tutti...qualunque cosa voi siate?"*

## Being Human: essere (troppo) umani

articolo a cura di Sean MacMalcom

Cosa accomuna Josh, Aidan e Sally?

Cosa li differenzia tanto profondamente da qualunque altro essere umano al punto di negare loro la possibilità di vivere una vita tranquilla come normali coinquilini in quel di Boston?

La risposta è semplice e viene espressa anche nel titolo stesso della serie: nessuno dei tre, controvoglia, è umano. Tutti loro sono, al contrario, quanto di più lontano possibile potrebbe essere definito rispetto a un classico concetto di umanità, incarnando gli stereotipi base dei "mostri" propri di qualunque cultura e qualunque mito a ogni latitudine e longitudine del nostro pianeta. Josh è un licantropo, Aidan è un vampiro e Sally è un fantasma.

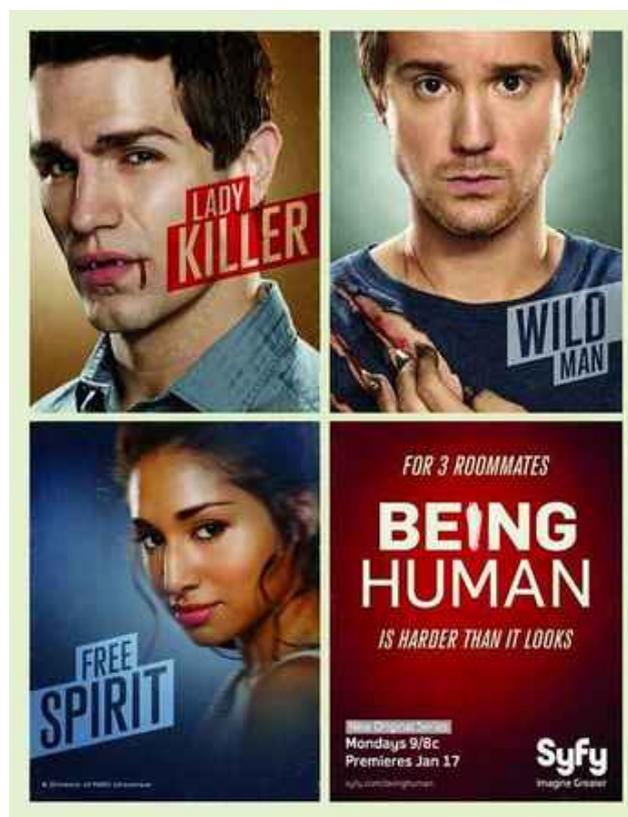
Su questa base, *Being Human*, nella sua versione targata U.S., ha riproposto nel corso della scorsa stagione televisiva l'idea di un'omonima serie già da alcuni anni in onda sugli schermi U.K., pur non limitandosi a un mero remake in salsa barbecue dell'originale ma cercando di introdurre degli elementi innovativi. Trascurando il paragone fra la proposta U.K. e quella U.S., e concentrando l'attenzione unicamente sul secondo prodotto, la serie televisiva con la quale ci si ritrova ad avere a che fare, sebbene apparentemente priva di particolare originalità in un periodo già ampiamente dominato da vampiri e licantropi, tanto nella cinematografia, quanto nella letteratura, può essere riconosciuta abbastanza rapidamente qual meritevole di attenzione. Un interesse, quello destinabile verso *Being Human*, anche conseguenza di un approccio comunque non troppo stereotipato al genere e, soprattutto, ai personaggi.

Nel considerare il desiderio proprio dei tre protagonisti, poter vivere le rispettive esistenze come normali umani, sarebbe stato semplice per gli autori trasformare la loro condizione di "mostri" in qualcosa tutt'altro che negativo, facendoli apparire più simili a un gruppo di pseudo-supereroi in chiave fantasy-horror. Fortunatamente ciò non accade e alcun personaggio viene ritratto migliore di quanto, suo malgrado, non sia.

Josh (Sam Huntington, già Marcus, unica presenza accettabile all'interno del recente film molto

liberamente ispirato a Dylan Dog), pertanto, è un povero disgraziato che cerca di scendere a patti con l'orrenda maledizione nella quale è incappato, rifiutando l'idea di doversi trasformare in un assassino ma non potendo rinnegare quanto sostanzialmente è. Aidan (Sam Witwer) è sì affascinante e tenebroso qual il più consueto cliché del vampiro moderno richiede che sia, ma vive la propria relazione con il sangue quale un rapporto di amore-odio proprio di un tossicodipendente, ove non può vivere senza di esso ma non desidera più cacciare e uccidere per procurarselo. Sally (Meaghan Rath), apparentemente figura più solare fra tutti, si ritrova presto costretta ad affrontare l'orrore della propria prematura morte, non negandosi, tuttavia, una crudele ricerca di vendetta nei confronti del proprio assassino.

Solo 13 episodi, in attesa della seconda stagione, nel corso dei quali pochi sono i nodi che vengono al pettine, ma molti sono i dettagli di un interessante e sufficientemente complessa interpretazione della realtà, utili a coinvolgere lo spettatore e a soddisfarlo nella propria esigenza di svago.



## The Gates: i cancelli della tolleranza

articolo a cura di Oriana Mengoni

Se foste una coppia di vampiri e aveste adottato una bambina umana, dove vorreste andare a vivere? E se vostra moglie fosse una succuba, dove potreste trovare un medico in grado di curarla per evitare che con il suo amore vi uccida? La risposta è a *The Gates*.

Una tranquilla cittadina di provincia, dove gli abitanti sono benestanti e, apparentemente per proteggere se stessi, hanno eretto un muro alto 4 metri che li separa dal resto del mondo. In realtà, il muro serve a tenere fuori tutti quelli che, vivendo all'esterno, umani e non, non hanno aderito al patto di non belligeranza steso tra vampiri e licantropi.

La serie TV ci accompagna nella conoscenza della cittadina attraverso gli occhi di Nick Monohan (interpretato da Frank Grillo), ignaro nuovo capo della polizia locale che si lascia convincere a trasferirsi, attratto dalla sicurezza e dalla tranquillità che quel posto può dare alla sua famiglia. Ma tutto gli appare subito molto strano, a cominciare dal fatto che sembra non ci siano crimini e non si svolgano indagini.

Ma l'istinto di poliziotto lo porterà a scoprire i segreti dei suoi vicini e a imparare a considerarli amici, benché solo gradualmente.

Insieme a lui, anche noi iniziamo a provare comprensione per questi vampiri che acquistano sangue umano per potersene nutrire senza uccidere, o per i licantropi che hanno un capo branco che vigila sul comportamento di tutti i membri affinché nessuno vada a caccia di esseri umani.

È inevitabile stare dalla loro parte, guardare il mondo con altri occhi, porsi domande su chi sia diverso e chi sia effettivamente pericoloso.

Con il passare degli episodi, apprendiamo cosa significhi vivere in un branco e come, essendo un adolescente, si riesca a imparare a convivere con la propria natura, o come si possa accettare di avere genitori vampiri.

Naturalmente tra tutti questi "cattivi" ci sono anche i buoni e i cattivissimi.

Il personaggio più affascinante è sicuramente il vampiro Dylan Radcliff (interpretato da Luke Mably). Padre esemplare, marito devoto (anche se la moglie deve proprio a lui la sua trasformazione in



vampiro), amico sincero ed equilibrato negoziatore, per tutta la serie perseguirà l'obiettivo di proteggere la sua famiglia, non proprio a tutti i costi, ma quasi..

In Italia la prima serie è stata trasmessa da Sky nell'inverno 2010 e non ce ne sarà una seconda, nonostante l'ultimo episodio apra nuovi scenari per l'evoluzione della storia.

Il primo ad informare i fan dell'ipotesi di chiusura della serie da parte della ABC è stato Frank Grillo su Twitter.

Sicuramente non si tratta di un prodotto dirompente né particolarmente innovativo (si pensi, ad esempio alla serie-culto *The Prisoner* del 1968, rifatta poi nel 2009), ma riesce comunque a catturare lo spettatore con questi stralci di diversa vita quotidiana.



## Alice... dal paese delle meraviglie ad Arms

articolo a cura di Yui00

L'evoluzione del genere umano. Ecco cosa spinge l'organizzazione Egrigori ad approfittarsi di una povera bambina di nove anni, Alice, e di una strana forma di vita aliena rinominata Azazel. Questo nome tra l'altro ha un'etimologia piuttosto incerta ed appare sia nei testi sacri ebraici che in quelli apocrifi e significa, forse, "Dio è diventato forte". Piuttosto azzeccato, quindi, considerando che uno degli impulsi dominanti del manga è quel volere ad ogni costo raggiungere la perfezione, derivante da un senso di incompletezza.

L'essere umano prova sentimenti, ha una coscienza, la sua vita è guidata dalle emozioni, ma tutto ciò è effimero se paragonato alla vita della Terra. L'immortalità è la peculiarità di Azazel, forma di vita metallica, completamente inorganica ma che, per ragioni ignote, si comporta come un essere vivente, nanomacchine che, come se fossero cellule, si riproducono e assumono varie forme.

Il cammino verso l'evoluzione passa attraverso uno scambio di informazioni tra Alice e Azazel, purtroppo però non tutto va per il verso giusto e Alice muore per mano della stessa Egrigori e del suo creatore, Keith White. Azazel, preso dalla rabbia, dalla disperazione, dall'odio e dal rancore, fa scoppiare il laboratorio d'analisi dell'Egrigori, ma prima assorbe il corpo dell'amata Alice, la sua unica amica, il suo unico vero contatto. Non vuole più limitarsi a conoscere i sentimenti e le emozioni umane, vuole provarli attraverso di lei. Dalla fusione escono quattro piccoli globi, i quattro Arms originali, organismi formati da migliaia di nano macchine e minerali che hanno la capacità di unirsi al corpo umano e prendere il posto di un arto mancante. Ciascun Arm prende il nome dal un personaggio del libro di Carroll: il Ciciarampa, il Cavaliere Bianco, il Coniglio Bianco e la Regina Rossa.

Questo è il punto di partenza della storia, a prima vista può sembrare la solita vicenda vista più volte: il gruppetto di protagonisti che deve sgominare l'organizzazione criminale di turno. Fin qua niente di strano, ma è solo procedendo con la lettura che capiamo veramente chi sono i veri cattivi del manga

e cioè i sentimenti e le ambizioni umane.

Fu l'arrogante presunzione di White a ricercare in Azazel una via per l'evoluzione del genere umano, fu la superbia a fargli pensare di poter essere il fautore di una nuova razza umana migliorata; questi sentimenti poi tramutati in pura ambizione di potere provocarono la morte di Alice, la quale, inglobata in Azazel si scisse in due parti, White Alice e Black Alice. L'uomo stesso è stata la causa del suo male.

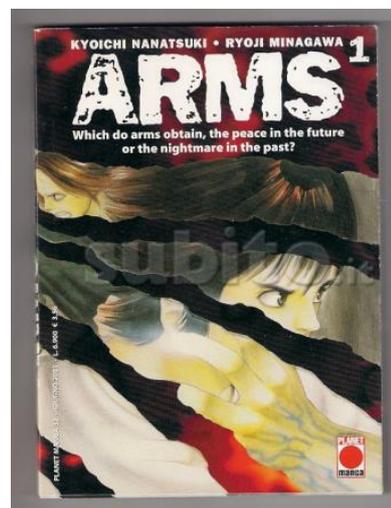
Neppure i protagonisti sono esenti da queste emozioni "negative", ce lo dimostrano infatti Hayato Shingu e Al Bowen; il primo all'inizio della vicenda è un ragazzo arrogante e presuntuoso che crede di poter competere con chiunque nonostante l'evidente inferiorità, il secondo invece è un bambino dall'elevatissimo quoziente intellettuale, si definisce più volte: "il più grande genio del mondo"; soltanto l'incontro e la conoscenza con Ryo Takatsuki li porterà a cambiare atteggiamento nei confronti degli altri.

Ogni personaggio, buono o cattivo che sia, ha il proprio background, indispensabile per poter comprendere appieno le loro scelte di vita e la loro strabiliante caratterizzazione. Non a caso uno dei due autori del manga, Ryoji Minagawa, ha vinto il prestigioso Premio Shogakukan.

Arms non va preso alla leggera, è un manga che offre diversi spunti di riflessione, sta alla sensibilità del lettore scoprire quali; e se vi sembrerà di scorgere Alice nel Paese delle Meraviglie be'... non avete tutti i torti, il libro di Carroll era il preferito di Alice.

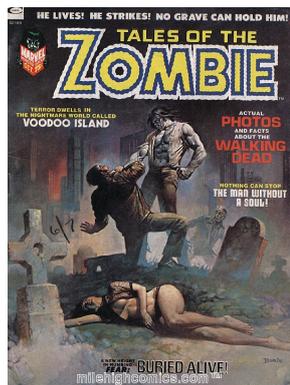
*Arms*, 22 numeri, Planet Manga 2001-2003

*Project Arms*, 26 episodi, Yamato, 2001



## Simon Garth, lo Zombie

articolo a cura di SeanMacMalcom



Il tuo nome è Simon William Garth. Sei un ricco e spietato uomo d'affari e, in ciò, non sempre quello che fai ricade entro i limiti della legalità o della comune morale. Invero, non ti mancano forti valori in cui credere, legami a cui essere vincolato, una famiglia da amare: non si tratta della tua ex-moglie, ovviamente, ma di tua figlia Donna. Già adolescente, ai tuoi occhi ella è ancora una bambina, la stessa che in te vedeva non solo un padre, ma un eroe, schierato a sua difesa da ogni pericolo. E se per proteggere tua figlia affronteresti qualunque minaccia, un rozzo giardiniere troppo interessato a osservarla mentre nuota nuda in piscina appare ben poca cosa. Quanto però non sai, è che egli, in una New Orleans moderna e pur mai distaccatasi dal proprio storico retaggio, non è solo un povero idiota qual tu preferiresti considerarlo, ma un uomo estremamente pericoloso e vendicativo, il quale decide di destinarti al ruolo di sacrificio umano nel corso di un rito voodoo. A nulla vale ogni tentativo di fuga: alla fine resti ucciso dal tuo avversario, il quale, non ancora soddisfatto per la tua morte, decide di farti tornare indietro, come suo schiavo, servo silenzioso e obbligatoriamente fedele con l'aiuto del quale arrivare a possedere anche tua figlia Donna... uno zombie privo di coscienza o volontà al di fuori dei voleri del suo padrone. Ma tu, Simon Garth, che in vita non ti sei piegato innanzi ad alcun avversario, potrai accettare in morte un simile destino?

La risposta a questo interrogativo apre la breve, ma interessante, serie creata da Steve Gerber e Pablo Marcos, con fantastiche copertine a opera di Boris Vallejo (sì, lui!), pubblicata in U.S. fra il 1973 e il 1974 su *Tales of the Zombie*. In Italia, la serie è stata integralmente proposta nella storica collana Corriere della Paura, dell'Editoriale Corno, mentre in tempi più recenti è stata parzialmente ripubblicata nel volume dedicato a *Il Mostro di Frankenstein*, altro personaggio Marvel, in edicola nella collana Dark Side of Comics.

## I vampiri e la rosa nera

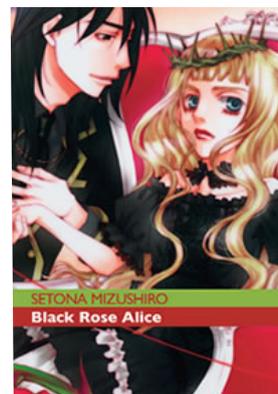
articolo a cura di Demon Black

Come la rosa nera che affonda le radici nei segreti, così il tempo stringe le sue gelide dita attorno al collo dei personaggi di questo manga dalla cupa bellezza della morte.

Non è il solito manga sui vampiri perché di “solito” questi vampiri non hanno nulla! Si cibano sì di sangue umano, ma solo di quello che viene loro procurato dai famigli (insetti servitori che sembrano uscire dalle pagine per il realismo che la mano della Mizushiro riesce a dar loro) i quali, tra l'altro, hanno la capacità di guarire (vampiri e non) e di trasmettere ai loro padroni qualsiasi informazione da essi acquisita. Non per niente vivono dentro di loro!

L'esistenza dei personaggi è scandita, come rintocchi di un pendolo, dalla rosa nera che dona loro un'altra vita quando la morte li abbraccia, e ferma il tempo per farli vivere... in eterno? No, l'eternità non esiste. Esiste solo il tempo concesso per trovare qualcuno atto alla riproduzione e alla prosecuzione della specie. La rosa nera governa il tempo o è il tempo che governa la rosa nera? Non c'è una risposta. Non lo sa Dimitri, giovane affascinante cantante d'opera che, in seguito a un incidente mortale, si risveglia vampiro perché scelto dalla rosa nera; non lo sa Azusa la cui vita s'intreccia inesorabilmente con quella di Dimitri quando, in cambio di quella del suo amore segreto, stringe con lui un patto secondo il quale ella dovrà scegliere il vampiro con cui procreare; non lo sa Leonard che muore perché la rosa gli cinge il collo completamente... se c'è un cattivo in questo manga contro cui è impossibile battersi e che affascina per il suo potere è proprio la rosa nera, il fiore del male da cui nasce la bellezza, sposa eterna della morte.

*Black Rose Alice* di Setona Mizushiro è distribuita in Italia dalla Ronin (costola della Kappa Edizioni).



# Vampiri: la Masquerade

articolo a cura di **Francesco Bignardelli**

*Quando ho varcato la soglia, tuttavia, si è subito mosso, mi ha teso la mano e ha stretto la mia con una forza che mi ha fatto sussultare, un effetto rafforzato dal freddo gelido di quella mano – sembrava più la mano di un morto che quella di un vivente.*

*Dracula* di Bram Stoker

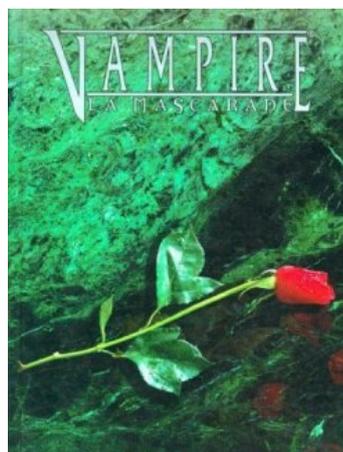
Non a caso ho deciso di iniziare questa recensione con una citazione dal *Dracula* di Stoker, un romanzo classico gotico, che ha fatto la storia del genere, ma soprattutto uno dei libri dai quali prende spunto questo gioco di ruolo: *Vampiri, la Masquerade*, creato dalla White Wolf inc. nel 1991. Fin da subito il gioco raccolse molte critiche favorevoli soprattutto per via del regolamento, che si differenzia molto dai giochi conosciuti all'epoca (primo tra tutti *Dungeon & Dragons*) dato che il sistema favorisce l'interpretazione del ruolo del personaggio portando i giocatori a una modalità di gioco molto diversa da quella classica.

Ma questa non è l'unica differenza sostanziale esistente tra *Vampiri* e i gdr classici. Se la vostra ambizione è diventare degli eroi... avete sbagliato gioco; giocare a *Vampiri* vuol dire entrare in un mondo di tenebre dove non ci sono buoni o cattivi, ma solo molte graduazioni di grigio. Si potranno impersonare solo vampiri nelle varie avventure e non intendo i vampiri stile *Twilight* o simili: i vampiri in questo gioco sono dei morti senz'anima, che vivono senza effettive emozioni e che passano la loro non-vita cercando di aumentare il potere e la gloria del proprio clan o di se stessi. I vampiri sono dei cainiti, cioè sono figli di Caino, dannati eternamente da Dio e benedetti da Lilith la prima moglie di Adamo che, dopo essere stata ripudiata, donò a Caino l'immortalità e i poteri che lo resero il primo vampiro esistente. Con il passare dei millenni gli eredi di tale dannazione decisero di nascondere i loro poteri, e nel 1450 sette anziani capi di sette clan decisero di fondare una setta segreta chiamata Camarilla, basata sulle leggi della "Masquerade" che obbligò da quel momento in poi i vampiri a vivere nell'ombra senza più manifestarsi, seppur continuando a detenere il loro potere; una decisione che è in vigore tuttora ai nostri giorni, periodo in cui

è ambientato il gioco. Infatti i giocatori dovranno impersonare un vampiro che vive nel nostro tempo nascondendosi al resto dell'umanità e cercando di aumentare intanto il suo potere e la sua autorità all'interno di questo mondo oscuro. Vivere allora, vuol dire sopravvivere il più possibile bevendo il sangue dei mortali e passando per persone normali con vite normali... cosa complicata se si può vivere solamente di notte.

Il mondo di *Vampiri* si potrebbe definire "Punk gotico". Gotico, per via del paesaggio: edifici decorati con colonne classiche e gargoyle, palazzi metropolitani che si innalzano verso il cielo, chiese stracolme di persone impaurite e istituzioni fredde e noiose; un mondo diviso nettamente tra chi ha e chi non ha. Unito a ciò c'è l'aspetto punk, un modo di vivere usato proprio per ribellarsi a questo scenario di chiusura e oscurità che porta all'estremo ogni cosa cercando sempre di fuggire dalla realtà.

Altra scelta importante in questo gioco è decidere a quale clan appartenere, questo perché i vampiri hanno delle diverse peculiarità, sia per quanto concerne le abilità sia per l'interpretazione in gioco, che variano tra i diversi clan: si può decidere di portare avanti il gioco interpretando un vampiro "da strada" e decidendo quindi di imporre il proprio potere con la forza bruta (clan dei Brujah), oppure scegliendo di muoversi nell'ombra vivendo nei bassifondi delle città di tutto il mondo... o nelle fogne delle metropolitane (Clan dei Nosferatu); si può decidere di vivere nell'élite e passare per dei gran signori amati e apprezzati (Clan dei Ventrue) oppure si può pensare che l'essere vampiri non basti e si voglia unire al sangue cainita anche la stregoneria, rischiando di essere disprezzati dai propri stessi fratelli (Clan dei Tremere).



## I nomi sono presagi: Burzum

articolo a cura di Yui00



Di solito non è difficile parlare di una determinata band, anche nel caso di una one-man band, senza intaccare la vita privata dei suoi membri; purtroppo **Burzum**, o Varg Vikersen, è un caso a parte.

Bambini, abbandonate

questa pagina.

Burzum nasce effettivamente nel 1991 dalle ceneri degli Uruk-Hai, in Norvegia, dove la scena Black-Metal stava prendendo largamente piede. I primi album mostrano una chiara influenza da parte de *Il Signore degli Anelli*, e anche se Varg ha sempre dichiarato di essersi ispirato alla mitologia scandinava e norrena, a cui Tolkien è debitore, una canzone si intitola proprio "Un Anello per Dominarli".

Col passare del tempo la passione per il paganesimo e la mitologia norrena è sempre più presente ed influente nella scelta delle lyrics e delle atmosfere, ma per poter spiegare bene questo passaggio dobbiamo abbandonare Burzum e concentrarci su Varg.

Il "caro" Vikersen all'inizio degli anni novanta si era messo in contatto con Euronymous, leader dei Mayhem, con cui aveva iniziato una corrispondenza, spinto anche dal fatto che Euronymous aveva una propria etichetta indipendente a cui Varg poté spedire i suoi lavori.

Euronymous ne rimase entusiasta, gli fece stipulare un contratto e gli pubblicò il primo album, *Burzum* (nome che nel Linguaggio Nero di Mordor significa "oscurità"). Fu un successo. Dopo soli tre mesi Varg aveva materiale a disposizione per un nuovo album, ma il leader dei Mayhem, infastidito da questo successo temporeggiò e gli propose di suonare il basso nella sua band. Nel frattempo Varg alloggiava all'Helvete, il negozio di dischi di Euronymous, dove ebbe inizio il fenomeno dell'Inner Circle (una sorta di mafia anti-cristiana che si rese colpevole di incendi a chiese e altri crimini ben peggiori).

A lungo andare le cose fra i due iniziarono a degenerare, voci dicevano che Euronymous volesse

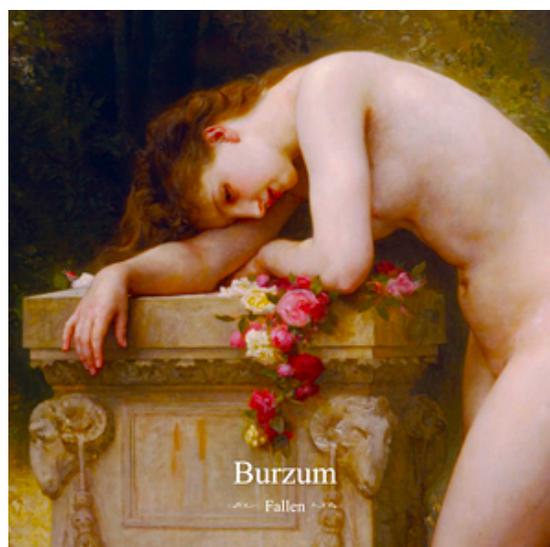
uccidere Varg e, naturalmente, questi non si fece trovare impreparato, tutt'altro. Una sera si presentò a casa dell'ex collaboratore per parlare, e da questo punto i fatti si fanno confusi, fatto sta che Varg accoltellò a morte Euronymous. Dopidiché venne processato e condannato a 21 anni di carcere.

Qui la svolta musicale forzata di Burzum. Poiché in carcere gli era proibito usare chitarre, bassi o batterie, optò per una musica dark-ambient suonata col solo sintetizzatore; il risultato furono due dischi dalla forte impronta mitologica, uno incentrato sulla morte di Baldr (divinità figlia di Odino), l'altro sulla morte di Odino stesso. Uscito dal carcere perse interesse per quella che era stata pensata come una trilogia iniziata proprio con *Dauði Baldrs* e *Hliðskjálf*, dichiarò di essersi annoiato e di volersi occupare dello studio della mitologia, della politica e della storia.

Dopo essere stato scarcerato, nel 2010 fa uscire il suo nuovo album *Belus*, dove si ritrova lo stile black dei primi album, con influenti tonalità lente e depressive. Di quest'anno è invece *Fallen*, sempre con lo stile che lo contraddistingueva nei primi anni.

Non male per uno che ha affermato che la musica metal deriva dalla musica negroide..

Spero che abbiate capito come la vita privata di Varg abbia influenzato le scelte stilistiche di Burzum; se vi piace lo scream e le lyrics da taglio di vena allora vi consiglio *Fallen*, i due dark ambient saltateli a piè pari. Posso essere sincera? Sono così noiosi...



## Nella fortezza

racconto breve di Roberto Re

Un'altra sfera di fuoco scaturì dalle mani del mago e andò a colpire il prigioniero addossato all'umida parete di pietra e trattenuto per i polsi ad anelli di ferro fissati nel muro. Le catene si tesero sferragliando mentre l'uomo con un ennesimo urlo di dolore si afflosciò piegando le gambe che facevano sempre più fatica a sostenerlo.

«Ti conviene parlare in fretta» lo minacciò il suo aguzzino con una nota inflessibile nel tono della voce, che pur non accennava a mostrare segni di stanchezza nonostante fossero lì da ormai molte ore. Osservò il prigioniero inginocchiato a poco più di un metro di distanza, le braccia tese sostenute dagli anelli e il volto sofferente reclinato sul petto e devastato dall'agonia di quei momenti. «Io non ho problemi ad andare avanti, ma non credo che lo stesso possa dirsi di te.»

Il prigioniero tossì e boccheggì prima di cercare di tornare a regolarizzare il respiro. Ogni attacco lo lasciava sempre più stremato, e sempre più lungo era il tempo che impiegava a recuperare il fiato e a rimettersi in piedi, eppure la sua volontà di non parlare sembrava rimasta immutata.

Era stato catturato la sera precedente, quando il mago e la sua truppa avevano circondato e, nel giro di pochi minuti durante i quali la battaglia era stata furiosa, reso inoffensivo il suo reparto di retroguardia. I ribelli infatti erano riusciti a liberare dei prigionieri e li stavano scortando fuori dal regno. L'uomo e i suoi compagni erano rimasti indietro a coprire loro le spalle, non immaginando che sarebbe stato il mago stesso a guidare l'inseguimento e che quindi non avrebbero avuto possibilità di scampo. Avrebbe potuto ordinare di sterminarli lì, in quel preciso momento, e invece aveva pensato che fosse meglio e più divertente farli catturare e poi torturarli. Sapeva in partenza che sarebbe stato difficile cavar loro delle informazioni, ma aveva comunque deciso di provarci.

Una volta condotti all'interno della rozza fortezza scavata nella pietra, il mago aveva torturato a lungo altri prigionieri prima di lui, utilizzando i metodi più crudeli e dolorosi di cui fosse a conoscenza, e ne aveva anche inventato qualcuno nuovo per

l'occasione... ma nessuno di loro aveva voluto rivelare dove fosse la loro base segreta e tutti, uno dopo l'altro, avevano pagato con sofferenza e morte quella loro fedeltà assoluta alla causa della ribellione. E anche il prigioniero che lo fronteggiava ormai da ore sembrava non voler cedere. Eppure doveva assolutamente trovare un modo di infrangere la sua resistenza: il gioco stava cominciando ad annoiarlo e altre questioni richiedevano la sua attenzione.

Si avvicinò all'uomo di un passo e prendendolo per i capelli lo costrinse con un brusco strattone a reclinare indietro la testa sollevando il viso. Fissò i suoi tratti sofferenti, la fronte contratta dal dolore, la pelle bruciata dal fuoco che gli aveva scagliato contro cercando di farlo parlare.

«Non farmelo ripetere ancora, dov'è situata la base?» gli sibilò all'orecchio.

Il prigioniero gli rivolse uno sguardo appannato, ma quando i loro occhi si fissarono gli uni negli altri il mago scorse nella profondità delle iridi nere tutto l'odio che l'uomo provava per lui e per la sua gente in generale. Probabilmente sospettava che se avesse continuato a tacere lo avrebbe atteso la stessa sorte che era toccata ai suoi compagni, ma anche per lui, come per tutti gli altri stolti che lo avevano preceduto, la lealtà veniva prima di qualsiasi altra cosa. E anche questa volta si limitò a fissarlo senza rispondere.

«Tanto peggio per te» sogghignò il mago lasciando la presa e osservando la testa che si reclinava di nuovo sul petto. Senza aggiungere altro avvicinò le mani e, mormorando le parole della formula, fece scaturire da esse una fiamma azzurra che scagliò contro il prigioniero. L'uomo urlò e si contorse per secondi interminabili mentre la fiamma pareva divorare le sue carni, e le urla strazianti riecheggiarono nell'ambiente buio e freddo intorno a loro disperdendosi con un'eco.

Il mago sogghignò soddisfatto nel vedere la sua agonia: sapeva che non avrebbe comunque parlato, ma il piacere che provava nell'infliggere queste sofferenze lo ripagava comunque del non riuscire a estorcergli le informazioni che voleva. Lo lasciò nuovamente qualche istante a riprendersi da quel nuovo attacco mentre nella stanza umida il puzzo di carne bruciata iniziava a diventare persistente.

Avvicinandosi ancora di un passo il mago avvicinò le labbra all'orecchio del malcapitato.

«Hai un'ultima possibilità» gli disse con un finto

tono clemente, «dopodiché, il prossimo attacco che ti sferrerò sarà l'ultimo. A te la scelta.»

«Puoi andare avanti quanto vuoi» gli rispose il prigioniero con voce flebile. «E potrai fare lo stesso con gli altri miei compagni. Nessuno di noi ti dirà una sola parola di quello che sappiamo, per noi la lealtà è il primo dei comandamenti.»

«Davvero commovente.» Il mago arretrò di un passo e lo guardò, come un predatore che fissi la sua vittima prima dell'attacco finale. «A dire il vero non speravo di riuscire a cavarvi qualcosa, ma vedervi soffrire mi dà più soddisfazione di quanto potessi immaginare.»

Il fuoco che scaturì ad uno suo cenno questa volta sembrò durare un'eternità. Così come le urla sempre più flebili che provenivano dal prigioniero. Fino a quando smise di contorcersi e cadde in maniera scomposta sul pavimento, in un ultimo sferragliare delle catene che lo trattenevano al muro.

Il mago uscì nel corridoio chiamando con un cenno le guardie che aspettavano un suo ordine.

«Portate via questo e conducetene qui un altro» disse con una voce che non tradiva emozioni. «In fondo posso trovare ancora un po' di tempo per prolungare il piacere.»

E il sorriso di piacere che gli curvò le labbra accentuò ancora di più l'espressione crudele del suo viso.

FINE

**R**oberto Re è nato nel 1976 a Lanzo Torinese dove attualmente vive e lavora.

Il suo primo romanzo, *Il libro dei Misteri*, ha avuto la bellezza di 6 ristampe grazie anche alla collaborazione con varie associazioni animalistiche e canili e gattili che lo utilizzavano per la raccolta di fondi.

Il suo secondo libro *La valle dei dimenticati* sarà pubblicato entro fine anno da Sangel Edizioni.



**VOLETE CONTRIBUIRE ALLA  
NOSTRA FANZINE CON UN  
VOSTRO RACCONTO?**

**QUESTA SEZIONE È RISERVATA  
A VOI!**

**VOLETE CONDIVIDERE CON  
NOI E CON I NOSTRI LETTORI  
UN VOSTRO DISEGNO?**

**VI STIAMO ASPETTANDO!**

**SIA GLI SCRITTI CHE I DISEGNI  
DEVONO AVERE UNA TEMATICA  
FANTASY E NON DEVONO  
CONTENERE VOLGARITÀ  
GRATUITE.**

**PER MOTIVI DI COPYRIGHT NON  
POSSIAMO ACCETTARE NE  
FANFICTIONS NE FANARTS, MA  
SOLO OPERE INEDITE ORIGINALI.**

**GLI SCRITTI NON DEVONO  
SUPERARE GLI 8500 CARATTERI  
SPAZI INCLUSI (E PER ESATTEZZA  
LE 4 COLONNE CON FONT  
GARAMOND REGULAR  
DIMENSIONE 12), MENTRE PER  
LE OPERE GRAFICHE È  
PREFERIBILE UN JPEG  
2476X3492 PIXEL.**

**INVIARE A:  
NDTDA.SPAZIOAUTORE@GMAIL.COM**

*Blackie racconta...*

## IL BAMBINO CATTIVO di H.C. Andersen

C'era una volta un vecchio poeta, un uomo veramente buono. Una sera che se ne stava in casa, iniziò a piovere furiosamente, ma il vecchio se ne stava al caldo, davanti alla stufa mentre le mele cuocevano e, dispiaciuto, pensava a quei poveretti che stavano sotto la pioggia, fuori dalle loro case. A un certo punto sentì bussare e, aprendo l'uscio, si ritrovò davanti un bambino che piangeva tutto nudo, bagnato e infreddolito. Guardandolo il poeta non poté fare a meno di esclamare, dispiaciuto: «Poverino!»

Il bambino gli chiese se poteva entrare e il buon poeta gli rispose «Vieni, presto, entra! Vieni, ti scalderei e ti darò un bicchiere di vino caldo e una mela.»

Il bambino era proprio bello!

Aveva due occhi che sembravano stelle risplendenti, i capelli biondi, nonostante gocciolassero acqua, erano perfettamente ricci e lunghi. Sulle spalle aveva un arco e una faretra piena di frecce colorate che, a causa della pioggia, sembravano un arcobaleno di colori.

Il buon poeta, dopo essersi seduto vicino alla stufa, prese in braccio il bambino e iniziò ad asciugarlo dopo aver messo il vino a bollire sul fuoco. Gli prese le manine e gliele riscaldò e gli asciugò i capelli.





Il bambino, pian pianino, si riprese e si mise a ballare intorno alla sedia del vecchio poeta per la felicità.

«Sei proprio un bambino felice, come ti chiami?» gli chiese il poeta.

«Mi chiamo AMORE! Non mi conosci? Questo è il mio arco.

Io so tirare con l'arco e sono anche molto bravo!» poi

guardando fuori, «Oh! Non piove più! Guarda, la luna splende!»

«Ma il tuo arco è rovinato!» gli rispose il poeta.

«Già» disse sconsolato il bambino ma, osservando meglio, continuò allegro:

«Guarda! Adesso

si è asciugato, la corda è ben tesa!

Ora lo provo subito!»

Amore incoccò una freccia, prese

bene la mira e tirò ... dritto al

petto del vecchio poeta.

E sì, colpì proprio al cuore del poeta!

“Hai visto? L'arco non si è rovinato!” il bambino rise felice e se ne andò via!

“Che bambino cattivo! Io gli ho dato il vino caldo e la mela migliore!”.

Il poeta si mise a piangere mentre diceva “Che bambino cattivo è Amore! Devo avvisare tutti i bambini buoni che non giochino mai con lui perché può far male!”.

E così fecel!

Uscì e andò da ogni bambino che incontrava dicendo loro di star lontani da Amore, lo diceva anche alle bambine buone che uscivano dalla chiesa!

Amore era furbo! Si travestiva da alunno e andava a scuola con tutti gli altri bambini, all'uscita li prendeva sottobraccio e, quando meno se lo aspettavano, lui li colpiva con una freccia al cuore!

Sì, lui era sempre in mezzo alla gente, persino a teatro, dove si nascondeva nel lampadario e ardeva come un fuoco! Quando la gente si accorgeva di lui, ormai era troppo tardi, perché lui li aveva già colpiti!

Un giorno colpì anche i vostri genitori, bambini! Persino i vostri nonni!  
Che bambino cattivo che è Amore!

... oppure no?



## Il cerca... "cattivi"



Cerca nello schema i seguenti nomi:

ARTEMIS ENTRERI

ASTER

BARBABLU

BARBOSSA

BELLATRIX

BRONA

CALLISTO

CRUDELIA

DARKEN RAHL

DARTH VADER

DRACULA

ELPHABA

FISTANDANTILUS

GALBATORIX

GOLLUM

HARKONNEN

JADIS

LAMIA

LORD FARQUAAD

MR HYDE

MRS COULTER

RANDALL FLAGG

REGAL

SARUMAN

SAURON

SEPHIROTH

TORAK

URSULA

VOLDEMORT

XERXES

Carissima Yui,

Sono il rappresentante della C.A.T.T.I.V.I. (Crudele Associazione di Temibili, Terrorizzanti e Ignobili Villains Interuniversale) e le scrivo a causa di una questione che preme molto i miei rappresentati.

In parole molto spicciole non ne possiamo più di tutti questi eroi raccomandati! Siamo arrivati al limite, noi ci impegniamo con tutte le nostre forze a razzare regni, portare terrore e distruzione, sterminare razze intere e poi? Arriva il solito baldo giovinetto, magari figlio di qualche divinità un po' più famosa e puf! Tutto il nostro operato svanisce.

Insomma, in parte possiamo anche accettarlo, ma non sempre, che diamine...

Equità!  
Giustizia!  
Morte  
e distruzione!

La ringrazio per averci dato parola.

Sauron

Ha fatto bene Signor Sauron a protestare per una giusta causa, è triste vedere come sempre di più il bene prende il posto del male, dov'è finito l'equilibrio cosmico mi domando io...

Posso assicurarle tutto il mio appoggio! E, oh, la ringrazio molto per il suo regalino, il drago corazzato mi è stato molto utile per sbruciacchiare la colonia di fate e folletti che mi disturbavano mentre dormivo^^

Yui



### OTTOBRE

4 ottobre

Anne Rice (4 October 1941)

5 ottobre

Clive Barker (5 October 1952)

7 ottobre

Steven Erikson (7 October 1959)

11 ottobre

Lauga Gallego García (11 ottobre 1977)

12 ottobre

Thomas Burnett Swann (12 October 1928)

Rafael Ábalos (12 October 1956)

16 ottobre

Paul Edwin Zimmer (16 ottobre 1943)

17 ottobre

Alan Garner (17 October 1934)

Robert Jordan (17 ottobre 1948)

18 ottobre

Katherine Kurtz (18 October 1944)

19 ottobre

L. E. Modesitt, Jr. (19 October 1943)

Philip Pullman (19 ottobre 1946)

20 ottobre

Lynn Flewelling (20 October 1958)

21 ottobre

Ursula Kroeber Le Guin (21 ottobre 1929)

22 ottobre

John Charles Wright (22 ottobre 1961)

23 ottobre

Trudi Canavan (23 October 1969)

24 ottobre

David Mark Weber (24 October 1952)

26 ottobre

Jennifer Mitchell Roberson (26 October 1953)

Jim Butcher (26 October 1971)

27 ottobre

Jonathan Anthony Stroud (27 October 1970)

28 ottobre

Anne Perry (28 October 1938)

### NOVEMBRE

1° novembre

Naomi Mitchison (1° novembre 1897)

Gordon R. Dickson (1° novembre 1923)

Susanna Mary Clarke (1 November 1959)

2 novembre  
Lois McMaster Bujold (2 novembre 1949)  
4 novembre  
Eden Phillpotts (4 November 1862)  
5 novembre  
Harold Warner Munn (5 novembre 1903)  
6 novembre  
Catherine Asaro (6 novembre 1955)  
7 novembre  
Raphael Aloysius Lafferty (7 novembre 1914)  
Guy Gavriel Kay (7 November 1954)  
10 novembre  
Neil Richard Gaiman (10 novembre 1960)  
Holly Black (10 November 1971)  
14 novembre  
Astrid Anna Emilia Lindgren (14 November 1907)  
15 novembre  
William Hope Hodgson (15 November 1877)  
16 novembre  
Edith Ogden Harrison (16 November 1862)  
Robin McKinley (16 November 1952)  
17 novembre  
Guy Smith (17 November 1957)  
Christopher Paolini (17 November 1983)  
18 novembre  
Alan Dean Foster (18 novembre 1946)  
Michael Swanwick (18 novembre 1950)  
21 novembre  
Isaac Bashevis Singer (21 November 1902)  
Nick Perumov (21 November 1963)  
22 novembre  
Suresh Gupta (22 November 1988)  
Jyoti Gupta (22 November 1988)  
23 novembre  
Nelson Slade Bond (23 novembre 1908)  
Steven Karl Zoltán Brust (23 November 1955)  
24 novembre  
Eric Rücker Eddison (24 November 1882)  
Evangeline Walton (24 November 1907)  
25 novembre  
Poul William Anderson (25 novembre 1926)  
Charlaine Harris (25 November 1951)  
Licia Troisi (25 November 1980)  
26 novembre  
Tracy Raye Hickman (26 novembre 1955)  
27 novembre  
Lyon Sprague de Camp (27 novembre 1907)  
Michael A. Stackpole (27 November 1957)  
29 novembre  
Clive Staples Lewis (29 novembre 1898)

## Per contattarci

ndtda.redazione@gmail.com - indirizzo mail  
redazionale generico - caporedattore

ndtda.fantasyestero@gmail.com - indirizzo mail  
per la redazione libri/autori stranieri

ndtda.fantasyitaliano@gmail.com - indirizzo mail  
per la redazione libri/autori italiani

ndtda.filmcartoni@gmail.com - indirizzo mail per  
la redazione film e cartoni

ndtda.musicagiochi@gmail.com - indirizzo mail  
per la redazione musica e giochi

ndtda.spazioautore@gmail.com - indirizzo mail  
per la redazione spazio d'autore

ndtda.cucciolirelax@gmail.com - indirizzo mail per  
la redazione spazio cuccioli e spazio relax

ndtda.artigrafiche@gmail.com - indirizzo mail per  
la redazione di fumetti, manga, graphic novels





**La locanda della Terra di Altrove vi aspetta!**

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