



Notizie
dalla
Terra di Altrove

**FRANCESCO
FALCONI**

Intervista esclusiva
all'autore di *Muses*

Parliamo di
DIVINITÀ

con i libri di Neil Gaiman, Christopher Moore,
Lara Manni, Roberto Re e Francesco Dimitri

In più: un racconto da *Midda's Chronicles* di Sean MacMalcom,
giochi, approfondimenti e molto altro!

Profeti, adepti, sacerdoti e sacerdotesse, servitori di questa e quella divinità. Quanti ne ho conosciuti, dalla mia postazione, qui dietro al mio bancone.

Ho ascoltato predicatori eccezionali, che sembravano realmente ispirati dal loro dio, uomini e donne che ti facevano sentire più ricco solo per il fatto di averli incontrati. E predicatori gretti e meschini, che usavano il nome degli dei per mascherare interessi e giustificare azioni che avrebbero attirato l'ira di qualunque dio.

Tante notizie sono giunte fino a noi di martiri coraggiosi che hanno sacrificato il bene più

prezioso, la vita, per restare fedeli a un ideale. Si dice abbiano trovato la forza nel loro dio, io credo l'abbiano trovata nel loro cuore.

E poi ho sentito parlare del buon dio ed invocare la sua misericordia dagli uomini semplici, dai contadini che chiedevano protezione per il raccolto, dai soldati in partenza per la battaglia, dalle donne di quei soldati che li affidavano al cielo con le loro lacrime.

Tante divinità, tanti modi diversi di intendere l'intervento celeste, tante forme di devozione. E per tutti una sola speranza, l'anelito a qualcosa che va oltre la morte, oltre il confine della Grande Porta.

Per noi, nella Terra di Altrove, sono i Giardini del Cielo. Ma ogni popolo ha il suo modo di chiamarli, di pensarli. E la promessa di un dopo - per qualcuno di una ricompensa, per qualcuno di una grande gioia -, rende forse meno amaro l'incessante scorrere delle stagioni.

A me personalmente basta quel dopo. Che ci siano ancora pagine dopo la parola fine. Avrei voluto essere un'elfa, ma sono nata umana. Non posso che aspirare ai Giardini del Cielo.

Ma ora basta, vi offro da bere. E qualunque sia il dio in cui credete, invoco per voi la sua benedizione.

Buona lettura!

La Locandiera

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

Anno III – N. 6 30 giugno 2013

Direttrice: La Locandiera TdA
Redattore capo: Claudia Milani
Revisione a cura di: Francesco Bignardelli
Redattori: Claudia Milani, Demon Black, Yui, Francesco Bignardelli, Sean MacMalcom

In redazione: Nihal, Ziadada
Hanno collaborato: Richard Kitchen

Copertina di: Francesca Resta

fanzine s.f. inv. dall'inglese *fanatic* (abbreviato in *fan*, appassionato) e *magazine* (rivista). Rivista amatoriale contenente notizie, informazioni, curiosità su un dato argomento realizzata da un gruppo di appassionati e destinata a un pubblico di appassionati

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

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

Corre L'ANNO 1235, SECONDO L'era degli
UOMINI, NELLA Terra di ALTrove.
QUALCOSA di importante Sta
per accadere...

Era UN giorno come tanti altri, QUELLO IN CUI
Tia ricevette UNA Lettera dai SUOI cugini di
Città del Lago. Poche righe vergate in
Fretta e Furia a giudicare dalla calligrafia
QUASI illeggibile di Teo. Poche
righe destinate a cambiare per sempre la
vita di MOLTE persone.

www.terradialtrove.it

Fantasy straniero:

Pagina 4: Il ritorno del dio Coyote

Fantasy nostrano:

Pagina 5: Intervista a Francesco Falconi

Pagina 7: Il libro dei Misteri

Pagina 8: Pan

Pagina 8: Le dee della Trilogia di Lara Manni

Dossier Speciale:

Pagina 10: Uomini e dei

Cinema e TV fantasy:

Pagina 13: Thor

Animazione fantasy:

Pagina 14: Mononoke

Pagina 15: I Cavalieri dello Zodiaco

Pagina 16: InuYasha

Pagina 16: Bleach

Fumetti fantasy:

Pagina 17: Death Note

Pagina 18: RG Veda

Pagina 18: Gate

Giochi e videogiochi fantasy:

Pagina 19: Gli dei di Warhammer Fantasy Roleplay

Pagina 21: Divinità in Kult

Musica fantasy:

Pagina 22: Master Musicians

Spazio Autori:

Pagina 23: Morte di un dio minore

Spazio Cuccioli:

Pagina 26: Madama Holle

Spazio Relax:

Pagina 28: Around the world in 30 gods

Pagina 30: Posta fantasy

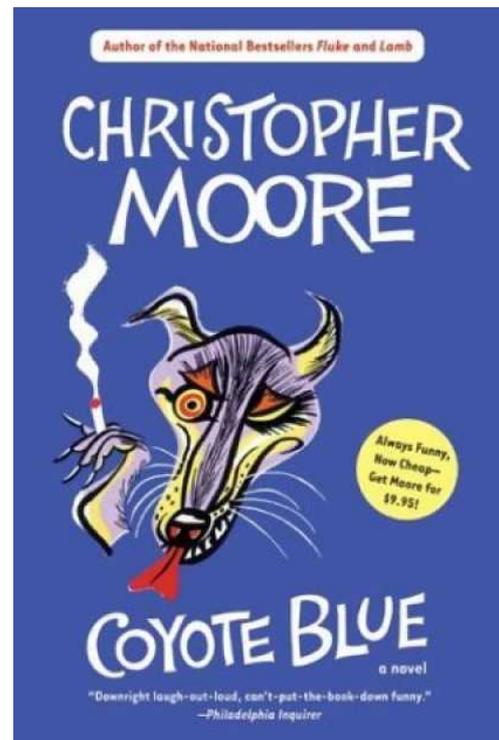
Pagina 30: Fantacelebrità

IL RITORNO DEL DIO Coyote

articolo a cura di Ziadada

Samson Caccia Da Solo sta digiunando nel deserto, in attesa che gli appaia il suo spirito totem, come i giovani della sua tribù hanno fatto per generazioni prima di lui. Incontra invece un bianco, che gli dà un passaggio sulla sua auto, gli offre una bibita e gli parla della vendita a domicilio degli aspirapolvere.

E' in realtà una visione di **Vecchio Coyote**, il dio burlone, gli spiega lo zio Pokey, che proprio dal patrocinio di Coyote sostiene di aver ottenuto il ruolo di stregone e custode delle tradizioni, ma che è anche un bugiardo e squinternato ubriaccone. Vent'anni dopo, Samson Caccia Da Solo è diventato Sam Caccia: vive da bianco tra i bianchi e si è lasciato alle spalle nome, passato e tradizioni. Ora ha denaro, prestigio, un'auto di lusso, un appartamento in un complesso residenziale esclusivo; è diventato proprio un venditore, non di aspirapolvere ma di assicurazioni, e fonda il suo successo sulla capacità di modellare il suo comportamento adattandosi a quello del suo potenziale cliente, usandone a suo vantaggio i sogni, le paure e le inquietudini. E' un trasformista, un imbroglione, un venditore di illusioni: era questo il dono che **Coyote** gli aveva riservato? Oppure l'opera di **Coyote** si manifesta nel caos che irrompe nella sua vita il giorno in cui incontra prima un misterioso e minaccioso indiano dagli occhi color oro come i suoi, e poi la generosa Calliope, che ha fede in ogni credo e si innamora troppo e troppo spesso. In due giorni, attraverso paradossali disavventure, Sam perde tutte le sue certezze, lavoro, casa e posizione, e scopre di avere dimenticato da tempo chi è, cosa vuole e di che cosa è capace. Scopre che l'indiano che continua ad apparire sabotando sistematicamente ogni aspetto della sua vita con le sue incursioni violente, surreali ed oscene è proprio **Vecchio Coyote** in persona; deve venire a patti con il fatto che gli dei esistono, intervengono nella vita degli uomini e ne cambiano il corso.



Sam riesce ad assaporare per un istante la capacità di vivere intensamente il presente in mezzo al caos che infuria, e poi è proiettato in una incredibile, definitiva avventura: avere perso tutto gli darà il coraggio che farà di lui l'uomo che era destinato ad essere. **Vecchio Coyote** è introdotto nella narrazione intercalando i capitoli del romanzo con brevi interludi che riprendono tono e temi delle storie tradizionali del dio briccone, che perde al gioco, mente, seduce le donne, è pigro, inconcludente e geniale, e crea gli uomini perché tramandino storie su di lui. Per un po' Moore ce lo mostra agire da par suo portando il disordine nella vita di Sam e di quelli che lo circondano, e pare che voglia semplicemente dirci di diffidare delle certezze e di tenere il cuore sgombro da paure e da illusioni. Ma mentre l'avventura dei suoi protagonisti procede a ritmo sempre più serrato ci mostra un significato più profondo del Dio del mito: il Caos serve a sparigliare, a metterci in moto; sotto il caotico affastellarsi di incidenti, sconfitte e disavventure comincia a intravedersi una trama. C'è una missione da compiere, accadono miracoli ed atti di eroismo; prima della fine le profezie svelano il loro senso, vita, morte, amore e destino entrano in gioco a chiudere il cerchio, mentre Coyote va a confrontarsi (definitivamente?) con il peso della verità.

articolo a cura di Claudia Milani

Ciao Francesco, grazie per la tua disponibilità nel rispondere alle domande.

Come sai in questo numero della fanzine parliamo di divino, argomento in cui il tuo ultimo romanzo **Muses** si trova molto a suo agio.

*Vorrei cominciare con una domanda classica: Come è nata **Muses**? Cosa ha ispirato questa rivisitazione del mito greco?*

L'idea di **Muses** è nata nel momento in cui ho deciso di fondere l'arte e il fantastico. Mi sono chiesto quale fosse l'origine dell'ispirazione artistica e sono risalito al mito delle Muse. A quel punto è nata la domanda: cosa accadrebbe se le Muse fossero ancora tra noi? Come sarebbero cambiati e come ispirerebbero gli uomini?

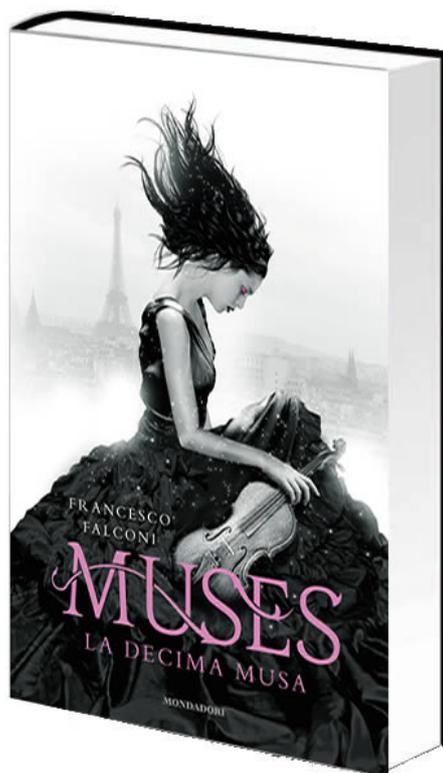
Questa è la vena fantastica di **Muses**, ma in realtà tutto è nato dal personaggio di Alice. Una ragazza nata nella periferia di Roma, cresciuta con un padre alcolizzato e una madre incapace di proteggerla. Emarginata, incapace di provare emozioni e pronta a tutto pure di coronare il sogno di diventare una cantante e fuggire così da Roma. chinare la testa, poi ripreso in temi più complessi come l'asincronicità di Jung. Alice però cerca di combattere il destino, si oppone ad esso. Vive le sue passioni, le scopre giorno dopo giorno così come le ombre che hanno macchiato il suo passato. Per questi due motivi è quasi un ibrido tra eroe schilleriano e byroniano.

Ho trovato molto interessante l'idea di modificare l'idea astratta di "arti" e farle evolvere di pari passo con la conoscenza umana, se così vogliamo definirla. In modo particolare la musa della tecnologia. Destreggiarsi nei meandri cibernetici diventa una vera e propria arte, qualcosa di simile a un'ispirazione artistica, più che a una competenza artigianale. Quanta magia c'è nella tecnologia secondo te?

Più che magia, direi che oggi come oggi la tecnologia fa parte integrante della vita quotidiana di ognuno di noi, come svago, studio, lavoro. L'informazione passa prima da facebook e twitter, canali virali più immediati. L'arte stessa si è adattata a queste nuove forme di comunicazione. Era impossibile che non esistesse una Musa capace di ispirare e influenzare gli uomini attraverso la Net.Art.

Uno dei miei personaggi preferiti è la musa della pittura Patricia Gautier, una diva che in apparenza sembra basare tutta la sua esistenza sull'apparire e sullo show business. Stupenda la sua entrata in scena, con tanto di citazione di Nemesis, altro tuo romanzo che consiglio a tutti. A chi ti sei ispirato per questa musa che fa dei tatuaggi e del body painting una forma d'arte elevata?

Mi sono divertito a creare una diva moderna, un ibrido tra Madonna e Lady Gaga, mantide religiosa che sfrutta la sua popolarità per affascinare il prossimo. Eccentrica ed eccessiva, seppur appena delineata nel primo romanzo perché già pensavo a come smontare totalmente il suo personaggio nel sequel del libro - **Muses la Decima Musa** - che è uscito lo scorso 14 maggio.



La vocazione divina di Alice è qualcosa che la governa, un potere sovranaturale. È così che tu immagini il divino? E quanto questo divino può interagire con il mondo umano?

Ritengo che la musica sia l'arte più diretta e atavica, ancor prima della scrittura o pittura. Questo è stato il motivo per cui Alice è la Musa della Musica, ma non va interpretata come una Dea, non c'è alcun riferimento alla fede né al divino.

Parlando di divino uno sguardo al libero arbitrio lo dobbiamo dare. Anche Alice sceglierà alla fine, sapendo a cosa va incontro. Credi che siamo veramente liberi di scegliere o il fato, il destino, la sorte...il divino ci portano sempre lì dove vogliono loro?

Le Muse rappresentano la fonte di ispirazione, la capacità di essere ricettivi all'arte (che ho chiamato Eclettismo), da cui deriva la libertà del nostro arbitrio. D'altro canto il tormento di Alice deriva dal grande potere e responsabilità che possiede. Essere una Musa non è un dono, ma viene percepito come una condanna. Per sapere gestire un talento così importante, ispirare gli uomini, influenzare le masse, occorre un estremo livello di esperienza. Quest'ultima, spesso, si fortifica grazie al dolore. A questo concetto si affianca poi quello greco del destino, l'unico al quale persino gli dei dovevano chinare la testa, poi ripreso in temi più complessi come l'asincronicità di Jung. Alice, come ho già accennato, rappresenta l'eroe schilleriano che combatte contro il destino e, allo stesso tempo, è l'eroe byroniano che compie il suo dramma nell'ombra di un peccato che macchia la sua anima. Questo concetto, tuttavia, sarà spiegato meglio nel sequel di **Muses**, dove la presenza del destino e la volontà di combatterlo sarà ancora più evidente.

Arte e divino. Verrebbe da pensare che solo i medici, salvando le vite umane, possano dirsi simili agli dei, ma nel tuo libro metti ben in evidenza che le Muse portano gli uomini a raggiungere le loro massime potenzialità, salvando la parte più sensibile di noi, l'anima. Secondo te l'arte è veramente un'espressione del divino?



L'arte è lo strumento attraverso il quale possiamo raggiungere la nostra libertà spirituale. E' il nutrimento della nostra mente, la luce che ci permette di squarciare il buio dell'ignoranza, la forza di definire un'idea, cambiarla, strutturare le nostre intenzioni. E' qualcosa che va al di là di una fede religiosa, o meglio, è il trait d'union della fede in senso agnostico. In **Muses** infatti non si parla mai di Dio. I protagonisti non si rivolgono alla loro fede, perché non era un tema che desideravo affrontare.

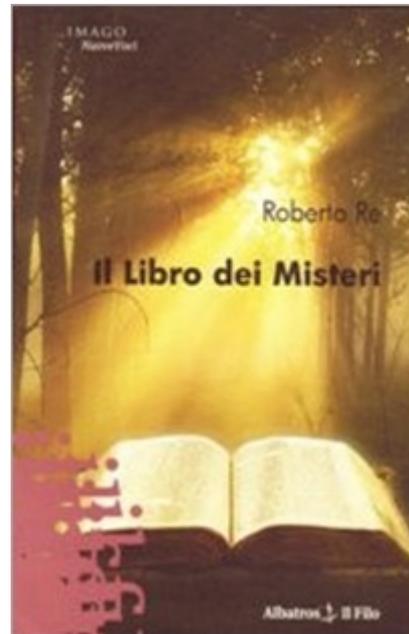
Il punto chiave è la libertà di espressione, la capacità di comprendere il mondo e di vederlo sotto prospettive diverse. Solo attraverso le varie forme d'arte si può raggiungere questo livello di consapevolezza.

*Nel concludere, ringraziandoti per le tue risposte, vorrei chiederti di dirci qualcosa, sul seguito di **Muses**.*

Assolutamente top secret, ma qualche piccolo accenno l'ho già fornito, e una piccola trama si trova in rete. A presto quindi, con il secondo (e ultimo) capitolo di **Muses**.

articolo a cura di Francesco Bignardelli

In questo suo libro d'esordio Roberto Re ci fionda in una storia particolare, un viaggio alla ricerca del **libro dei misteri**, un antico oggetto perduto da secoli e se non verrà ritrovato il mondo intero rischia la catastrofe. Il gruppo di prescelti viaggerà tra mille insidie alla ricerca di tale oggetto. La storia è ambientata in un mondo particolare dove esiste un pantheon di dei molto vario, nel quale alcuni sono molto più conosciuti di altri. All'interno della storia all'inizio si parla di un solo dio, Galhaus, ma poco dopo si scoprirà che esiste un dio per ogni popolo come la dea Ydael, la quale si presenta al gruppo di avventurieri con le sembianze di una gatta, sarà lei a spiegare che esistono almeno una trentina di dei anche se la Santa Chiesa ritenne che esistesse solo Galhaus. Oltre questo viene spiegato che la forza di ogni dio giunge dal numero di fedeli che si ha e per tale motivo molti dei hanno perso quasi tutto il loro potere visto che gli uomini o si sono dimenticati di loro o perché intere popolazioni sono scomparse negli anni. Oltre a ciò la fede verso il solo dio Galhaus ha squilibrato molto le forze nel pantheon dando maggior potere a una sola entità, la quale spesso decide di testa sua senza discutere con le altre divinità. Per tale motivo quando l'umanità perse il "Bahn Gadher" il vecchio nome del **libro dei misteri**, Galhaus minacciò di distruggere il mondo se non fosse stato trovato il libro e dopo tanti anni ora tale predizione divina rischia di compiersi.



Un mondo dove gli dei sono gelosi dei propri fedeli e molto permalososi e testardi, la stessa Ydael non sarà una dea facilmente comprensibile; ogni popolo avrebbe il proprio dio abbiamo detto e ce ne sono di diversi, oltre alle classiche divinità europee, vengono presi spunti dagli dei tribali e dagli spiriti degli indiani nativi d'America.

Il viaggio del gruppo di re Mathan e la moglie Hyana li porterà per tutto il mondo conosciuto scontrandosi con nemici molto potenti e venendo a scoprendo la verità su altre divinità come Izumash un antichissimo dio che venne imprigionato dagli dei "anziani" prima della creazione del mondo. Combatteranno vari nemici, incontreranno alleati formidabili e perderanno anche qualcosa di loro, fino a giungere alla verità sul **libro dei misteri**...

PAN

articolo a cura di Nihal

Roma. La città eterna, una metropoli che pulsa di vita fin dalle sue fondamenta, l'asfalto e il bellissimo Tevere: tutti sono percorsi da una scossa di vita.

E nell'aria si sente l'odore del cambiamento.

Sarà questa la città che farà da sfondo alla guerra eterna che lega **Pan** e Greyface.

I due di visioni completamente opposte combattono da secoli per distruggersi.

Due visioni che se portate allo stremo distruggeranno il mondo e che quindi coesistono e si combattono da sempre: la libertà sfrenata e il controllo totalitario.

Greyface si aggira in questa Roma come un gentiluomo. Un uomo eccentrico e di certo ricco che tiene in giardino un gigantesco galeone e che si fa carico della salute della famiglia Cavaterra. Un uomo amato e rispettato che trasmette tranquillità.

Mentre **Pan** viene al mondo a Roma sotto le sembianze di un satiro assetato di sangue e sesso.

I seguaci del dio satiro sono bambini di pochi anni che sono stati risvegliati dal ritorno dal dio e fate dalle figure androgine.

Una guerra come gli umani non erano mai stati chiamati a combattere.

I bambini vogliono liberarsi del giogo degli adulti, vogliono librarsi in aria e scegliere della propria vita. Vogliono aspirare alla vita eterna e all'eterna fanciullezza.

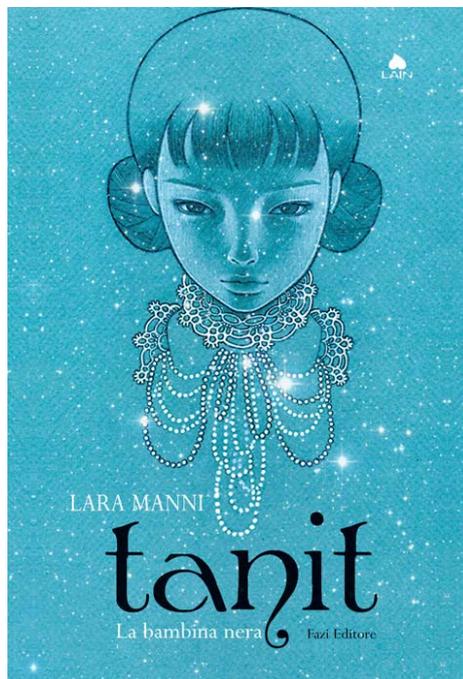
Gli adulti vogliono mantenere il loro predominio, l'ordine e la calma della vita. Vogliono preservare la loro routine e combattere questa ribellione.

Chi vincerà in questa lotta? La lotta non può giungere che ad una parità: se uno dei due perisse, sarebbe la sconfitta del mondo intero.

Questa guerra coinvolgerà tutti e tre gli Aspetti: Carne, Incanto e Sogno. Ovunque essa si combatta ferirà profondamente chiunque vi partecipi e a pagarne il prezzo saranno gli umani. Ma a queste due divinità tutte prese dalla loro lotta eterna pare non interessare.

Le dee della Trilogia di Lara Manni

articolo a cura di Claudia Milani



Due sono le dee della trilogia di Lara Manni composta dai tre volumi **Esbat**, **Sopdet** e **Tanit**: Axieros e Tanit stessa.

La prima, Axieros, ha un ruolo importante già nel secondo libro; infatti ci viene presentata come la portatrice del caos, colei che interviene nelle vite dei protagonisti con l'unico scopo di metterle sottosopra. Salvo poi scoprire, nell'ultimo volume, che c'era anche una ragione molto più profonda: concepire una figlia, la bambina nera.

Axieros era una dea appartenente alla civiltà pre-ellenica, e infatti se ne fa menzione nei misteri cabirici, anche se viene associata alla fertilità più che alla distruzione. In **Tanit**, invece, è indubbio che l'unico suo scopo sia quello di distruggere il mondo degli uomini, per permettere a quello degli dei di sopravvivere.

Per raggiungere questo fine, Axieros concepisce, insieme a Yobai, la bambina nera, Tanit. Anche Tanit è il nome di una divinità pre-ellenica, e gli egizi la associavano, forse, anche alla guerra. Interessante notare come Tanit, sia in genere considerata la sposa di Baal, quello che sembrava fosse un predecessore del dio greco Cronos, colui che governava il tempo.

LA LOCANDA DELLA TERRA DI ALTROVE VI ASPETTA!

Il 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.

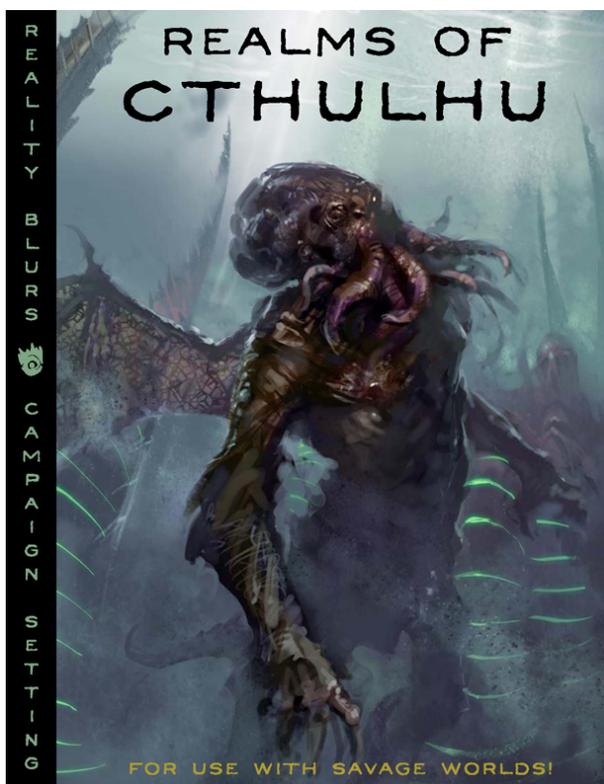
In Locanda si fa **FESTA...**
Siamo maestri del settore
e ogni occasione è buona
per organizzare una bella festa...

www.terradialtrove.it/public/forum

UOMINI e Dei

articolo a cura di Sean MacMalcom

Che gusto avrebbe avuto leggere le avventure di Conan il barbaro senza incontrare costanti imprecazioni verso il dio **Crom**? Che senso avrebbe avuto tutto il lavoro di Lovecraft senza i **Grandi Antichi** o gli **Dei Esterni**? Che diversa interpretazione avrebbe potuto essere associata a **Gandalf** senza **Ainur, Maiar** e i **Valar**?



Nel riconoscere il fantasy come la rielaborazione moderna di miti antichi, come la riproposizione, attuale e attualizzata, delle leggende cosmogoniche proprie di ogni cultura, di ogni popolo in ogni tempo, imprescindibile ha da essere riconosciuto il valore della presenza, più o meno invasiva, degli dei anche nelle opere più moderne, in quegli scritti odierni che, in un mondo iper-tecnologico e, sovente, tendente a idolatrare più la scienza che il divino, potrebbero essere ormai considerati qual superati, qual retaggio di un'epoca lontana e del tutto priva di valore, del tutto priva di presa sul pubblico del ventunesimo secolo.

Un esempio palese, quasi sfacciato, di quanto l'elemento divino, nella sua accezione più classica, non possa essere sottratto neppure innanzi a uno sguardo moderno, è il film del 2004 diretto da Wolfgang Petersen, **Troy**, che, con un impiego sterminato di validi attori e di risorse sceniche e non solo, ha purtroppo fallito sotto il profilo della storia, da molti criticata nell'aver voluto ridurre uno dei più celebri capolavori di Omero in una vicenda di tradimenti, di guerra e di morte così come avrebbe potuto essere anche ambientato nel 12.000 d.C. su un pianeta alieno, o nel dicembre del 2000 d.C., invece che nel 1200 a.C. in Grecia e dintorni, nell'eliminare quasi completamente dalla storia il fattore divino, quella parallela lotta fra dei che, in ogni passo dell'Iliade, così come del suo sequel, l'Odissea, contraddistingue profondamente. Simile, meno famoso e, nonostante tutto, forse più riuscito, è il tentativo del regista Roger Young che, nel suo **Hercules**, un lungo (240 minuti) film TV del 2005, non palesa fundamentalmente la presenza di alcun dio, pur, al tempo stesso, neanche proclamandone l'assenza: l'intera storia, in questo modo, rielabora il mito di Eracle giustificando, non diversamente da **Troy**, ogni azione conseguenza diretta dell'opera degli uomini, sino all'affermazione conclusiva del protagonista che sembra voler dissipare ogni dubbio sul messaggio di fondo ("Non siamo dei. Siamo soltanto uomini molto forti."), pur non riuscendo a convincere, completamente, lo spettatore.



Successo o meno (**Troy** ha comunque portato a casa quasi 500 milioni di dollari a fronte di un budget di meno di 200 milioni), entrambe queste opere cinematografiche hanno tentato di sdoganare il mito classico epurandolo dalla presenza degli dei, nel contempo in cui, comunque, gli dei non mancavano di continuare a imperversare su molti fronti anche estremamente moderni, quali, giusto per restare in ambito greco, quello proprio dei libri di Rick Riordan, che con la sua saga di **Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo**, il primo volume della quale già trasposto al cinema nel 2010 per la regia di Chris Columbus, nome caro ai fan di Harry Potter, riconduce tutto il pantheon ellenico sino ai nostri giorni, presentando vecchi dei accanto, addirittura, a nuovi dei, i quali sono, effettivamente, i protagonisti della storia. Oltre ai miti greci, in un'altra saga dal titolo di **The Kane Chronicles**, Riordan attinge a piene mani anche al non meno affascinante pantheon egizio, così come, in un'ambientazione addirittura fantascientifica non si nega occasione di compiere anche Enki Bilal nella sua **Trilogia Nikopol**, graphic novel francese, una parte della quale è stata riadattata in sede cinematografica con il film del 2004 **Immortal (ad vitam)**, da lui stesso diretto.

Molti, troppi, sono gli esempi che, volendo, potrebbero essere citati, nella letteratura, così come nel cinema e persino nei fumetti, per evidenziare con esempi concreti quanto gli dei classici, della nostra storia antica, non siano mai stati realmente dimenticati, non siano in alcun modo scomparsi dal nostro immaginario collettivo anzi, ove possibile, talvolta ritrovando un interesse nei lettori o negli spettatori, persino maggiore di quanto non potrebbero suscitare divinità ancora in "auge", se il termine può essere accettato senza accuse di blasfemia da parte di alcun credente. Divinità antiche alle quali, come sopra citato, non hanno mai mancato di affiancarsi altre divinità, che, frutto semplicemente della fantasia dei propri autori, non hanno potuto evitare di conquistare un posto di rilievo nella mente e nei cuori di tutti i fan di tali opere.

Si pensi a **Crom**, si pensi ai **Grandi Antichi** e agli **Dei Esterni**, si pensi agli **Ainur**, ai **Maia** e ai **Valar**, per restare nel classico moderno. O, ricollegandosi a un'opera di grande rilievo mediatico in questi ultimi anni, agli **Antichi Dei**, ai **Sette Dei** e al **Signore della Luce**, che, provenendo direttamente dalle pagine delle **Cronache del ghiaccio e del fuoco**, di George R.R. Martin, hanno iniziato a divenire decisamente familiari alle nostre orecchie fosse anche e soltanto per il successo riscosso da **Il trono di spade**, adattamento televisivo dell'opera riconosciuto quale uno dei più interessanti prodotti televisivi di questi ultimi anni. E come non considerare **Elune** o **Hakkar**, divinità più volte citate all'interno della vasta saga di **Warcraft**, che, pur avendo avuto origine all'interno di un contesto video ludico, ormai si è espansa tanto nella letteratura, quanto nei fumetti e, presto, forse, anche al cinema? Senza voler ancora offrire torto a **Cyttorak** o a **Shumagorath**, due fra le tante empie divinità che, nell'universo Marvel Comics, hanno ruotato sin dagli anni '60 nelle storie del **Dottor Strange**, a sua volta ipoteticamente di prossimo debutto sul grande schermo.



Nel voler ovviare a una sicuramente interessante, certamente lunga, e pur forse non così utile, panoramica su tutte le divinità che attraverso libri, film, fumetti, giochi e, persino, musica, hanno conquistato uno spazio più o meno ampio nell'immaginario collettivo; quanto sicuramente ha da riconoscersi più significativo può essere un interrogativo volto a tentare di offrire una qualche spiegazione nel merito di tutto ciò, e, nel dettaglio, nel merito del perché, in un mondo già descritto qual iper-tecnologico (fra internet, smartphone, tablet e quant'altro), si sia rimasti comunque sì legati alle divinità più comuni, addirittura primitive, in quei contesti abitualmente propri del fantasy in senso classico, e pur, non di meno, ampliabili a includere tutto il fantastico in senso lato.

Sin dagli arbori della civiltà umana, da quando la mente dei nostri avi primigeni ha iniziato a elaborare l'evidenza della propria mortalità e, soprattutto, l'assenza di spiegazioni utili a offrire una giustificazione alla maggior parte delle domande che era in grado di elaborare, sul perché di ogni cosa, di ogni evento; il fattore divino è stato non soltanto utile, ma addirittura necessario e irrinunciabile a colmare tali lacune, consentendo di riportare il tutto a un livello più gestibile, con il quale potersi offrire in maggiore confidenza. Ancora oggi, per i credenti, nella propria fede è cercata la risposta ad alcuni interrogativi non ancora risolti, benché i progressi della scienza stiano cercando di offrire sempre più dettagli su ogni aspetto della nostra vita quotidiana. In un tale contesto, con un conflitto ancor irrisolto da secoli fra religione e scienza, ove già difficile sembra poter essere, per le divinità attuali, trovare il proprio posto; non soltanto improbabile, ma addirittura impossibile, dovrebbe essere qualunque genere di affezione nei riguardi di dei antichi o, peggio ancora, semplice frutto della fantasia di un singolo autore, all'interno degli stretti confini della propria opera.



Ciò nonostante, tale interesse, tale curiosità, è reale, è concreta. E non per un qualche crescente neopaganesimo, ma per qualcos'altro. Perché allo stesso modo in cui un tempo l'umanità soleva cercare risposte negli dei, ai tempi moderni, ai giorni nostri, nel quale tutte le risposte, o quasi, sono già offerte, sono già presentate, sebbene talvolta da oracoli non molto più precisi di quelli di un tempo, gli dei dimostrano di avere ancora qualcosa da dire, di poter ancora trovare un proprio ruolo, un proprio compito all'interno della nostra società.

Ma quale ha da intendersi questo compito, simile utilità, per la quale?

Forse quello di intrattenerci, con storie dal sapore esotico, di un'epoca lontana e ormai dimenticata. Forse quello di ricordarci da dove siamo venuti, quale è stato il nostro passato e, in una certa misura, il perché del nostro presente. O forse, diversamente, quello di esprimere in maniera diversa, in maniera originale e non banale, i nostri limiti, i nostri sbagli e le nostre conquiste, i confini della natura umana così come imposti e così come, talvolta superati, della quale, quasi sempre, gli dei finiscono per essere un'esaltazione, un archetipo oltremisura, estremizzato e stereotipato.

Non è, del resto, **Crom** la figura di un padre severo e inflessibile, che sebbene appaia sempre pronto a giudicarli per ogni proprio fallimento, per ogni propria mancanza, apprezza in cuor suo la forza e la determinazione dei suoi figli, spronandoli sempre a raggiungere traguardi più elevati, vittorie più straordinarie?

Non sono, ancora, **Cthulhu** e tutti gli altri **Grandi Antichi** l'esemplificazione del male più oscuro e antico che risiede nelle profondità dei nostri cuori, dei nostri animi, che rifiutiamo di conoscere, di accettare, e che pur, talvolta, può arrivare a prendere il sopravvento, in quella follia che solo può essere addotta a offrire una ragione alla violenza più efferata, alle stragi più terribili e ingiustificate?

E non è, infine, **Gandalf** l'incarnazione di un mentore saggio e benevolo, sempre pronto ad aiutarci a ogni nostra caduta, a ogni nostro errore, indicandoci non tanto la via giusta da seguire, quanto il modo di percorrere tale strada, per restare fedeli a noi stessi e ai nostri ideali anche nell'ora più oscura?

articolo a cura di Ziadada



Che cosa succede se i personaggi di un film di supereroi sono anche gli dei di un'antica tradizione? E' possibile che nelle storie degli dei di Asgard, passate attraverso la trasformazione in fumetto e poi in film, continui a risuonare il fascino ancestrale degli dei antichi, oppure questi dei moderni vivono solo sul piano epico di una mitologia tutta contemporanea? Lo spettatore che abbia un'infarinatura sui miti norreni non può non notare come nel film caratteristiche fisiche, rapporti di parentela e storie personali differiscano da quelli della tradizione. Però, se guardiamo alle forme in cui il fandom di "Thor" si esprime ad esempio sui social network e nei siti di fanfiction, scopriamo che il culto per il film si salda molto spesso ad un riscoperto interesse per i miti originali, per i testi antichi, per la tradizione, confinando da un lato con lo studio degli appassionati di letteratura e folklore, e dall'altro con la devozione dei gruppi neopagani. "Thor", per qualche ragione diversa dall'accuratezza della ricostruzione, riesce ad evocare un immaginario politeista e precristiano su cui attira la nostra attenzione. Ci chiediamo allora come si possa leggere "Thor" come racconto religioso e specificamente politeista e norreno.

La vicenda del principe **Thor**, nel suo percorso dall'orgoglio alla rivolta contro il padre, fino alla caduta ed alla successiva redenzione attraverso il sacrificio di sé, compie una parabola più riconducibile ad un paradigma cristiano. Se guardiamo però alla parallela vicenda di **Loki**, vediamo qualcosa di diverso. Se le odierne storie dei supereroi attingono al desiderio di ascoltare lo stesso tipo di narrazione che ai tempi degli antichi dei ha prodotto l'epica, la storia di **Loki** come ci è raccontata in questo film assomiglia anche ad un'altra forma di racconto che ereditiamo ancora dagli antichi del tempo degli dei: la tragedia. Come in una tragedia classica, infatti, ci è mostrato un protagonista che ha subito – o ritiene di aver subito - un torto, per cui proviamo un'iniziale empatia che si trasforma in orrore e sgomento quando progressivamente egli pianifica e mette in atto la sua vendetta, scegliendo e portando a compimento sotto i nostri occhi, senza rimedio, la propria perdizione. L'universo di **Loki** è un universo pagano perché il fato non lascia posto per la redenzione: **Loki** si abbandona da sé nell'abisso. La sua storia svolge così la funzione catartica della tragedia classica: non ci fornisce un lieto fine, ma ci consente in maniera indolore, da spettatori, di ampliare la nostra esperienza includendo anche il male, l'oscuro, l'ineluttabile. Così questo **Loki** dei fumetti ritorna ad essere il "vero" **Loki** di Asgard, il dio le cui azioni conducono al disastro, destinato senza rimedio a diventare l'antagonista del figlio prediletto, del dio solare amato da tutti. Questo **Loki** diventa "il vero" **Loki** anche livello simbolico e funzionale: le sue azioni sovvertono il corso previsto degli eventi, scatenano e mettono in moto il cambiamento; la maturazione e l'assunzione di responsabilità da parte di **Thor**, nel film, non sarebbero avvenuti senza il suo operato; riconosciamo in **Loki** il dio antagonista e demiurgo, il cui ruolo tra gli dei è quello di mostrarci non solo che il caos ed il male hanno un posto nell'universo, ma anche che giocano un ruolo fondamentale nell'evoluzione delle cose.

La principessa Mononoke

articolo a cura di Nihal

Nell'antico Giappone il principe Emishi Ashitaka si trova coinvolto in una guerra tra umani e spiriti; umani che lottano contro la terra stessa e la sua anima.

Lo spirito Cinghiale Nago ha trasmesso involontariamente una terribile maledizione al giovane Ashitaka ed è per questo che egli si mette in viaggio, in cerca dello Spirito della Foresta. Il viaggio lo spingerà verso ovest, dove i samurai dell'imperatore mietono vittime tra i contadini, fino alla Città del Ferro, dove conoscerà lady Eboshi. La bellissima donna è a capo di una piccola città che estrae e fonde il ferro, lo esportano in ogni angolo del paese e quest'attività ha permesso a reietti della società di ogni tipo di avere un lavoro e sostentarsi. Qui Ashitaka vede lebbrosi che producono fucili di precisione, donne che alimentano le fonderie e uomini che estraggono il ferro direttamente dalle montagne. Ognuna di quelle persone era stata rifiutata dalla società e lady Eboshi li aveva accolti a braccia aperte. Ma forse qualcuno non ne è soddisfatto.

Estrarre dalle montagne significa sviscerare la montagna, disboscandola e uccidendo la vita che in essa risiede. La Foresta e i suoi abitanti muoiono e rimanere inermi non è nell'animo dei Lupi Giganti e della loro figlioccia umana, San detta **Mononoke**.

Proprio mentre Ashitaka vi è ospite, la giovane San penetra nella città e tenta di assassinare la stessa lady Eboshi. Quella donna che aveva provocato le ferite insanabili della montagna e della foresta doveva morire.

Lo scontro è furioso, mentre gli abitanti della città guardano atterriti quel piccolo diavolo che attentava alla vita della loro salvatrice. Sarà lo stesso Ashitaka ad intervenire e a portare in salvo San.

La morte dell'una o dell'altra non era utile a nessuno, a questo era giunto il giovane principe, ma nel farlo un proiettile letale lo raggiungerà in pieno petto.



San estremamente riconoscente a quello sconosciuto, tenta un miracolo.

Ashitaka si risveglia immerso nelle acque benefiche della foresta. Lo ha riportato in vita lo Spirito della Foresta, Colui Che Cammina Nella Notte. Lo ha trovato, è finalmente giunto alla fonte della vita della Foresta.

Ma non sa che qualcosa di maligno cova nell'oscurità. L'imperatore con i suoi soldati è giunto. Ha invaso la Città del Ferro e la Foresta e il suo scopo è uno soltanto: la testa dello Spirito della Foresta che si dice porti la vita eterna. Gli spiriti stanchi, dei soprusi degli umani, ingaggiano una guerra all'ultimo sangue e, purtroppo per gli umani, l'imperatore riesce nel suo intento e l'ira dello Spirito decapitato travolgerà ogni cosa. San e Ashitaka sono gli unici a capire che restituire la testa allo spirito sia l'unica speranza. Ci riusciranno, ma non prima che la devastazione abbia raggiunto la città e gli abitanti. Ci sono morti, sia tra gli umani che tra gli spiriti. Ma qualcosa è cambiato in meglio. Un piccolo seme di speranza nasce tra gli spiriti e la consapevolezza tra gli umani. Nonostante la vergogna di essere stata salvata da San e Ashitaka, Eboshi capisce l'importanza della Foresta e ammette i suoi errori perché il rispetto verso la natura e verso il nostro mondo dovrebbe essere la nostra prima preoccupazione.

Grandi spiriti volti a proteggere la felicità della terra, la vita in quanto dono della natura e soprattutto volti al rispetto per ciò che ha permesso loro di vivere: questo sono i protagonisti di questa storia. Miyazaki ce li mostra come grandi Spiriti che proteggono la natura e la vita, grandi Spiriti che nonostante i loro immensi poteri devono guardare la loro terra sventrata e violata.

Quando i primi a preoccuparsi per essa dovrebbero essere coloro che la abitano e che non sono affatto immortali: gli umani.

articolo a cura di Yui



Cavalieri dello Zodiaco non hanno certo bisogno di presentazioni. Nati dalla matita di Kurumada e trasportati in tv da Araki, i **Cavalieri dello Zodiaco** (d'ora in poi CdZ) sono una pietra miliare dell'animazione giapponese di fine anni '80 e inizio anni '90.

Tutti i bambini di quella generazione li hanno conosciuti, vi sfido a trovarne uno che non li conosca (poi magari può anche non piacere, però li conoscono), e tutti i bambini di allora si sono emozionati a seguire le avventure di Pegasus e compagni per salvare **Atena**, la loro Dea e protettrice della Terra.

Il grande filo conduttore della serie sono le antiche divinità greche e le guerre intraprese fra di loro. Come tutti sappiamo quando il male sta per invadere la Terra, **Atena** si reincarna in una fanciulla per difendere il pianeta; anche se Dea, Atena non è invincibile come si potrebbe pensare, la sua forma umana la rende vulnerabile come qualsiasi altra persona, infatti in molti tentano di ucciderla durante il corso della serie. Durante la saga delle Dodici Case sembra quasi che stia per morire, ma il coraggio e la forza dei suoi Cavalieri di Bronzo la salvano e lei, completamente risvegliatasi come Atena, sconfigge Arles.

Quando tutto pare essere finito, ecco che dal freddo nord arriva un nuovo pericolo: Hilda di Polaris e i suoi Cavalieri di Asgard.

Controllata tramite un anello da **Nettuno**, Hilda cerca di ampliare i territori di Asgard a scapito dei ghiacci circostanti, che senza le preghiere di Hilda si sciolgono causando non poche catastrofi naturali.

Atena non si tira indietro e grazie al suo cosmo impedisce ai ghiacci di sciogliersi, ma rischia di morire congelata.

Riportata Asgard alla normalità, con Hilda di nuovo se stessa, i pericoli non sono finiti. Anche Nettuno si è reincarnato e vuole annientare l'umanità annegandola, la Terra è sconvolta da tremende tempeste e piogge che non sembrano finire. **Atena** quindi si sacrifica nuovamente per il bene degli uomini, viene rinchiusa nella torre principale del palazzo sottomarino di Nettuno e riceve mano a mano tutta l'acqua che sarebbe dovuta cadere sulla Terra. La serie classica finisce qua, con la sconfitta di Nettuno e il ritorno a casa di Atena e dei suoi Cavalieri; chi ha letto anche il manga sa che non è finita qua.

Richiesta a gran voce dai fan, dal 2002 al 2008, viene portata sul piccolo schermo la parte finale della storia.

Arles, Hilda e **Nettuno** in realtà non sono altro che un piccolo anticipo della vera Guerra Sacra che sta per iniziare. **Hades** si è risvegliato e ha mandato il suo esercito contro Atena. Stavolta però la Dea non se ne sta più in seconda linea, ma decide di partecipare attivamente alla Guerra.

Scende nell'Averno e si ritrova davanti ad **Hades**, reincarnatosi nel fanciullo dal cuore più puro di tutta la Terra: il Cavaliere di Atena, Andromeda.

Il Cavaliere riesce a recuperare la sua coscienza e la storia si sposta nei Campi Elisi.

Qui i Cavalieri di Bronzo combattono contro due divinità: **Hypnos** e **Thanatos**, che vengono sconfitti e rimangono quasi traumatizzati dal fatto che degli esseri umani siano stati in grado di battere un dio.

La battaglia finale vede **Atena**, con la sua armatura divina e la sua arma, fronteggiare **Hades**, ripresosi il suo corpo originale. È Pegasus, però, a ferire mortalmente **Hades** e a concludere la Guerra Sacra.

Nettuno, Hypnos, Thanatos, Hades. I CdZ ci insegnano che, seppure uomo, la forza di volontà ci fa fare cose impensabili, come uccidere un dio.



La storia è incentrata sulla ricerca della Sfera dei Quattro Spiriti andata distrutta. A cercarla è un gruppo piuttosto eterogeneo composto da un mezzo-demone, un'umana, una guerriera, un demone volpe e un monaco.



Il mezzo-demone è, appunto, **InuYasha**, nato dall'unione tra il **Grande Demone Cane** e un'umana, e costretto da un incantesimo ad ubbidire all'umana Kagome Higurashi.

InuYasha fin da piccolo combatte contro le angherie degli altri demoni compreso suo fratello Sesshomaru. Egli, forte della sua natura completamente demoniaca, tratta il fratello come feccia e tenterà più volte di contrastarlo nella ricerca della Sfera.

Per **InuYasha** impossessarsi della Sfera significa poter diventare un vero demone, poter trovare vendetta sul fratello e finalmente stabilire il suo posto nel pantheon dei demoni. Nel suo animo si scontrano le sue due nature entrambe con pro e contro: la parte demoniaca gli permette di utilizzare poteri soprannaturali e di poter gestire al meglio la spada Tessaiga, mentre la parte umana gli dà una vena di pietà che un demone non potrebbe avere. Sarà importante ottenere questo equilibrio visto che in molti momenti **InuYasha** rischia la perdita totale del controllo e scatena la sua metà demoniaca a briglia sciolta, dimenticandosi sia di amici che di nemici. Altrettanto pericoloso però è il sopravvento della parte umana che lo rende indifeso.

InuYasha a causa della sua umanità sarà costretto anche a soffrire immensamente per un sentimento a cui i demoni non sono certo avvezzi: l'Amore. L'amore per una donna ormai morta e che in un attimo di follia, ha ferito mortalmente.

Questo sentimento non lo lascerà andare mai e a tratti intralcerà anche la ricerca della Sfera.

Una cicatrice che forse non svanirà durante la sua vita immortale e che per molto tempo gli impedirà anche di accorgersi di chi gli sta intorno.

Tite Kubo (autore del manga originale) ci presenta Kurosaki Ichigo, un particolare studente delle superiori: egli vede gli spiriti (plus), anime irrequiete in cerca di una via per la salvezza. Alcuni di questi soggetti non riescono a sciogliersi dal rancore che li legano alla terra e sono proprio questi sentimenti e le loro intenzioni malvagie che li trasformano in esseri orrendi chiamati Hollow. Salvare queste anime è il compito degli **Shinigami** che, per farlo, usano il rituale di sepoltura dell'anima (konso). Ichigo conoscerà così Kuchiki Rukia, una **shinigami** cui egli tenterà di salvare la vita dall'Hollow che lei cerca di redimere. Durante lo scontro, Rukia, dovrà trasferire parte dei suoi poteri a Kurosaki ed egli entrerà in un mondo del tutto diverso da quello della città di Karakura. La sua anima si staccherà letteralmente dal suo corpo ed egli potrà, armato della sua Zanpakuto, affrontare l'Hollow.

Il giovane sarà introdotto nella Soul Society, il vero e proprio aldilà, dove le anime sono accolte e suddivise secondo un sistema gerarchico.

Ichigo scoprirà che essere un **Shinigami**, non è solo il privilegio di una vita ultraterrena ed eterna, ma anche una responsabilità.

Responsabilità che lo porterà a sviluppare un grande senso di protezione verso i suoi amici e la sua famiglia.

Scoprirà che le sue doti vanno aldilà del comune **Shinigami**, la sua aura spirituale possiede, infatti, una potenza inaudita che lo vedrà oggetto di continui attacchi da parte degli Hollow. Ichigo sarà costretto a vivere due vite ben diverse: una nelle vesti di un semplice umano, una nelle vesti di un guerriero traghettatore di anime.

Purtroppo non tutti gli **Shinigami** ripongono in lui grande fiducia e questo gli complicherà le cose anche nelle gerarchie governative della stessa Soul Society. La sua impulsività lo coinvolgerà in scontri all'ultimo sangue con personaggi che in futuro lui considererà una vera e propria famiglia. Ma si sa, il primo impatto... non è mai quello che conta.



articolo a cura di Yui



«L'umano il cui nome verrà scritto su questo quaderno morirà»

Questa che leggete qua sopra è la prima regola del **Death Note**. Che cos'è un **Death Note**? È un quaderno magico che gli **Shinigami** utilizzano per uccidere le persone tramite il proprio nome di nascita.

Lo **Shinigami** è, letteralmente, un dio della morte; **Death Note** ce ne presenta ben due: Ryuk e Rem.

La storia ha inizio quando Ryuk, annoiato dalla sua vita, decide di far cadere il suo Death Note sulla Terra. Il Quaderno è molto importante per la vita di uno **Shinigami**, essi non sono immortali e vivono rubando il tempo rimasto alle persone scrivendo i loro nomi sui Death Note; per poter fare ciò si avvalgono degli Occhi degli **Shinigami**, che consente loro di visualizzare sopra la testa del malcapitato il nome, da scrivere sul Death Note, e il tempo che gli rimarrebbe da vivere. A prendere il Quaderno di Ryuk è Light Yagami, un ragazzo di 17 anni con un senso della giustizia un po' troppo sviluppato.

Rem è lo **Shinigami** che accompagna Misa. Alla ragazza ha affidato il Death Note di un altro **Shinigami**, morto per proteggerla... gli **Shinigami** non possono affezionarsi o legarsi sentimentalmente agli umani, se lo facessero e cercassero di evitare l'ora della morte dell'umano a cui si sono affezionati, essi muoiono; questo per farci capire che le divinità della morte possono subire il solito trattamento che riservano alle persone.

Light Yagami è solo un ragazzo, un niente rispetto all'umanità stessa, ma ha una particolarità che lo rende superiore agli altri, lui possiede il **Death Note** e ha potere di vita e di morte su chiunque.

Lo utilizza per punire i malvagi, tutti coloro che hanno commesso dei crimini; piano piano questo potere gli farà credere di essere diventato una divinità in terra, un Dio di un nuovo mondo in cui le persone malvagie non esistono e solo i meritevoli possono vivere.

Ma chi è che può decidere della vita o della morte di un uomo? Non certo un altro uomo e questo Light non riesce a capirlo; braccato da L e dalla polizia escogita piani sempre più complessi e intricati per continuare la sua "missione", avvalendosi anche del Quaderno e degli Occhi di Misa (la quale ha donato metà della vita per il potere degli **Shinigami**).

Una sfida fra uomini quindi, che può terminare in un modo solo. E non è Light o L a farla terminare, è Ryuk, lo **Shinigami**, il Dio della Morte, l'entità superiore all'uomo, scrivendo il nome di Light sul Quaderno la lotta ha fine.

Per quanto possa essere potente un uomo rimane comunque un uomo e non è niente di fronte ad una divinità come un Dio della Morte.



Death Note, di Tsugumi Ohba e Takeshi Obata, è edito da Planet Manga in 12 volumi più un tredicesimo volume di guida alla lettura. Nel 2006 è stato prodotto un adattamento anime in 37 puntate, trasmesso in Italia da Mtv a partire dal 2008.



RG Veda è l'opera che, dal 1989 al 1996, rese famose le autrici Clamp, pubblicata in 20 volumi dalla Panini Comics nel 1999 e, riedita, dalla Magic Press nel 2009, mantenendo la forma originale dei volumi, in 10 volumi. **RG Veda** è la modifica di Rig Veda, il quarto libro dei Veda, la raccolta in sanscrito della religione induista.

Il manga si ispira all'adattamento buddista giunto in Corea e Cina ma, nel manga, gli Dei sono mortali (anche se con poteri divini) e l'immortalità è dovuta solo dal nome che, venendo tramandato di padre in figlio, è come se il Dio non morisse mai.

È la storia di Ashura, figlio di **Ashura-o**, il Dio della Guerra. Il compito di Ashura sarà quello di sconfiggere l'Imperatore **Taishakuten**, insieme ai "giovani" Dei (figli degli Dei della precedente battaglia in cui il Dio del Tuono, **Taishakuten**, decapitò usurpandone il trono l'Imperatore Celeste e **Ashura-o**, capo del suo esercito nonché amico di **Taishakuten** stesso).

Ashura viveva un sonno ibernato per essere protetto dalla sua stessa madre (che tradì il marito **Ashura-o** in favore dell'amante **Taishakuten**) e perché ultimo della sua stessa razza. Ashura, come suo padre, ha il controllo sul fuoco e una profezia vuole che sia lui la fiamma scarlatta che sconfiggerà **Taishakuten**.

Il suo risveglio avviene grazie all'intervento del Dio Guardiano del Nord, **Yasha-o**, ma il destino dei due ragazzi è legato da un doppio filo. Tra Ashura e Yasha si crea un forte legame affettivo (che, alle volte, sembra superare quello fraterno) e il fato vuole che sia Ashura ad uccidere Yasha per poter assumere il suo pieno potere.

Questa non è solo una storia epica fantasy, è anche una storia dove s'impara cosa sia la vera amicizia. Dove il desiderio di un bambino di avere l'amore materno si frantuma sul marmo del cuore di una madre che vuole solo vedere morto il proprio figlio.

Gate di Hirotaka Kisaragi è un manga dal disegno perfetto, dettagliato e dalla trama complessa. Pubblicato dalla Ronin Manga (costola della Kappa Edizioni) nel 2010, questo manga è fermo a tre volumi in Italia, si sta aspettando che arrivi il quarto e ultimo volume dal Giappone.

È la storia di quattro ragazzi, quattro amici che, colpiti da un fulmine, sopravvivono ma non senza conseguenze! I loro corpi sono presi "in prestito" dalle 4 Bestie Sacre (costringendo i ragazzi a sancire un patto con loro: o il patto o la morte), custodi del **Gate**, un portale che dovrebbe impedire l'accesso al nostro mondo al Dio dei demoni e degli spiriti, **Shura**. Anche se i protagonisti di questo manga sono i quattro ragazzi (Akira, Shigeru, Kazuya e Riki), vorrei parlarvi di **Shura**, il Dio dei demoni, degli spiriti e, aggiungo io, degli inganni!

Il suo è un inganno che si è perpetrato in oltre trenta anni, dalla creazione del **Gate** fino ai giorni nostri. È riuscito a lavorare i "fianchi" dei personaggi, ingannandoli a cominciare dalle Bestie Sacre che, oltre ad essere i suoi guardiani, erano i suoi servitori. Le Bestie sono contrarie al Dio, tuttavia non possono resistere ai suoi ordini.

Pur di sconfiggerlo, gli invocatori del passato, con i loro supporter (coloro che, con i propri poteri, indicano il luogo esatto delle Chiavi in grado di aprire o chiudere il **Gate**) hanno compiuto un abominio riportando in vita due gemelli (una ragazza e un ragazzo) grazie all'anima di uno degli invocatori, a questo punto come si chiuderà la storia?



Il bene che diventa male per sconfiggere il male stesso, è bene? Non ci resta che aspettare il quarto e ultimo volume dal Giappone per sapere se **Shura** sarà sconfitto e rinchiuso di nuovo nel **Gate**...se sarà sconfitto, quanto amaro lascerà la vittoria?

In fondo è possibile davvero sconfiggere il Dio degli inganni, dei demoni e degli spiriti del tutto.

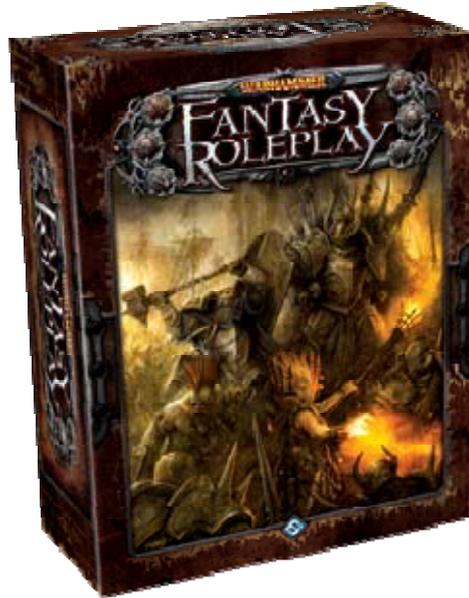
articolo a cura di Francesco Bignardelli

In questa nuova recensione, si è deciso di parlare di un nuovo gioco di ruolo, molto apprezzato e famoso soprattutto per il formato di gioco “war game”, cioè **Warhammer Fantasy Roleplay**. L’ambientazione del gioco, è di un mondo cattivo dove c’è poco spazio per gli eroi, al massimo per gente buona, che spesso non vuole fare l’avventuriero, ma si ritrova a farlo; un mondo brutale e spesso selvaggio dove la sopravvivenza non è mai garantita.

Questo mondo creato millenni addietro da una razza aliena giunta sul pianeta, attualmente è in guerra aperta con gli eserciti del chaos, un’entità proveniente da un mondo parallelo noto come warp e che da tempo immemore cerca di attraversare i portali per giungere nel mondo conosciuto. Questo esercito è formato da esseri demoniaci, mostri corrotti dal potere del chaos e a guidarli vi sono coloro che vengono chiamati “dei del caos”. Tra queste sono quattro i principali dei del caos i quali governano le regioni infernali conosciute come regno del chaos, un mondo che è in realtà un limbo senza limiti spazio temporali.

Il primo di questi quattro dei è **Khorne**, il più potente dei quattro, chiamato anche il dio del sangue e delle battaglie. Siede su un trono bronzeo sopra una montagna di teschi e dona i suoi favori a coloro che combattono per ciò che desiderano, rispetta la forza e onore; ha una forma umana anche se la testa sembra quella di cane inferocito.

Il secondo è **Tzeentch**, il grande incantatore, dio della magia e supremo stregone infernale, conosciuto anche come manipolatore del destino, visto che conduce la gente verso un destino che accrescerà solamente il suo potere. Dona i suoi favori a chi usa l’intelletto per dominare il mondo; la sua forma è la più strana visto che il corpo è fuso con la testa e il volto muta di continuo sempre mantenendo un’espressione malvagia e manipolatrice, sopra la testa infine ha due corna lunghissime, appare sempre in piedi immerso una coltre di nebbia fitta.



Il terzo degli dei del caos è **Nurgle**, il grande signore della decomposizione che controlla la corruzione dei corpi e le epidemie. Sono le sofferenze dei lebbrosi e dei malati ad attirarlo e adora le pestilenze. Di sicuro è il più orribile dei quattro, il suo corpo è pieno di putridume, la pelle è verdastra piagata e necrotica ma una descrizione scritta non può minimamente bastare per descrivere l’orrore di tale essere. Il suo potere è molto meno stabile degli altri anche perché si basa sulle pestilenze e sulle malattie e che invadono il mondo, per questo il dio ne crea sempre di nuove per aumentare il suo potere.

Infine vi è **Slaanesh**, il più giovane e il più bello dei signori del caos, è affascinante come nessun altro ed è disarmante nella sua innocenza; è il maestro della lussuria e dell’indulgenza brama i vizi e onora chi come lui ama tutte le più crudeli passioni. Slaanesh è perfetto nelle sue sembianze; ha tratti incredibilmente eleganti e nessuno può riuscire ad osservarlo senza perdere l’anima. Sarà anche il più debole dei quattro ma ha un ruolo molto importante, perché è il più capace a corrompere gli animi dei mortali, con i vizi e la lussuria è il più capace nel portare al caos gli esseri viventi. Tra gli dei è colui che più facilmente influenza l’equilibrio di forze tra i suoi fratelli, così facendo aumenta sempre di più il suo potere su tutti gli altri.



Le forze del Chaos sono potenti e pare quasi indistruttibili, ma invece di allearsi per combattere assieme, queste creature si odiano tra di loro e hanno deciso di combattersi; essi sono anche diametralmente opposti. **Khorne** è una divinità dall'azione evidente, in cerca della morte degli altri; è opposto a **Slaanesh**, che agisce invece segretamente, alla ricerca del piacere in tutte le esperienze (inclusa quella dell'uccisione). **Nurgle** rappresenta le forze del tempo e della decadenza, della distruzione e della stagnazione, mentre **Tzeentch** rappresenta il costante cambiamento, l'evolversi e la costruzione. Queste relazioni di inimicizia sono continue e si devono sempre trovare punti di contatto nel caso si debba affrontare un nemico comune (cosa che accade quasi sempre tra **Khorne** e **Tzeentch**). Si dovrebbe fare un accenno anche a un quinto dio maggiore, il primo nato dal Chaos: **Malat**. Tale divinità ha un potere tale da superare quello degli altri quattro fratelli; è il primo nato dal Chaos e rappresenta il Chaos che combatte se stesso; venne quindi combattuto dagli altri quattro e divenne **Malat** il rinnegato. Per problemi di copyright poi non è stato più utilizzato nel

gioco di ruolo, anche se viene menzionato spesso nei libri che sono usciti su tale ambientazione. Abbiamo quindi davanti un mondo, quello di **Warhammer**, sempre in guerra da millenni nei quali le razze (umani elfi e nani), seppur spesso in guerra tra di loro, si sono spesso alleate contro l'avanzata del chaos in tutto il mondo; in questo continuo combattere per la sopravvivenza, alcune personalità tra le varie razze, grazie alle loro gesta, sono divenute divinità verso le quali i vari popoli nutrono una grande devozione (come Sigmar, il fondatore dell'impero per gli umani e Grimmir per i nani) devozione che la gente ha anche verso quelle divinità che li difendono dal chaos (come Ulric per gli umani e Asuryan per gli elfi) nella speranza che un giorno questo caos venga finalmente distrutto. In certi momenti del gioco la presenza di tali divinità non pare forte come quella che si percepisce per gli dei del Chaos, visto che i quattro fratelli hanno la predominanza su tale mondo, ma spesso si manifestano con segni particolari agli occhi della gente per portare non solo fiducia e coraggio, ma anche forza, visto che spesso sono loro stessi a far ergere un eoe tra i popoli contro il male infinito del chaos.

articolo a cura di Richard Kitchen

Il mondo come lo conosciamo è un'illusione creata dal **Demiurgo** per tenere prigionieri gli esseri umani e privarli delle loro memorie ed identità. La realtà, ciò che si trova oltre il velo dell'illusione mondana, è un mondo oscuro ed atroce, popolato di creature ed entità orribili e malevole, dai vasti poteri.

Ci sono luoghi e momenti, nel nostro mondo, in cui il velo si assottiglia, permettendo di scorgere la verità dietro di esso e, talvolta, di valicarlo. A nostro rischio e pericolo.



Questo è **Kult**, un gioco di ruolo cartaceo contemporanea horror pubblicato originariamente nel 1991 dalla Target Games. Nel 2005 è stato tradotto in italiano dalla Raven Distribution nel quale divinità angeli e demoni si scontrano per il potere

Il **Demiurgo** è l'artefice dell'illusione, colui che ha creato la prigione che noi chiamiamo realtà e vi ci ha rinchiuso gli uomini. Come suggerisce il nome stesso, si tratta probabilmente di un'entità che ha plasmato il nostro mondo, e la Realtà dietro di esso, più che un creatore vero e proprio, benché le sue caratteristiche sembrano essere quelle del dio cristiano.

I motivi del suo agire sono totalmente ignoti anche alle creature che popolano la Verità oltre il Velo, ed Egli stesso è ormai scomparso da tempo. Nessuno sa perché, né dove sia andato.

Gli Arconti, suoi primi sottoposti e seguaci, dopo la sua scomparsa si sono divisi, tra coloro che sono rimasti fedeli all'antico padrone e

coloro che invece perseguono dei propri imperscrutabili fini, esercitando la loro influenza sull'illusione e sugli uomini, usandoli come pedine insieme alle altre loro schiere di servitori nella guerra e negli intrighi mossi gli uni contro gli altri. In origine esistevano dieci Arconti, ma quattro di loro fuggirono, oppure vennero esiliati o distrutti nella lotta di potere che seguì la scomparsa del **Demiurgo**. I restanti sei ora competono per il dominio di Metropolis, una città immaginaria oltre il Velo, e del nostro mondo. I nomi degli arconti sono: Kether, l'arconte attuale più potente e primo a essere stato creato dal **Demiurgo**, anche se è il più inattivo dei sei, Binah, Geburah, Tiphareth, Netzach e Malkuth

Astaroth, è il gemello oscuro del **Demiurgo**, e il Signore dell'Inferno. Le sue connotazioni sono molto simili a quelle del Diavolo, benché la sua potenza, rispetto a quella del Lucifero biblico, sia molto più ravvicinabile a quella di Dio. Egli afferma di essere l'origine del **Demiurgo**, e che il Creatore non è altro che la sua ombra più luminosa. La maggior parte delle creature ritiene invece vero il contrario, cioè che **Astaroth** sia l'ombra oscura del **Demiurgo**.

Egli è alla costante ricerca del gemello, e molti servitori affermano che egli sia cambiato dopo la scomparsa della sua controparte, manifestando nuovi aspetti del suo carattere, diventando meditabondo e cercatore. Rimane comunque il Principe delle Tenebre, il suo scopo principale (oltre a trovare il fratello) è quello di ottenere un dominio assoluto anche sull'illusione. Egli attira a sé chiunque possieda un basso equilibrio mentale e assorbe il potere dalla sofferenza e dal dolore delle altre creature.

I principali seguaci di **Astaroth** sono gli Angeli della Morte. Essi sono immagini speculari e distorte degli Arconti e, come i loro fratellastri, alcuni seguono le trame del loro capo, mentre altri hanno i loro progetti personali per impadronirsi del mondo intero.

Tali Angeli si chiamano Thaumiel, Chagidiel, Sathariel, Gamichioth, Golab, Togarini, Hareb-Serap, Samael, Gamaliel, Nahemoth. Esistono altre forme di divinità residenti in vari templi dentro metropolis; vi sono altri **Dei Viventi** e **Dei Morti**, ma sono secondari rispetto alle lotte tra le principali forze del **Demiurgo** e di **Astaroth**.



foto di Schorle, distribuita sotto licenza CC

articolo a cura di Ziadada

Un giovane pastore del Marocco, Attar, mentre il suo gregge è al pascolo, si assopisce in una caverna; il suono di uno strumento a fiato lo risveglia: è **Boujeloud**, il “padre delle pelli”. Il dio accetta di insegnare la sua musica ad Attar, a condizione che il pastore non ne riveli i segreti a nessun altro: se mancherà, il suo villaggio dovrà dare una delle sue fanciulle in sposa a **Boujeloud**. Quando Attar svela il segreto ai suoi familiari, il dio infuriato si presenta al villaggio a pretendere la sua sposa. La comunità gli propone la folle Aisha Kandisha: la musica incalzante degli abitanti e la danza frenetica della fanciulla coinvolgono e trascinano il dio che alla fine, esausto, si ritira senza esigere il tributo. Nasce così la tradizione di una cerimonia propiziatoria in cui ancora oggi, annualmente, nel villaggio di Joujouka una figura vestita di pelli di capra e occultata da un cappellaccio impersona il dio che infuria nel

villaggio, mentre un ragazzo in abiti femminili ricopre il ruolo di Aisha. Il tutto accompagnato dalla musica dei flauti, dei corni, dei liuti, delle percussioni e degli oboe dei componenti della famiglia Attar, depositaria nei secoli della tradizione musicale e della leggenda.

A partire dagli anni '50 del secolo scorso, esponenti della cultura occidentale scoprono la tradizione musicale di Joujouka, accostandone i riti ai Lupericali e connettendo il culto di **Boujelod** a quello di Pan; nel 1968 il multitalentoso pittore e scrittore **Brion Gysin**, che ne è da tempo affascinato, accompagna Brian Jones dei **Rolling Stones** al villaggio ad assistere ai riti. Quest'ultimo ne rimane colpito, al punto di registrarne i suoni e di produrre con il materiale ottenuto un album che uscirà, successivamente alla sua morte, nel 1971. Le sei tracce ci offrono cori alternati accompagnati da percussioni, accanto ad un impianto musicale di fondo su cui si intrecciano motivi melodici diversi che si aprono e concludono, vengono ripresi o si perdono in un'esperienza di ascolto di grande fascino, coinvolgente ed ipnotica.

Questo one-shot si inserisce nella continuity di **Midda's Chronicles** fra *Affari di famiglia* ed *Eufonia*.



Per qualunque uomo o donna, in Hyn, Qahr o Myrgan, i tre grandi continenti del mondo per così come comunemente noto, la differenza fra il mortale e l'immortale avrebbe dovuto essere considerata al di sopra di ogni possibile dubbio, al pari di quella fra il giorno e la notte, fra la luce e le tenebre, fra la vita e la morte. L'immortalità, per propria implicita caratteristica, avrebbe dovuto essere riconosciuta qual prerogativa propria del creatore; nel mentre in cui, al contrario, la mortalità qual prerogativa propria della creatura... e di tutto il Creato. Ciò che era stato creato, pertanto, prima o poi sarebbe stato distrutto; ciò che invece esisteva in quanto tale, mai avrebbe potuto conoscere il termine della propria esistenza, mai avrebbe dovuto temere la morte.

Un assunto semplice. Una certezza quasi confortante. Confortante nella misura in cui tutti gli uomini e tutte le donne, per quanto ricchi e per quanto poveri, per quanto nobili e per quanto plebei, per quanto osannati e per quanto reietti, presto o tardi avrebbero dovuto rendere conto a qualcuno delle proprie azioni, delle proprie scelte, di tutta la propria vita. Confortante, ancora, nella misura in cui tutti gli uomini e tutte le donne, per quanto soli, per quanto disperati, nel confronto con le difficoltà di una tanto fragile esistenza, avrebbero potuto rivolgere le proprie preghiere, le proprie speranze, i propri sogni all'indirizzo di qualcuno che da sempre era esistito, che per sempre sarebbe esistito, e che, in ciò, forse avrebbe potuto prestare loro ascolto, forse avrebbe potuto impiegare un'infinitesima frazione dell'eternità riservatagli per sostenerli, per graziarli, per benedirli, concedendo loro quanto richiesto.

Non soltanto assurdo, ma addirittura sconvolgente, avrebbe dovuto essere quindi considerata l'idea che anche un creatore avesse condiviso la medesima fine delle proprie creature. L'idea che anche un dio, seppur minore, fosse stato ucciso. E ucciso da una donna mortale.

«Si dice che tu abbia ucciso un dio...» tentò di provocarla uno sconosciuto, avvicinandosi al suo tavolo con l'incedere arrogante di tutti coloro che, prima di lui, avevano commesso l'errore di sfidarla, nella folle speranza di ereditare, con la sua morte, la sua fama, la sua gloria, la sua leggenda.

«Si dicono molte cose.» commentò la donna guerriero, per tutta risposta, non sollevando lo sguardo dal proprio piatto e dalla zuppa di legumi al suo interno.

«Si dice che tu abbia ucciso il dio Kah.» insistette lo sconosciuto, incrociando le braccia al petto e squadrandola dall'alto in basso, quasi a soppesare come una donna di non più di centodieci libbre potesse essere stata in grado di compiere quanto vociferato, ove già straordinario, per lei, sarebbe stato vincere contro un uomo di più del doppio del suo peso, qual egli era.

«Affascinante.» replicò ella, ancora senza sollevare lo sguardo dal piatto, con tono freddo e distaccato, nel quale difficile sarebbe stato cogliere l'ironia altresì propria di quel commento.

«Ti stai prendendo giuoco di me?!» protestò l'uomo, accigliandosi.

«Non oserei mai.» negò, scuotendo appena il capo, sempre negandogli qualunque attenzione diretta «E' evidente come la natura sia già stata sufficientemente impietosa in tal senso.»

«Ti stai prendendo giuoco di me!» esclamò il primo, con rabbia, lasciando calare due mani grandi come badili sul grezzo legno del tavolo al quale ella era accomodata, causando un moto sussultorio anche all'interno del piatto di zuppa, che tracimò riversando una manciata di lenticchie all'esterno.

Senza parlare, la mercenaria e avventuriera così indirettamente aggredita, mosse allora il proprio sguardo a ricercare quello dell'ultimo candidato suicida a lei tanto stolidamente presentatosi. E nell'azzurro del ghiaccio di quelle

iridi, il suo antagonista ebbe ragione di temere per la salvezza della propria anima immortale, quasi in lei avrebbe potuto perdersi e dannarsi per l'eternità.

«... hai veramente ucciso un dio?» si costrinse a domandare ancora una volta, con tono tuttavia meno arrogante rispetto a quello adottato in precedenza, riprova di quanto l'antagonismo che lo aveva animato fosse stato già obliato, sostituito nel suo cuore da un sentimento di reverenziale timore.

«E' tanto importante, per te, conoscere la risposta a questa domanda?» replicò ella, continuando a osservarlo, seppur, forse, non più per giudicarlo e condannarlo, quanto e piuttosto per comprenderlo, per apprezzare le ragioni alla base di quell'insistente interrogativo.

«Sì.» annuì l'uomo, esprimendosi con tanta sincerità da non essere neppure realmente consapevole dell'onestà con la quale si stava infine presentando a lei.

«Richiedimelo fra poco...» lo invitò la donna, accennando un lieve sorriso, non di scherno, non canzonatorio, ma, quasi e addirittura, carico di dolcezza, qual quello di una madre posta innanzi al dubbio di un figliuolo troppo curioso, e desideroso di intraprendere una scorciatoia per ottenere le risposte alle proprie domande, senza ancora esserne meritevole.

«Quando?» incalzò egli, non comprendendo il senso di quel consiglio.

«Fra poco.» tentò di tranquillizzarlo «Prima, però, dimmi perché per te è tanto importante.»

«Non so...» ammise, volgendo ora per un istante lo sguardo verso il soffitto sopra le loro teste, quasi lassù fosse scritto un qualsivoglia suggerimento utile a soddisfare tale inatteso interrogativo «Forse perché, se davvero tu avessi ucciso un dio, tutto ciò in cui ci hanno educati a credere, sin da bambini, sarebbe privo di significato, privo di ragione, se non, addirittura, un'enorme inganno, un terrificante tradimento, atto a illuderci della presenza di un fine ultimo dietro a ogni evento, di un significato più ampio dietro a ogni cosa, come invece non avrebbe più da considerarsi essere.»

«Spiegami.»

«Non so... non credo di esserne capace.» negò l'uomo, sentendosi addirittura in

imbarazzo a quella richiesta, alla quale non era in grado di concedere utile replica «Ma dal momento che noi siamo destinati a morire, che gli animali e le piante sono destinate a morire, che i mostri sono destinati a morire... se anche gli dei fossero destinati a morire, che senso avrebbe vivere?!»

«Non ami forse la vita?» domandò la mercenaria, con tono tutt'altro che retorico.

«Certo che l'amo.» confermò egli, senza esitazione «Ma sono consapevole che non vivrò per sempre... e mi piace pensare che, per intercessione delle azioni nelle quali avrò speso la mia esistenza, allo scopo di dimostrarmi degno di loro, dopo la morte mi sarà concesso di ascendere in gloria agli dei. Non diversamente da un figlio che desidera rendere i propri genitori orgogliosi di sé.»

«Ma un figlio non può vivere la propria vita animato dalla sola volontà di rendere i propri genitori orgogliosi di sé.» osservò ella, corrugando la fronte «Al contrario: dovrebbe essere prerogativa del genitore, del buon genitore, essere sempre orgoglioso del proprio erede, soprattutto quando questi si dimostri pienamente realizzato in ciò che fa, a prescindere dai piani che avrebbe potuto avere per lui e per il suo futuro.» argomentò, ricorrendo alla medesima esemplificazione proposta dall'interlocutore.

«Va bene.» accettò questi «Hai ragione. Ma ciò non toglie che, nella morte di un dio, si negherebbe completamente tale assioma, si negherebbe l'esistenza di un genitore orgoglioso o meno, riducendoci tutti a semplici figli d'un cane...»

L'Ucciditrice di Dei, osservò quell'uomo e, nei suoi occhi, vide riflessi molti altri sguardi, troppi altri sguardi, colmi d'indicibile disagio: gli sguardi di ogni commensale presente all'interno della locanda e, con loro, quelli di tutti i garzoni, dei cuochi e, persino, del locandiere, in timorosa attesa di quella risposta da lei prima rifiutata e, in ciò, tacitamente supplicanti da parte sua non tanto la cruda verità, quanto una più apprezzabile rassicurazione. La rassicurazione che quel tanto semplice assunto, quella così confortante certezza sulla quale avevano edificato la propria quotidianità, non avesse da venir meno... non, soprattutto, in conseguenza della morte di un dio minore.

«Definisci "dio".» comandò ella, non desiderando mentire su una questione tanto importante, e pur non volendo neppure negare loro



la rassicurazione così disperatamente invocata.

«Dio...» le fece ancora eco l'uomo, restando per un fugace istante incerto sulla definizione da poterle offrire, a soddisfare quell'ennesima richiesta «Un dio è un creatore, padre orgoglioso e protettivo per tutti i suoi figli.» propose, facendo proprio il concetto da lei pocanzi asserito.

E la donna guerriero volle allora rendere proprio un sorriso dolce e amaro, al contempo colmo di soddisfazione e di rammarico, nella certezza della risposta che, alla luce di quelle parole, nonché del tragico sacrificio del figlio dello stesso Kah in contrasto al proprio crudele

e indifferente genitore, avrebbe potuto destinare al suo interlocutore, e con lui a tutti i testimoni lì presenti e in attento ascolto.

«Richiedimelo.» lo autorizzò, pertanto e finalmente.

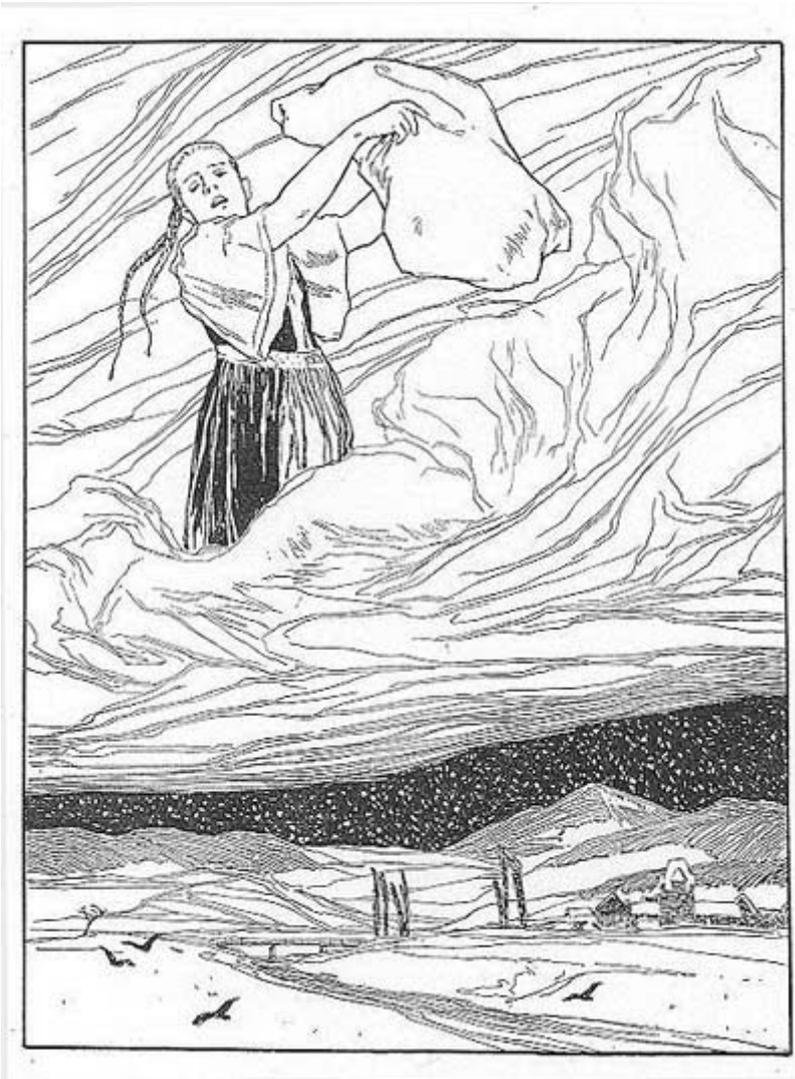
«Hai veramente ucciso un dio?» ripropose lo sconosciuto, confidando nella tardiva risposta..

«No.» negò Midda Bontor, guardandolo ancora dritto negli occhi, senza avere necessità di mentire «Ho ucciso un mostro. Solo un altro mostro come tanti...»

2012 © Sean MacMalcom

Madama Holle

adattamento di una fiaba dei Fratelli Grimm a cura di Demon Black



Una vedova aveva due figlie: una bella e laboriosa a cui toccava tutto il lavoro e l'altra, la sua vera figlia, brutta e svogliata.

Un giorno alla figlia laboriosa, che doveva accanto ad un pozzo finché non le sanguinavano le dita, cadde il rocco del filo nel pozzo e, disperata, andò dalla matrigna a raccontarglielo ed ella la rimproverò chiamandola stupida e le ordinò di tuffarsi per riprenderlo.

La fanciulla, impaurita obbedì e, quando tornò a galla, si ritrovò in un giardino fiorito e assolato. Meravigliata si guar-

dò intorno e vi s'incamminò.

Giunse nei pressi di un forno e, dal suo interno, sentì il pane gridare "Tirami fuori altrimenti brucio! Sono già cotto!" la ragazza obbedì e andò avanti.

Giunta vicino ad un albero di mele, lo sentì gridare "Scuotimi! Le mele sono tutte mature!" allora scosse l'albero fino a spogiarlo delle mele.

Camminando oltre arrivò in una casina dove c'era una vecchietta con dei denti lunghi che la osservava e, spaventata, la ragazza voleva fuggire. La vecchietta allora la disse "Resta con me bambina, non aver paura! Ho bisogno di qualcuno che mi rifaccia il letto e che lo sprimacci bene in modo che le piume volino e che sulla terra nevichi. Io sono **Madama Holle** e, se mi aiuterai, ti troverai bene con me."

La ragazza sentì molta bontà nella sua voce e decise di rimanere a suo servizio. Aiutava sempre la sua padrona e, ogni volta, sprimacciava con molta

energia il letto e fu così che iniziò a vivere con la vecchietta che la trattava sempre con amore e mai una parola cattiva.

Dopo un certo periodo, il suo cuore divenne triste perché voleva tornare a casa sua anche se con Madama viveva felice così, un giorno, le disse “Anche se qui sto bene, sento nostalgia della mia casa”.

Madama Holle comprese “Hai ragione e, siccome mi hai aiutato fedelmente, ti porterò su io stessa”. La condusse per mano davanti ad un grande portone che, appena si aprì, ricoprì d’oro la fanciulla e, la vecchietta, le disse che se l’era guadagnato.

Dopo di che le rese il rocco del filo che le era caduta nel pozzo e, dopo aver chiuso il grande portone, la ragazza si ritrovò vicino casa di sua madre. Il gallo che era sul pozzo cantò:

“Chicchirichì!

La nostra bimba d'oro è ancora qui!”

La ragazza corse da sua madre che, visto che era ricoperta d’oro, l’accolse a braccia aperte.

Dopo che la ragazza ebbe raccontato la sua avventura e il motivo di quell’oro, la madre volle che anche la sua vera figlia fosse ricoperta d’oro. Mandò sua figlia al pozzo a filare che, per farsi insanguinare le mani le mise tra i rovi e poi gettò la rocca del filo nel pozzo e si tuffò al suo interno.

Seguendo lo stesso sentiero della sorella, incontrò lo stesso forno con il pane ma ella, per tutta risposta, disse “Non ho voglia di insudiciarmi!” e proseguì il cammino. Giunta all’albero che gridava, rispose “Non voglia di farmi finire una mela in testa!” e arrivò così davanti casa di **Madama Holle**.

Non ebbe paura di lei perché già sapeva che aveva dei denti lunghi da far paura, entrò in casa e prese servizio. Il primo giorno fu laboriosa e obbedì a **Madama Holle** perché pensava all’oro che avrebbe potuto avere per sé ma, il secondo giorno, iniziò a poltrire e, dal terzo giorno non fece più nulla. Si alzava tardi e non faceva mai volare le piume del letto. La vecchietta la licenziò subito e la ragazza fu ben felice e non vedeva l’ora di prendere l’oro!

Madama Holle la condusse davanti al grande portone e, una volta aperto, la ragazza fu ricoperta di pece accompagnata dalle parole della vecchietta “Questo è ciò che meriti!”

Il gallo sul pozzo cantò:

“Chicchirichì!

La nostra bimba sporca è ancora qui!”

La ragazza tornò a casa ricoperta di pece e non riuscì più a liberarsene per tutta la vita!

AROUND THE WORLD IN 30 GODS

gioco a cura di Sean MacMalcom

Completa il giro del mondo in 30 divinità, e otterrai la **via d'accesso** a una dimora degli dei.

1					2			3		4
	11					12	13			
		19				20				
10	18					25		21		5
		24		29			26			
			28							
		23			30				14	
9	17						27			6
							22			
				16					15	7
					8					

Definizioni:

1. Dea gatto egizia
2. Dio egizio della matematica e della geometria
3. Dio norreno della guerra
4. Personificazione divina dello Stato romano
5. Minerva per i greci
6. Dio toro egizio
7. Visir e architetto egizio divinizzato come dio della medicina
8. Sposa di Ade, dea degli Inferi e dell'oltretomba
9. Messaggero degli dei greci
10. Assassino di Osiride
11. Dea del "sesso, droga e rock 'n' roll" egizia
12. Dio egizio del sole
13. Madre di Eros
14. Figlio di Afrodite
15. Dea greca della luna
16. Vulcano per i romani
17. Padre degli dei norreni
18. Dea romana del raccolto
19. Sposa di Osiride
20. Dea greca del caos
21. Dea egizia della guerra
22. Dio greco della morte
23. Moglie di Thor
24. Ucciderà Odino alla fine dei tempi
25. Madre di Zeus
26. Venerato da Akhenaton
27. Dio romano del mare
28. Sorelle delle Moire
29. Personificazioni femminili della vendetta
30. Dio greco del sonno



Soluzioni:

B	A	S	T	E	T	H	O	T	Y	R
T	H	A	T	H	O	R	A	F	R	O
E	P	I	S	I	D	E	R	I	O	M
S	O	E	N	R	I	R	E	S	D	A
E	N	F	R	E	R	I	A	E	I	T
M	I	I	O	N	O	N	T	K	T	E
R	D	S	N	P	I	N	O	H	E	N
E	O	O	U	T	T	E	N	M	R	A
N	T	T	A	N	A	H	T	E	O	P
O	S	E	F	E	N	E	L	E	S	I
F	E	S	R	E	P	E	T	O	H	M

Carissima Yui,

mi chiamo Lia e i miei genitori vogliono madarmi al Tempio, in modo da diventare sacerdotessa, ma io non voglio!

Vivo in un regno devastato dalla guerra e dalle sue conseguenze, ci dicono che gli déi sono benevoli, ma come possono permettere tutto ciò? I nostri sacerdoti e le nostre sacerdotesse ci dicono il falso quindi, e io non voglio vivere dicendo il falso alla gente.

Tu credi nelle divinità, Yui? Cosa dovrei fare secondo te?

Lia

Cara Lia,

sai, le tue parole non sono nuove nel luogo dove vivo io, ed è sempre una risposta difficile da dare.

Quello che ti consiglio io è di seguire la tua vocazione, la tua inclinazione, purtroppo di più non posso dirti.

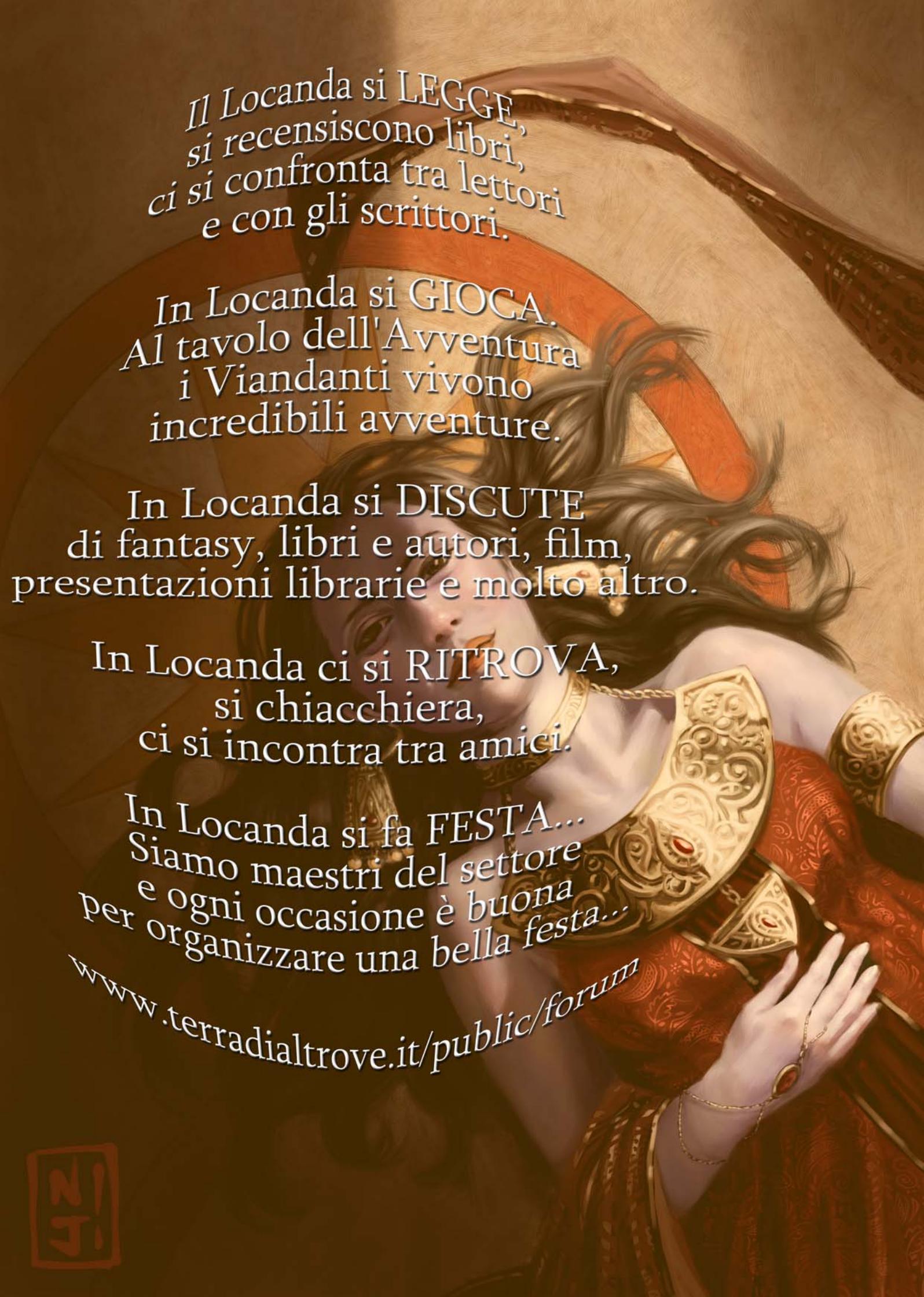
E' una questione spinosa, lo so, però devi trovare la risposta da sola. E quando l'hai trovata ti sarà tutto più chiaro

Yui

Scolpita nel marmo bianco dal **Canova** in una delle sue più celebri statue, ritratta da artisti di tutto il mondo in ogni epoca, ripresa da molti autori fra i quali anche il padre di Narnia **C.S. Lewis**; come molti altri miti antichi la storia della giovane e stupenda **Psiche** dimostra quanto labile abbia a considerarsi il confine fra il mortale e il divino e, soprattutto, quanto l'umana determinazione, alimentata dal fuoco dell'amore, sia in grado di elevare un eroe o, nella fattispecie, un'eroina, al rango divino.



Psiche, sedotta da **Eros** e tradita dalla gelosia delle proprie sorelle, affronta infatti una serie di prove disumane per cercare di dimostrarsi degna dell'amore del dio dell'amore; ultima fra tutte le quali, quasi un cliché della letteratura classica, una discesa agli inferi e ritorno. Un mito antico, per la prima volta codificato da **Apuleio** nel II secolo, sebbene tale autore antecedente e riconducibile a una tradizione orale più antica; che, nonostante diciotto secoli di storia editoriale, si offre ancora incredibilmente fresco e moderno, tutt'oggi al centro dell'attenzione di molti, in quanto, in fondo, epica metafora di quella quotidianità che, ognuno di noi, almeno una volta nella propria esistenza, ha dovuto affrontare, nel sentirsi vittima del fato per un destino avverso intento ad allontanarci dai nostri sogni, dai nostri desideri, dalle nostre brame. Un destino che, tuttavia, vogliamo sperare di essere in grado di mutare per mezzo della forza della nostra determinazione, sino a raggiungere, dopo l'ora più buia, la felicità e la serenità per la quale tanto siamo stati pronti a soffrire.



Il 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...

www.terradialtrove.it/public/forum

