



È tutta questione di fantasy

“Da lontano, poteva essere scambiato per uno di loro. Tutto sommato, aveva un aspetto umano. Camminava eretto, e le sue braccia erano solo un poco più lunghe di quelle umane. Procedeva chino, stranamente impacciato nei movimenti – ma il mantello scuro che lo avvolgeva impediva di indovinarne la causa. Soltanto da vicino si poteva vedere l’enorme gobba che piegava quasi in due la sua spina dorsale all’altezza delle spalle. O i grandi ciuffi di peli verdastri che spuntavano da tutto il suo corpo come chiazze di carice. Oppure le scaglie che gli rivestivano gli avambracci e le gambe. O le mani e i piedi artigliati. O il suo muso vagamente somigliante a quello di un gatto. O gli occhi, neri e scintillanti, falsamente placidi, come due pozze gemelle d’acqua che nascondono qualcosa di maligno e distruttivo. Visti questi particolari, non potevano esserci dubbi sull’identità del Dagda Mor. Non uomo, ma demone.

E il demone odiava. [...] Gli Elfi! Tutti gli Elfi! E nemmeno quello gli sarebbe bastato ormai – dopo essere rimasto escluso per secoli da quel mondo che un tempo era stato suo – imprigionato in quel limbo informe, senza vita, di ristagno interminabile, cupo e lento, spaventoso. No, la distruzione degli Elfi non sarebbe bastata a cancellare l’infamia subita. Anche gli altri dovevano essere distrutti. Gli Uomini, i Nani, i Troll, gli Gnomi.

Il momento della vendetta sarebbe venuto, pensò. Così come era giunta la sua libertà. Lo sentiva. Aveva aspettato secoli, appostato dietro la barriera del Divieto, valutandone la forza, cercando un punto debole... sapendo, sempre, che un giorno avrebbe cominciato a cedere. E ora quel giorno era arrivato. L’Etere stava morendo. Oh, dolci parole! Voleva urlarle! Stava morendo! Stava morendo e non poteva più preservare il Divieto!”

(Terry Brooks, *Le pietre magiche di Shannara*)



In un futuro in cui la Terra è stata colpita da eventi bellici che hanno sterminato la razza umana e fortemente provato il pianeta, ha preso vita il mondo di Shannara. In esso, le creature che popolano la natura che si è rigenerata, vivono separate in ognuna delle Quattro Terre, che prendono il nome da ciascuno dei diversi punti cardinali: gli Umani vivono a Sud, i Nani ad Est, gli Gnomi e i Troll a Nord, gli Elfi ad Ovest.

La divisione del mondo conosciuto e l'assegnazione dei territori fu effettuata dai Druidi, uomini illuminati impegnati nel mantenere la pace tra le razze e nel preservare e tramandare la saggezza e la conoscenza dei secoli passati.

Le vicende dei Druidi sono strettamente intrecciate a quelle dei membri della famiglia Shannara-Ohmsford, una famiglia di sangue elfico, poi incrociato con sangue umano, detentrici di poteri magici e investita dell'arduo compito di difendere il mondo dai pericoli che lo minacciano.

Il pericolo maggiore è rappresentato dai Demoni, nati all'origine del tempo. Invocando la loro magia, gli Elfi hanno creato il Divieto, un incantesimo in grado di imprigionare le forze demoniache oltre i confini del mondo, e dato vita all'Etorea, un albero magico, capace di mantenere efficace il Divieto.

Proprio con l'Etorea si apre *Le pietre magiche di Shannara* - secondo libro del ciclo di Shannara - o meglio, con la preoccupazione del gruppo degli Eletti incaricati del mantenimento del benessere di quella pianta così importante. Se l'Etorea dovesse ammalarsi o addirittura morire, i Demoni avrebbero via libera e potrebbero tornare nei luoghi dai quali furono cacciati, dando libero sfogo alla loro fame di vendetta.

Il Druido Allanon sa che la fine dell'Etorea è imminente e sa chi dovrà intraprendere il lungo e rischioso viaggio fino al Fuoco di Sangue, la sorgente che potrà rigenerare il seme dell'Etorea permettendo la fioritura di un nuovo albero. Wil e Amberle, saranno questi i due giovani che si avventureranno tra le insidie della Malaterra, cercando di aver salva la vita e di portare a termine il nobile e oneroso compito che è stato loro affidato.

Wil è discendente della famiglia Ohmsford e possiede le Pietre Magiche che un tempo furono di suo nonno: se riuscirà a far prevalere la sua componente elfa su quella umana, riuscirà anche a invocare il portentoso potere delle Pietre per difendersi dai terribili attacchi di Demoni all'apparenza invincibili.

Amberle è stata una degli Eletti, ma ha abbandonato il ruolo che le è stato affidato e ha lasciato il villaggio, perché i primi contatti che ha avuto con l'Etorea l'hanno terrorizzata e sconvolta.

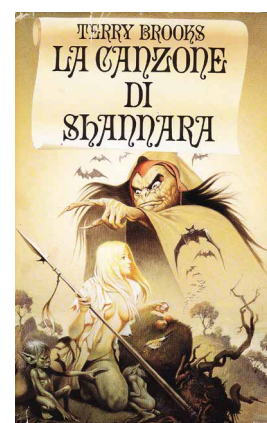
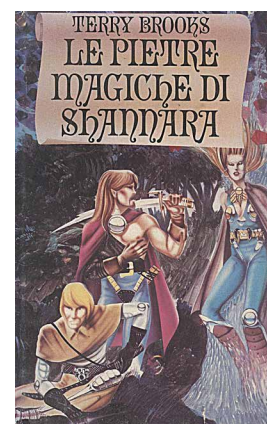
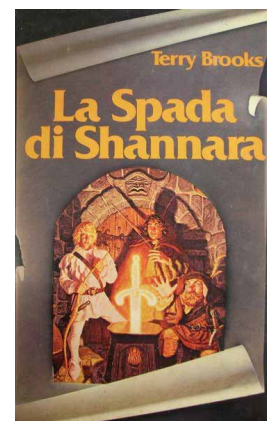
Non sarà facile vincere la riluttanza dei due, ma Allanon ce la farà e in alcuni momenti di particolare tensione comparirà al loro fianco.

Attraverso boschi intricati e oscure creature di cui i due avvertono costantemente la presenza minacciosa, Wil e Amberle procederanno, aiutati da personaggi incontrati lungo un viaggio che spesso diventa una vera e propria fuga; un cavaliere alato risulterà fondamentale per la buona riuscita dell'impresa e la conoscenza dell'affascinante Eretria permetterà a Wil di acquistare quella sicurezza necessaria per invocare e controllare il potere delle Pietre Magiche.

Mentre i giovani eroi saranno impegnati nella loro avventura, gli Elfi e Allanon dovranno vedersela con le orde di Demoni che, una volta morta l'Etorea, stanno invadendo il mondo. Allanon userà tutta la magia in suo possesso per difendere il popolo, ma combattere esaurisce le risorse vitali di un Druido eccezionale sì, ma già provato da un'esistenza difficile.

Wil e Amberle faranno ritorno al loro villaggio, dove troveranno una comunità provata dallo scontro con i Demoni, ma che ancora resiste in nome dell'Etorea; Amberle adesso è pronta ad accettare il destino che le è stato riservato e non si tirerà indietro di fronte al sacrificio che le sarà chiesto per generare una nuova pianta in grado di ripristinare il Divieto.

Più di lei, sarà sconvolto Wil, quando si renderà conto di ciò che accadrà alla ragazza di cui, nel corso delle loro avventure, si è innamorato.



Percorsi di lettura



L'autore: Terry Brooks

Nato a Stelling, negli Stati Uniti, nel 1944. Laureatosi in legge, dopo aver praticato la professione di avvocato si è dedicato all'attività di scrittore, diventando autore di romanzi fantasy di grande successo tra adulti e giovani lettori.

Nel 1999, su richiesta del regista George Lucas, ha scritto *Star Wars Episodio I: La minaccia fantasma*, in occasione dell'uscita nelle sale cinematografiche dell'omonimo episodio della saga stellare.

Per curiosità e notizie sull'autore: www.terrybrooks.net

Di lui puoi leggere

A volte la magia funziona. Lezioni di una vita di scrittura, Mondadori, 2003

Un'autobiografia che è anche un manuale di scrittura, nel quale l'autore racconta le vicende personali che lo hanno portato ad essere uno scrittore di fama internazionale. Una lettura piacevole e appassionante per chi voglia saperne di più sulla saga di Shannara e sugli ingredienti che rendono "speciale" un romanzo fantasy.

Il ciclo di Shannara

La spada di Shannara, CDE, 1979

Shea e Flick sono due fratelli che vivono nella tranquilla comunità di elfi nella Valle d'Ombra. La loro tranquillità viene turbata dall'arrivo di un misterioso personaggio, il druido Allanon, che rivela a Shea di essere in pericolo: il Signore degli Inganni lo sta cercando e lo vuole morto. L'unico modo per Shea per avere salva la vita è recuperare la spada di Shannara e brandirla contro il terribile nemico.

Le pietre magiche di Shannara, Mondadori, 1984

L'Eterea, il magico albero che si erge a difesa del regno degli Elfi, sta morendo e le forze oscure e demoniache finora tenute lontane, stanno aspettando la sua fine per poter nuovamente tornare in libertà. Due giovani, Wil e Amberle, sono incaricati di andare alla ricerca della fonte alla quale poter rigenerare il seme dell'Eterea, così da ristabilire il Divieto per i demoni. Il druido Allanon sarà al loro fianco in questa pericolosa e appassionante avventura.

La canzone di Shannara, CDE, 1986

I figli di Wil, Brin e Jair, sono i protagonisti dell'ultimo capitolo della trilogia di Shannara. Le Mortombre minacciano le tribù di Gnomi e Nani e Allanon necessita dell'aiuto dei due giovani e dei loro poteri magici per sconfiggere le forze del male, distruggere il libro della magia nera e ripristinare la pace.

Il ciclo degli eredi di Shannara

Gli eredi di Shannara, CDE, 1991

Trecento anni dopo le avventure di Brin e Jair, le Quattro Terre sono tenute sotto controllo dalla Federazione del Sud, mentre la magia è stata bandita. Due fratelli, Par e Coll, girano per le città evocando le storie leggendarie del druido Allanon, sfidando i terribili Cercatori, incaricati di dare la caccia ai possessori della magia e di imprigionarli.

Il druido di Shannara, Mondadori, 1993

Walter Boh ha una missione da compiere, riportare sulla Terra Paranor, l'antica fortezza dei druidi di Shannara, situata su un colle al centro di una foresta. Per riuscirci, deve prima andare alla ricerca della Pietra Nera degli Elfi. Il viaggio che intraprenderà sarà ricco di imprevisti e di trappole talvolta mortali, e il prezzo da pagare per portare a termine l'impresa sarà alto.

La regina degli elfi di Shannara, Mondadori, 1993

La giovane Wren, nipote della Regina degli Elfi e futura Regina anch'ella, deve riportare alle Quattro Terre i perduti elfi. Una volta ricondotti a casa, gli elfi dovranno difendersi dall'attacco di creature demoniache, gli Ombrati, che Wren scoprirà essere niente altro che elfi, resi folli e corrotti dalla magia.

I talismani di Shannara, Mondadori, 1993

Ora che gli elfi sono tornati alle Quattro Terre, che Paranor è di nuovo nel mondo dei mortali e la Spada di Shannara è stata ritrovata, il pericolo imminente è quello rappresentato dagli Ombrati, che lottano per annientare gli elfi. Riusciranno, quest'ultimi, a sconfiggere il capo degli Ombrati e a liberare la magia?

Il viaggio della Jerle Shannara

La strega di Ilse, Mondadori, 2001

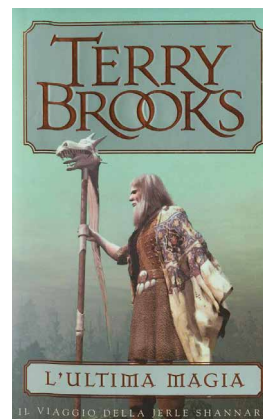
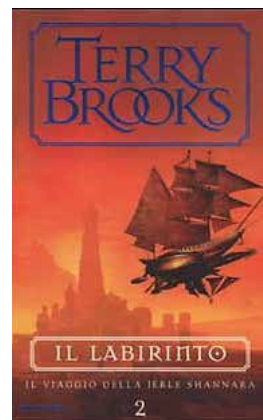
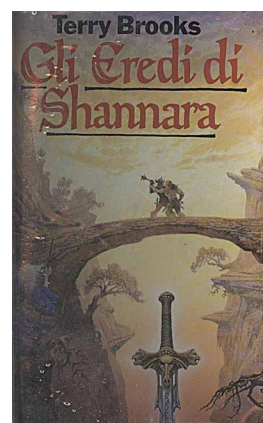
Un elfo, senza occhi e senza lingua, è il depositario di un importante mistero. Quando la strega di Ilse riuscirà a scoprirlo, andrà alla ricerca di una nuova terra sconosciuta, dove si dice sia conservato il tesoro del mondo, "la magia fatta di parole". Altri personaggi compiranno la medesima spedizione, intenzionati a impadronirsi del tesoro prima della strega.

Il labirinto, Mondadori, 2002

I protagonisti di *La strega di Ilse* devono confrontarsi con Antrax, un supercomputer costruito dagli antichi per memorizzare e custodire grandi quantità di dati e informazioni. Ciò che Antrax conserva dentro di sé, è la "magia fatta di parole" che può servire per costruire una nuova società... ma il computer è talmente potente da rappresentare una minaccia per il mondo intero e quindi che fare, distruggerlo?



Un'immagine di Terry Brooks



Percorsi di lettura

L'ultima magia, Mondadori, 2002

Il libro porta a termine le avventure iniziate con *La strega di Ilse*. Dopo essersi salvati da Antrax, i protagonisti dovranno difendersi da un nuovo nemico, Morgawr. Una volta giunti alle Quattro Terre, la strega di Ilse diventerà il Druido supremo e ciascuno di essi cercherà di iniziare una nuova vita.

Il ciclo del Druido supremo di Shannara

Jarka Ruus, Mondadori, 2003

Quella che fu la strega di Ilse, adesso è il Druido supremo che si impegna a garantire la pace nelle Quattro Terre. Non tutti, però, si fidano di lei e un giorno scompare senza lasciare traccia. Per trovarla, qualcuno sarà disposto a inoltrarsi nelle aree di Jarka Ruus, popolate da orrende creature.

Tanequil, Mondadori, 2004

Il Druido supremo vaga senza meta per le terre di Jarka Ruus, rischiando di perdere la ragione. Soltanto un potente talismano, lo Scettro Nero, potrà permettere a suo nipote di trovare il Druido. Il talismano dovrà essere forgiato con le parti di un albero magico, il Tanequil, che cresce oltre le terre dei Troll.

La regina degli Straken, Mondadori, 2005

Il Druido supremo è ancora imprigionato nelle terre di Jarka Ruus, ma sa che un pericoloso demone si aggira sulla Terra e vuole abbattere il muro del Divieto, dando via libera alle forze del male. Nel frattempo il nipote del Druido si è procurato lo Scettro Nero, ma la guerra tra Druidi ed Elfi infuria e niente lascia sperare in una vittoria degli Elfi.

Il ciclo di Landover

Il magico regno di Landover, Mondadori, 1993

Ben Holiday, avvocato di successo, compera su un catalogo il regno di Landover, popolato di fate e maghi, con il sogno di diventarne re. Una volta arrivato sul posto, scopre però che la realtà è diversa, il regno è in rovina, i contadini sono in difficoltà, il personale di corte scarseggia, un terribile drago terrorizza il popolo e i sudditi non vogliono riconoscere il nuovo sovrano.

L'unicorno nero, Mondadori, 1994

È passato ormai un anno da quando Ben ha acquistato il regno di Landover, ma ancora non riesce a godersi una vita tranquilla. Tremendi incubi lo agitano e il pericolo di una minaccia imminente metterà a rischio la pace dell'intero regno.

Mago a metà, CDE, 1994

Nel tentativo di restituire sembianze umane ad un cane parlante, un mago pasticcione spedisce il cane sulla Terra... là dovranno recarsi Ben e i suoi amici per cercarlo e riportarlo a casa. Un'avventura avvincente e divertente a cavallo tra mondo reale e mondo fantastico.

La scatola magica di Landover, CDE, 1995

Com'è difficile essere re! Ne è consapevole Ben, re di Landover, che deve affrontare sempre nuove situazioni problematiche. Adesso è alle prese con la minaccia rappresentata dal mago Gorse, fuggito dalla scatola all'interno della quale era rinchiuso. Inoltre, Ben sta per diventare padre, e anche questa sarà una bella avventura!

La sfida di Landover, CDE, 1995

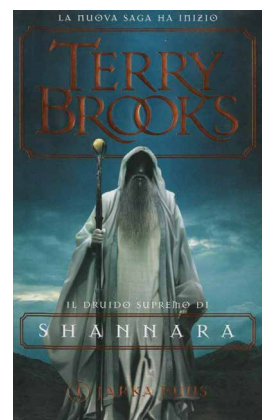
Mistaya, la figlia di Ben, è stata rapita dal re delle terre che si estendono oltre Landover. Per riaverla, Ben dovrà sfidare in combattimento sette invincibili campioni. Se perderà, dovrà rinunciare all'amata figlia e al proprio regno.

La principessa di Landover, Mondadori, 2012

Mistaya ha quindici anni e invece di frequentare il college, sogna di apprendere i segreti della magia. Per questo decide di andarsene da casa. Per lei sarà l'inizio di una serie di emozionanti avventure, accompagnata da personaggi bizzarri che la aiuteranno a scoprire la tremenda minaccia che incombe sul regno del padre, rischiando di distruggerlo per sempre.



Scene della serie televisiva "The Shannara Chronicles", in onda da gennaio 2016



Biblioteca San Giorgio

Via Sandro Pertini

51100 Pistoia

Tel 0573 371600

Fax 0573 371601

sangiorgio@comune.pistoia.it

www.sangiorgio.comune.pistoia.it