

# La Terra di Mezzo di Tolkien e Lodoss: due universi fantastici a confronto

di Claudio Cordella

## Compagnie in marcia: viaggi in terre lontane tra saggezza e follia

Quando ne *Lo Hobbit* di **J. R. R. Tolkien** Bilbo Baggins, da tranquillo signorotto di campagna della Contea (*Shire*), si trasforma all'improvviso in un avventuriero, uno Scassinatore o Cacciatore di Tesori che dir si voglia<sup>1</sup>, egli non compie solamente un lungo viaggio che arricchisce di molto le sue tasche al ritorno. Certo, senza alcun dubbio, egli diviene l'inconsapevole possessore



dell'Unico Anello, di cui egli conosce solo il potere dell'invisibilità, ed accumula molte ricchezze, su cui gli altri Hobbit nel corso degli anni iniziano a favoleggiare, ma non solo. Bilbo, catapultato tutto ad un tratto in un'impresa che si dimostra essere sin dall'inizio disagevole, piena di imprevisti e rischiosa, matura soprattutto come persona, acquista consapevolezza delle proprie capacità e riesce a farsi degli amici per la vita. In buona sostanza egli non si arricchisce solo materialmente ma anche spiritualmente. In una maniera gioiosa, infantile, adatta al pubblico di giovani lettori a cui *Lo Hobbit* è rivolto, il grande scrittore inglese invita a percorrere il sentiero che inizia proprio davanti alla porta di casa; perché basta incominciare a camminare su di una viuzza qualsiasi ed il mondo intero può spalancarsi dinnanzi ai nostri piedi. Viaggiare, fare nuove

esperienze, vivere delle avventure, anche se un po' rischiose magari, aiuta senz'altro a crescere vuole dirci Tolkien. Bilbo impara come sopravvivere tra le Terre Selvagge grazie agli insegnamenti che gli vengono impartiti dai Nani e dallo stesso Gandalf; in conclusione il prodotto finale di una simile pedagogia è lo sviluppo di una personalità più consapevole sia delle capacità del proprio "io" che della realtà che lo circonda.

C'è bisogno però di una guida adeguata, ed ecco quindi l'indispensabile ruolo di leader svolto dal saggio Stregone **Gandalf** il quale, pur abbandonando ogni tanto il suo gruppo di protetti, riappare sempre quando costoro hanno un estremo bisogno del suo aiuto e non saprebbero altrimenti come cavarsela. Il Bilbo che parte dalla Contea, senza un fazzoletto né una pipa correndo a rotta di collo all'appuntamento con i Nani alla locanda del Drago Verde, è una sorta di infantile bambinone non ancora cresciuto<sup>2</sup>. La sua intera esistenza, rivolta alla creazione di una vita tranquilla ma sostanzialmente solitaria, costituita principalmente da lautissimi pasti, occasionali passeggiate ed una assai ristretta vita sociale, è solamente un'infinita, piatta serie di riti quotidiani dalla quale viene accuratamente allontanata la possibilità di ogni possibile imprevisto<sup>3</sup>.

La vita di Bilbo viene dunque sì sconvolta dall'irruzione improvvisa di Gandalf e dei Nani, ma al tempo stesso viene resa degna di esser vissuta; solo grazie alla sua odissea verso le

---

1 **J. R. R. TOLKIEN**, *Lo Hobbit o Andata e ritorno*, edizione rivista, ampliata e annotata da **DOUGLAS A. ANDERSON**, a cura di **ORONZO CILLI**, traduzione italiana di **ELENA JERONIMIDIS CONTE**, ed. Bompiani, Milano 2000, p. 58.

2 «Fino alla fine dei suoi giorni Bilbo non riuscì mai a ricordare come fece a trovarsi fuori casa, senza cappello, bastone, un po' di denaro, o una qualsiasi di quelle cose che di solito portava con sé quando usciva, lasciando a metà la sua seconda colazione e senza sprecchiare, ficcando le chiavi in mano a Gandalf e correndo alla massima velocità consentitagli dai piedi lanosi giù per il viottolo, oltre il grande Mulino, di là dall'Acqua e poi per un miglio e più». TOLKIEN, *Lo Hobbit*, p. 71.

3 «"Siamo gente tranquilla e alla buona e non sappiamo che farcene delle avventure. Brutte fastidiose scomode cose! Fanno far tardi a cena! Non riesco a capire cosa ci si trovi di bello!" disse il nostro signor Baggins, e infilati i pollici sotto le bretelle fece un anello di fumo ancor più grande. Poi tirò fuori la posta del mattino e cominciò a leggerla, ostentando d'ignorare completamente il vecchio». TOLKIEN, *Lo Hobbit*, p. 43.

Terre Selvagge (*Wilderland*), onde depredare il drago **Smaug** dei suoi tesori, il nostro si conquista la fiducia di amici veri, autentici. Solo così si concretizza quell'arricchimento umano di cui avevamo accennato prima<sup>4</sup>. L'ottusità dei suoi compaesani, parenti inclusi, in particolare gli avidi **Sackville-Baggins**, adesso gli va stretta, ma seppure ora c'è uno iato apparentemente invalicabile tra lui e gli altri Hobbit, brava gente ma purtroppo orgogliosamente provinciale e di mentalità un po' chiusa, al contempo egli si è aperto verso un mondo più vasto nel quale non sarà mai solo. La perdita della reputazione di prevedibilissimo signorotto benestante con la testa sulle spalle, assieme alla scomparsa di qualche suppellettile rubatagli dal gretto parentado, che in sua assenza voleva impossessarsi delle sue proprietà facendolo dichiarare morto e indicando un'asta, è ben poca cosa in fondo<sup>5</sup>. In effetti, a pensarci bene, si tratta di un guadagno più che eccellente.

Non per niente anni dopo il nipote **Frodo**, così come lo stesso giardiniere **Sam Gamgee**, si affezioneranno molto a quello strano Hobbit che annovera tra i suoi amici lo Stregone Gandalf tra i suoi amici, come pure Nani ed Elfi, conosce le lingue antiche della Terra di Mezzo (*Middle-earth*) e gli avvenimenti del passato<sup>6</sup>. La stessa festa che Bilbo organizza il giorno del suo centoundicesimo compleanno, al seguito del quale egli sparirà per sempre dalla Contea e tramanderà l'Anello a Frodo, è occasione di un sontuosissimo banchetto, alla quale vengono praticamente invitati tutti gli Hobbit, in cui non mancano né bellissimi doni per gli ospiti, né incredibili spettacoli pirotecnici (creati dallo stesso Gandalf). Indubbiamente il buon Bilbo si toglie qualche soddisfazione personale, non risparmiando bonarie canzonature nei riguardi dei suoi concittadini, sia nel suo discorso d'addio sia in alcuni biglietti che accompagnano i regali distribuiti da Frodo l'indomani della sua scomparsa, ma è pur vero che il nostro par avere un affetto davvero sincero per gli abitanti della Contea e di aver davvero a cuore la loro sorte<sup>7</sup>.



In definitiva al ritorno della sua avventura Bilbo è sì guardato stranamente da tutti gli altri Hobbit ed è continuamente oggetto delle dicerie più disparate ma egli, finalmente, non è realmente più solo. Come ci viene chiaramente detto all'inizio de *Il Signore degli Anelli*, Bilbo viene sì considerato il possessore di leggendarie ricchezze, nonché di una longevità straordinaria, ma pure una persona generosa, degna di stima, di rispetto e di amicizia; tutto questo ovviamente nonostante tutte le sue eccentricità così poco da Hobbit<sup>8</sup>. Veramente solo lo era prima, quando

---

4 Lo stesso Gandalf, stupefatto e ammirato, riconosce che Bilbo non è più quello di una volta: TOLKIEN, *Lo Hobbit*, p. 343.

5 «In realtà Bilbo scoprì di aver perso più dei cucchiari: aveva perso la reputazione. È vero che in seguito egli rimase sempre amico degli Elfi, ed ebbe l'onore di ricevere la visita di Nani, stregoni e simili quando passavano da quelle parti; ma non era più rispettabile. In effetti veniva considerato da tutti gli Hobbit del circondario come un essere "stravagante", con l'eccezione dei suoi nipoti e nipotine di parte Tuc, ma neanche costoro furono incoraggiati in questa amicizia dai loro maggiori». TOLKIEN, *Lo Hobbit*, p. 374.

6 Quando Frodo, all'inizio del suo viaggio, diretto per il momento a Gran Burrone, incontra **Gildor Inglorion**, un Alto Elfo della Casa di Finrod, egli, grazie agli insegnamenti di Bilbo può rivolgersi al suo nobile interlocutore direttamente nell'Antica Lingua: J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, edizione italiana a cura di **QUIRINO PRINCIPE**, traduzione di **VICKY ALLIATA DI VILLAFRANCA**, ed. Bompiani, Milano 2007, p. 125. Per di più sembra che Bilbo, evidentemente cercando di supplire alla mancanza di una qualsivoglia scuola pubblica nella Contea, abbia insegnato a leggere e a scrivere, assieme ad un po' di storie relative al passato della Terra di Mezzo, anche al giovane Sam, come ci testimonia il suo stesso padre, il vecchio **Gaffiere Gamgee**: «È pazzo per le storie dei vecchi tempi e sta ore e ore ad ascoltare il signor Bilbo che le racconta. Il padrone gli ha anche insegnato a leggere e scrivere, senza cattive intenzioni, beninteso, e spero che non ne verrà niente di male». TOLKIEN, *ibid.*, p. 52.

7 «Ogni regalo d'addio era munito di un cartellino, scritto di proprio pugno da Bilbo, e su parecchi si leggevano motteggi e prese in giro. Ma, naturalmente, la maggior parte degli oggetti era assegnata a chi più li desiderava e fu accolta con entusiasmo. Gli Hobbit più poveri, e in particolare modo quelli di via Saccoforino, furono colmati di doni. Il vecchio Gaffiere Gamgee ricevette due sacchi di patate, una vanga nuova fiammante, un cappotto di lana e un flacone di unguento contro l'artrosi». TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 308.

8 «... ed essendo il signor Baggins generoso, la gente gli perdonava facilmente le sue stranezze e la sua

conduceva una piatta esistenza conformista<sup>9</sup> i cui unici rapporti con gli altri erano nel migliore dei casi impostati sulla più fredda cortesia, decisamente anonimi e superficiali. Non è certo un caso se il nostro bravo Bilbo, durante la sua lunga marcia verso la Montagna Solitaria (*Lonely Mountain*) e l'agognato tesoro del drago Smaug, non abbia il benché minimo pensiero per nessun abitante di Hobbiville lasciato al paese natio! Quale differenza con Frodo, che si preoccuperà nel corso del suo peregrinare spesso e volentieri non solo per lo stesso destino della Contea, ma pure per lo stesso Bilbo, lasciato alle cure degli Elfi. Pure Sam, nonostante la sincera amicizia che prova per Frodo, non può dimenticare **Rosie Cotton**, rimasta ad Hobbiville, e al suo amore per lei!

Lo stesso Bilbo, quale appare ne *Il Signore degli Anelli*, è assai legato a Frodo ed ha decisamente a cuore la sorte del nipote. Solo l'Anello, con la terribile brama che esso riesce a suscitare, può creare uno schermo, una qualche sorta di frattura, tra Frodo e Bilbo<sup>10</sup>. Eppure il Portatore dell'Anello si salverà dai pericoli di Moria proprio grazie ad un dono dello zio; una cotta di maglia in argento *mithril*<sup>11</sup>, oggetto di inestimabile valore conquistato da Bilbo durante le avventure narrate ne *Lo Hobbit*. In conclusione chi parte non solo ha cura di sé stesso e dei propri compagni di viaggio, instaurando magari con essi profondi legami d'amicizia, così come accade nel caso di Bilbo e i Nani, oppure di Frodo con Sam, ma pure per chi rimane nella propria terra natale, per chi non parte. Eppure il comportamento del signor Baggins non mostra alcuna traccia di un simile sentimento prima delle sue avventure nelle Terre Selvagge e di diventare, alcuni anni dopo, il tutore di Frodo, rimasto orfano dopo la perdita di entrambi i genitori<sup>12</sup>.

Si consideri poi che le avventure tolkeniane nella Terra di Mezzo non si esauriscono certamente con *Lo Hobbit*, ma se il viaggio di Bilbo è rivolto alla ricerca di qualcosa, un tesoro materiale (quello del drago costituito da oro e gemme), la cui conquista consentirà al nostro umile eroe di ottenere al contempo un tesoro immateriale (fatto di saggezza, sicurezza e senso dell'amicizia) l'ardua impresa di Frodo avrà tutt'altra natura. Frodo non deve cercare un tesoro, l'Unico Anello, ma all'opposto deve perderlo<sup>13</sup>, o meglio ancora deve distruggerlo, gettandolo tra le fiamme di quel Monte Fato da cui fu forgiato. Un'impresa che il Portatore dell'Anello, sin dall'inizio, considera più pericolosa di ogni altra<sup>14</sup>. Gandalf, che ne *Lo Hobbit* è un maestro di mille astuzie non privo di alcuni tratti di simpatica ribalderia, ne *Il Signore degli Anelli* invece appare non solo come un personaggio decisamente epico, ma anche più maturo e complesso rispetto alla sua versione precedente. Lo Stregone, prima amico di Bilbo, poi anche di Frodo, cambia radicalmente le sue modalità di approccio alla soluzione dei problemi della Terra di Mezzo; non a caso egli nel bel mezzo del consiglio che si tiene presso l'Ultima Casa Accogliente di Elrond il Mezzelfo, alla presenza di Uomini, Elfi, Nani e persino Hobbit, è quello di abbandonare ogni consueto calcolo razionale: «È saggezza riconoscere la necessità quando tutte le altre vie sono state soppesate, benché possa sembrare follia a chi si appiglia a false speranze. Ebbene, che la follia sia il nostro manto, un velo dinanzi agli occhi del Nemico! Egli è molto saggio, e soppesa ogni cosa con estrema accuratezza sulla bilancia della sua malvagità. Ma l'unica misura che conosce è il desiderio,

---

fortuna. Mantenne i rapporti con i parenti (eccetto naturalmente i Sackville-Baggins) e contava molti devoti ammiratori tra la gente umile e ordinaria. Ma non ebbe amici intimi fin quando alcuni suoi giovani cugini non incominciarono a diventare grandi». TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 49.

9 «I Baggins avevano vissuto nella zona attorno alla Collina da tempi immemorabili, e la gente li considerava molto rispettabili, non solo perché in generale erano molto ricchi, ma anche perché non avevano mai avuto alcuna avventura né fatto niente di imprevedibile: si poteva presupporre l'opinione di un Baggins su un problema qualsiasi senza avere la seccatura di chiedergliela». TOLKIEN, *Lo Hobbit*, p. 40.

10 «Bilbo tese la mano; immediatamente Frodo ritrasse l'Anello. Con angoscia e sommo stupore si accorse che non stava più vedendo Bilbo; un'ombra sembrava esser scesa tra di loro, ed egli scorgeva dall'altro lato un piccolo essere avvizzito dal viso avido e dalle ossute mani ingorde. Sentì il desiderio di colpirlo». TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 308.

11 TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 422.

12 TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 51.

13 TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 107.

14 TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 154.

desiderio di potere, ed egli giudica tutti i cuori alla stessa stregua»<sup>15</sup>. Il risultato di una simile riunione sarà la formazione di una multietnica Compagnia dell'Anello il cui scopo originario sarà proprio quello di scortare Frodo, il Portatore dell'Anello, sino al Monte Fato e al definitivo compimento della sua cruciale missione.

Curiosamente nell'universo multimediale fantasy di Lodoss, ideato da **Ryo Mizuno**<sup>16</sup>, una delle saghe principali, la miniserie in tredici episodi *Record of Lodoss War (Cronache della guerra di Lodoss)*<sup>17</sup>, inizia con la ricerca della saggezza, anzi di un sapiente in particolare che conduce una vita eremitica lontano da tutti e da ogni cosa: **Wort il saggio**. Nel primo episodio, *Prologo alla leggenda*, assistiamo ad una sorta di marcia forzata, sotto una forte pioggia battente, di una stranissima compagnia costituita da un giovane guerriero, **Parn**, una bellissima e coraggiosa elfa<sup>18</sup>, **Deedlit**, accompagnati da un nano, **Ghim**, un mago, **Slane** (o **Slayn**), da un chierico<sup>19</sup>, **Etoh** (o **Eto**), e persino da un ladro, **Woodchuck**! I nostri sono costretti dalla necessità a dover penetrare nel sottosuolo attraverso il Grande Tunnel dei Nani, ormai in rovina e pullulante di creature mostruose di ogni tipo. I riferimenti alle miniere di Moria, nonché alla stessa Compagnia dell'Anello, ci paiono esser di per sé stessi pienamente evidenti pur se mediati, o comunque condizionati, dall'universo ludico dello storico gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*. La questione fondamentale qui è che Parn e compagni non cercano, alla stessa maniera di Frodo, di trovare un modo per distruggere un pezzo del proprio passato, ma al contrario essi vogliono comprenderne la vera natura.



Si noti poi come nella saga di Lodoss, in particolare sia nella miniserie sia nella successiva serie televisiva, *Record of Lodoss War: La saga dei cavalieri*<sup>20</sup>, ha grande importanza il tema della formazione dell'eroe; nel primo caso si tratta di Parn, figlio di un cavaliere decaduto alla ricerca di una riscossa personale, nel secondo invece la narrazione si focalizza soprattutto su un

---

15 TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 352.

16 Mizuno creò l'universo di Lodoss basandosi sul diario di gioco di alcune partite dello storico gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* in cui egli svolse il ruolo di master. Da qui nacque il suo primo romanzo ambientato in questo mondo fantastico: *Haiiro no Majo (Cronache della Guerra di Lodoss: La Strega Grigia)*, pubblicato in Giappone dalla casa editrice Kadokawa Shoten nel 1988.

17 Si tratta di una miniserie realizzata esclusivamente per il circuito dell'home-video, cioè un OAV (Original Anime Video): *Rōdosu-tō Senki*, regia di **AKINORI NAGAOKA**, tredici episodi editi a partire dal 23 novembre del 1990. In Italia è apparso per la prima volta, in una serie di 6 VHS, come: *Record of Lodoss War (Cronache della guerra di Lodoss)*. Ricordiamo qui come gli OAV, apparsi in Giappone nei primi anni '80, siano diventati nel tempo il terreno prediletto sia per le produzioni di carattere gretamente commerciale (se non a carattere schiettamente pornografico) come pure per le realizzazioni più interessanti e artisticamente mature dell'animazione del Sol Levante. *Record of Lodoss War* appartiene, per fortuna, a quest'ultima categoria. Segnaliamo qui inoltre come i primi otto episodi di *Record of Lodoss War* siano una trasposizione diretta del romanzo *Cronache della Guerra di Lodoss: La Strega Grigia* di Mizuno.

18 Per la precisione un Elfo Chiaro; nell'isola di Lodoss esistono infatti anche degli Elfi Scuri, dediti alla magia nera e alleati alle forze dell'oscurità.

19 Per l'esattezza sacerdote della dea della luce **Pharis** (oppure **Phalis**).

20 Titolo originale *Rōdosu-tō Senki: Eiyuu Kishiden*, 27 episodi, trasmessi in Giappone tra l'aprile e il settembre del 1998. La regia è di **YOSHIHIRO TAKAMOTO** mentre la storia è a cura dello stesso Mizuno. Il disegno dei personaggi risulta modificato rispetto agli OAV e se l'animazione complessivamente risulta essere più fluida rispetto a quella della miniserie originaria questa serie televisiva non riesce a distinguersi in alcuna maniera rispetto alla media delle produzioni nipponiche degli anni '90. Dal punto di vista narrativo le vicende narrate in questo serial si collocano cronologicamente dopo quelli narrati nella miniserie originaria, incentrata sulla cosiddetta Guerra degli Eroi, pur mostrando, soprattutto in relazione ad alcuni personaggi, alcune significative differenze. In particolare, curiosamente, se Parn viaggia con l'amata elfa Deedlit e ricorda il ladro Woodchuck, caduto prigioniero della volontà della strega Karla, non par conoscere i mercenari **Orson** e **Silis**, che pure avevano combattuto assieme a lui. Anzi, viene persino riproposto agli spettatori, tale e quale, il duello tra il duo dei mercenari da una parte ed il cavaliere e la sua compagna elfa dall'altra che pure qui si conclude drammaticamente con una Silis supplicante che implora per la vita del suo amico.

ambizioso donzello, **Spark**. In entrambi i casi essi, esattamente come Bilbo, vivranno delle avventure che sapranno arricchirli e completarli come persone; non per niente Parn finirà per legare il proprio destino a quello dell'elfa Deedlit mentre Spark rischierà la sua stessa vita per salvare la vita a **Neese**<sup>21</sup>, figlia della sacerdotessa **Lelia** e del mago Slane.

D'altra parte l'abbandono da parte di Parn del suo villaggio natale di Zaxon non è meno drammatico di quello di Frodo ed è decisamente venato di una profonda amarezza. Pharn, ostracizzato dai suoi stessi compaesani a causa della propria intraprendenza e delle proprie origini, egli è il figlio dello scomparso **Tesius**, un cavaliere che viene ingiustamente considerato da tutti un traditore<sup>22</sup>, sarà costretto ad un viaggio senza ritorno dal suo paese natio<sup>23</sup>. Dopo aver fortunatamente salvato la figlia del borgomastro, aggredita da un gruppo di feroci Goblin che vengono uccisi da Parn, i villici sono furiosi nei confronti del giovane e nient'affatto riconoscenti per l'eroico gesto da lui compiuto. Essi, con buone ragioni in effetti, temono una feroce rappresaglia da parte di quelle demoniache creature. Quando, avverandosi le più fosche previsioni dei contadini, il villaggio viene effettivamente attaccato per rappresaglia Parn combatte con coraggio, aiutato sul campo di battaglia dall'amico Etoh oltre che da Slane e Ghim, mentre è la stessa elfa Deedlit ad avvertirlo dell'assalto in corso alle case degli inermi abitanti. Eppure pur avendo i nostri la meglio Parn, in buona sostanza, non viene affatto perdonato. Solo il borgomastro, grato a chi gli ha salvato la figlia ed ha saputo lottare per la vita di tutti, sembra comprendere il nostro eroe; neppure lui può far molto se non inviare questo piantagranone lontano dal villaggio.

La missione che viene ufficialmente assegnata a Parn dal capovillaggio di Zaxon è quella di investigare sulla natura delle forze oscure che si stanno risvegliando a Lodoss ma quest'ultima in fondo non è altro che una sorta di condanna all'esilio a vita appena mascherata. Parn



ne è ben consapevole ed è proprio per rammentare a sé stesso di non aver più alcun posto dove tornare che egli, dopo aver indossato la vecchia armatura del padre, da personalmente fuoco alla sua casa prima di partire per la sua odissea<sup>24</sup>. Le imprese compiute da Parn durante la cosiddetta Guerra degli Eroi lo fanno diventare una sorta di eroe leggendario, un noto cavaliere errante, non legato da nessun giuramento di fedeltà ad alcun reame in particolare e spinto a viaggiare ovunque attraverso l'isola di Lodoss seguendo solo il suo personale senso di giustizia. Il merito della sua formazione, assai stranamente però, non è sostanzialmente da imputarsi né a Slane, né ad Etoh; in buona sostanza entrambi i rappresentanti del pensiero magico-religioso non hanno affatto alcuna influenza diretta su uno dei più grandi eroi della storia del loro mondo! La

maturazione di Parn è legata soprattutto all'incontro con il sovrano del desertico reame di Flaim, **Kashue** (o **Kashew**); noto come il Re Mercenario. Durante la *Guerra degli Eroi* Kashue sarà un fedele alleato del re **Fharn** (o **Farn** oppure anche **Fahn**) di Valis e ad un certo punto diventerà lui, de facto, il comandante in campo delle forze militari dei popoli liberi di Lodoss dopo la scomparsa dell'anziano sovrano. A volte severo ed inflessibile, al tempo stesso però equilibrato, riflessivo, abilissimo nella spada così come nel tessere strategie militari re Kashue è il guerriero perfetto che sa sempre quando e dove agire. Egli dunque è il mentore perfetto per Parn prima ed in seguito per lo stesso Spark; infatti solo l'esperto Re Mercenario è in grado di dare l'opportuno addestramento a due giovani così dotati di talento ma al tempo stesso così irruenti ed indisciplinati. In particolare poi hanno grande rilevanza per Parn gli accaniti duelli combattuti contro **Ashram**, valoroso, seppur tenebroso, cavaliere del regno di Marmo, una sorta di suo rivale diretto insomma; anch'egli assistito da un membro del popolo degli Elfi; nel suo caso dall'Elfo Scuro femmina **Pirotase** (o **Pirotess**).

---

21 Così chiamata dai genitori in onore della nonna materna omonima.

22 In realtà Tesius, in modo da poter compiere liberamente da solo un'audace impresa cavalleresca, ha concordato egli stesso la propria cacciata dall'ordine dei cavalieri del regno.

23 *Record of Lodoss War*, ep. 2, *Inizia la battaglia*.

24 *Record of Lodoss War*, ep. 2, *Partenza tra le fiamme*.

Nel mondo di Lodoss le forze del sacro, legate ad un sapere magico-religioso, sono ben vive ed operanti, ma sono i maestri allo stesso livello di Gandalf che mancano! Le virtù guerriere di Kashue lo possono apparentare semmai al Ramingo **Aragorn**, futuro sovrano di Gondor, ma in alcun modo al saggio Stregone amico degli Hobbit! Un combattente dunque diventa tale non perché è in contatto con un sapere superiore ma solo perché egli viene forgiato dal fuoco di mille battaglie. L'aiuto del sapere magico è certamente indispensabile, ma sembra essere tutt'al più una sorta di necessario supporto; è la forza della spada dell'eroe a decidere il destino del mondo e nient'altro! Non a caso nell'epilogo dell'OAV, ep. 13 *Terra incandescente*, lo stregone di Marmo **Vagnard**, (o **Wagnard**) desideroso di risvegliare la stessa dea della Distruzione **Kardis**<sup>25</sup>, vorrebbe compiere un oscuro rito di negromanzia sacrificando la vita dell'Elfo Chiaro Deedlit. Parn, volendo invece salvare sia la vita dell'amata sia l'intera Lodoss, tenta un'impresa disperata. Egli ha dalla sua parte solo la forza del suo amore per l'elfa e la sua spada; non vi sono né sacerdoti di divinità benevole, né maghi al suo fianco eppure il giovane, nonostante tutto, riesce a trionfare. Guarda caso l'unico aiuto che egli riceve viene dal suo vecchio rivale Ashram, deciso ad ostacolare gli insani progetti di devastazione di Vagnard e a diventare l'incontrastato sovrano di Marmo. Qualcosa del genere avviene anche nella serie tv quando lo stregone, ancora una volta deciso a risvegliare la dea Kardis per poterne sfruttare i poteri, vuole utilizzare la piccola **Neese**; dato che l'innocente ragazza racchiude nel suo corpo lo spirito demoniaco di **Naneel**, la Regina dei Morti, una sorta di avatar della stessa dea della distruzione. In questo caso senz'altro è decisivo il fatto che Neese riesca ad invocare l'aiuto della benevola dea **Marpha**, la stessa dea della Creazione, ma ella non ci sarebbe mai riuscita senza il profondo sentimento che Spark prova per lei e che riesce a scuotere il suo animo soggiogato dalle forze dell'oscurità. Vagnard, nonostante il grandissimo potere che ha ottenuto, riuscendo a diventare lo stesso Re dei Morti, viene per l'ennesima volta sconfitto. Dunque, in conclusione, è l'animo umano quel che conta davvero; l'eroe per crescere deve imparare ad ascoltare il suo cuore senza doversi per forza affidare a qualche forma di sapere esoterico.

### Sauron e Karla: le origini del Male

Se è ben presto chiaro ai rappresentanti di tutte le libere genti dell'Occidente della Terra di Mezzo che l'Anello che Frodo possiede non è altro che opera dello stesso **Sauron**, come accuratamente narrato da Gandalf che ricostruirà, a beneficio di tutti i convenuti nella dimora di Elrod, la vera storia di questa nemesi della Terza Era, nell'universo di Lodoss la questione è decisamente più complessa. La minaccia che si cela al di là delle aggressioni del regno di Marmo, guidato dal re **Beld** prima e dal giovane Ashram poi, è rappresentata dalla **Strega Grigia Karla**. Una potente maga che ha trovato il modo di prolungare la propria esistenza nel corso dei secoli e che manipola abilmente, dietro le quinte, la stessa storia dell'isola di Lodoss riuscendo a manovrare a proprio piacere, come semplici marionette, sovrani ed interi regni<sup>26</sup>. La sfaccettata figura di Karla, personaggio decisamente ambiguo dotato di un particolare fascino tenebroso e romantico, tipico di tutti gli eroi/eroine maledetti/e, non ha praticamente riscontro nella *Middle-earth* tolkeniana. Essa indubbiamente è un pericolo per tutte le genti dell'isola di Lodoss eppure i suoi scopi, a differenza di quelli di Sauron, non risiedono affatto in una mera volontà di dominio.

Sauron, anche durante la Seconda Era, quando aveva assunto sembianze umane come

---

25 Nella traduzione italiana del manga in tre volumi di Ryo Mizuno e **YOSHIHIKO OCHI**, *Haiiro no Majo (Record of Lodoss War: La Strega Grigia)*, tratto dall'omonimo romanzo di Mizuno, la dea Kardis da divinità femminile diventa un dio dagli attributi maschili. Comunque sia per poter risvegliare questa potenza oscura Vagnard ha anche bisogno di un oggetto sacro, lo Scettro del Potere, custodito da uno dei cinque draghi antichi dell'isola di Lodoss: **Shooting Star**. Il tema della caccia allo Scettro del Potere, e al relativo scontro con Shooting Star, riappare, nonostante fosse stato già narrato negli OAV, nella serie tv *La saga dei cavalieri*.

26 È Wort che descrive in questi termini l'agire di Karla: «Durante questi ultimi cinquecento anni ogni volta che Lodoss trema, Karla appare sotto forme e sembianze diverse. Usando tutto il suo potere ella cerca di modificare la storia di Lodoss. Le persone, persino i re, sono solamente burattini nelle sue mani». *Record of Lodoss War*, episodio 6, *La spada del re sacro*.

**Annatar** (Signore dei Doni)<sup>27</sup>, aveva quale unico scopo il potere e la devastazione raggiunti attraverso l'inganno, la mistificazione e la magia. Indubbiamente le azioni di Karla hanno il medesimo effetto, portano morte, dolore e confusione, ma tali risultati sono per la Strega Grigia solamente dei mezzi necessari al raggiungimento dei suoi scopi. Ella afferma di desiderare solo il bene per Lodoss, di lavorare per la sua preservazione tramite la conservazione di un equilibrio. Un'armonia che dev'essere costantemente mantenuta attraverso una continua lotta, senza né vincitori né vinti, tra i paladini delle forze del Bene ed i rappresentanti delle forze del Male. Dinnanzi all'anziano Wort il saggio, che ella tratta come un vecchio amico, la stessa Strega Grigia, pur se con parole un po' troppo enigmatiche, illustra il senso profondo delle sue azioni: «Ricordati che anche se le lancette del tempo tremano rimangono sempre in equilibrio. Questo è e sarà sempre il mio unico desiderio!» (*Record of Lodoss War*, ep. 1, *Alla ricerca di Wort*).

Il senso del discorso di Karla lo si comprende appieno durante lo scontro tra due valorosi sovrani; re Beld del regno Marmo e re Fharn di Valis. Marmo è una sorta di incarnazione di Mordor nella terra di Lodoss, un luogo demoniaco da cui scaturiscono armate di Goblin e Coboldi, mentre Valis, alla stessa maniera di Gondor nella Middle-earth, è invece un baluardo di libertà. Beld, ossessionato dall'idea del potere, vorrebbe conquistare l'intera isola mentre Fharn sembrerebbe puntare ad una più pacifica riunificazione sulla base di trattati, alleanze e collaborazione reciproca tra le diverse nazioni. Karla però rifiuta entrambi i futuri, per lei sono inaccettabili tutti e due questi destini possibili rappresentati da questi anziani condottieri. «Io dico che per Lodoss non vi saranno né conquista, né riunificazione!» proclama con decisione la Strega Grigia. Beld, dopo un lungo duello sul campo di battaglia, riesce ad avere la meglio sul suo illustre avversario coronato; eppure il tenebroso monarca non ha molto tempo per poter gioire della morte del suo avversario. Una misteriosa lancia, evidentemente scagliata dalla stessa Karla, lo trafigge. Vincitore e vinto finiscono con il perire, né il Bene, né il Male prevalgono.

Karla in buona sostanza è la Strega Grigia perché ella non sta né con le luminose forze del Bene, né con le oscure forze del Male; ella sembra credere solamente nello scontro, nella lotta perenne quale base della stessa realtà, un universo in cui gli opposti debbano combattersi in eterno



tra loro senza mai addivenire ad una sintesi. La Strega Grigia dunque inizialmente pare sostenere Beld nelle sue campagne di conquista ma subito dopo, appena il conquistatore emerge vittorioso come forza dominante, non esita nemmeno un istante ad ucciderlo per fa sì che la guerra, attraverso nuovi protagonisti, continui. Per lei è indifferente schierarsi da una parte o dall'altra, dinnanzi ad uno scandalizzato Parn ella gli chiede se per caso il giovane non preferisca che lei passi da Marmo, di cui è ufficialmente alleata, a Valis per sostenerne le sorti. Karla può assicurarsi il diretto controllo delle stesse forze della Storia anche grazie alla bizzarra forma di immortalità che ella ha ottenuto per sé. La sua stessa essenza vitale, la sua anima, è racchiusa in una sorta di corona; un particolare monile che le consente di sopravvivere al trascorrere del tempo passando semplicemente da un ospite all'altro. La coscienza di Karla insomma, grazie al suo diadema, può prendere possesso della mente e della volontà di chiunque

lo indossi. Riguardo ai suoi corpi ospite poi la Strega Grigia, simile ad un parassita, non mostra di essere affatto schizzinosa. All'inizio di *Record of Lodoss War* essa si è impadronita di un corpo femminile che, nel proseguo della vicenda, scopriamo essere quello di Lelia, la figlia scomparsa della sacerdotessa Neese, mentre nelle battute finali della miniserie è Woodchuck, un uomo e per di

---

27 J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion*, edizione italiana a cura di **MARIO RESPINTI**, traduzione di **FRANCESCO SABA SARDI**, ed. Bompiani, Milano 2008, p. 343.

più un semplice lestofante da quattro soldi, ad essere scelto dalla Strega Grigia quale guscio vuoto per il suo spirito<sup>28</sup>.

Riprendendo il paragone iniziato prima possiamo perciò affermare che ben poco, a parte gli incredibili poteri soprannaturali e la capacità di cambiare il proprio corpo fisico come se fosse un abito, accomuna tra loro Sauron e Karla; chiaramente gli intenti del primo sono brutalmente egoistici mentre quelli della seconda sono altruistici pur se pervertiti da un'ideologia aberrante. Eppure sia Sauron che Karla non nacquero malvagi, essi lo divennero con il trascorrere del tempo; l'uno era in origine uno dei Maiar<sup>29</sup>, uno spirito al servizio del dio **Aulë**, prima di passare dalla parte dell'entità maligna Melkor (o Morgoth)<sup>30</sup>, l'antagonista della divinità suprema **Ilúvatar** (letteralmente Padre di Tutto) mentre l'altra divenne folle con il trascorrere del tempo durante la sua lunghissima esistenza, innaturalmente protrattasi oltre il dovuto grazie alla magia. Per l'appunto Wort asserisce come fatto indubitabile che Karla, la quale sembra aver vissuto la bellezza di cinque secoli, sia divenuta con il passare degli anni completamente folle. La corruzione di Sauron da parte di Melkor porta il Maiar a diventare qualcos'altro, a trasformarsi in un essere di pura malizia<sup>31</sup>; egli capisce solo cose come la violenza, l'astuzia, l'inganno, il tradimento compiacendosi di contagiare altri esseri attraverso quella stessa malvagità di cui egli è divenuto il portatore. Combatterlo significa per prima cosa riconoscere che i "valori" di cui si fa portatore Sauron, sono falsi, rifiutandoli in toto per passare ad un altro livello di carattere sia morale che logico. I meschini ragionamenti di Sauron sono puramente terreni, o meglio tipici di una certa concezione di come siano la vita e il mondo, basati unicamente sul possesso di cose materiali e sulla forza; è la logica tipica di un mondo contaminato dal Male.

Gandalf, chiedendo ai presenti al Consiglio di Elrond, di superare tale logica, di rifiutarsi insomma di ragionare come Sauron, parla di seguire la via della follia e non della saggezza ma sapendo bene che qui i termini sono volutamente confusi tra loro. Egli chiede di non seguire la saggezza terrena, quella che pure Sauron conosce e che in realtà è solamente follia, mentre all'opposto unicamente perseguendo ciò che agli occhi del Signore di Mordor è insano il Consiglio sarà in grado di ascoltare i suggerimenti di una sapienza che sia veramente autentica. Il che implica, come diretta conseguenza, la ferma risoluzione di non utilizzare l'Unico Anello, né semplicemente di nascondere; esso è intriso della stessa malvagità di Sauron, non può essere in alcun modo utilizzato a fin di bene e dev'esser distrutto<sup>32</sup>. Una strategia che il Signore di Mordor, pur abituato a

---

28 Non a caso la stessa Karla afferma che: «In fondo un corpo si veste solamente per riflettere un periodo della storia», ep. 1 di *Record of Lodoss Wars*.

29 «Tra quelli dei suoi servi che hanno nomi, il massimo fu quello spirito che gli Eldar chiamarono Sauron, ovvero Gorthaur il Crudele. In origine fu uno dei Maiar di Aulë e grande rimase la sua scienza nei saperi tradizionali che appartenevano alla sua stirpe. Sauron ebbe parte in tutte le imprese di **Melkor**, il **Morgoth** in Arda, in tutte le sue colossali opere e nell'inganni della sua astuzia, ed era solo meno perfido del suo padrone giacché a lungo servì un altro e non se stesso. Ma in anni successivi si levò come un'ombra di Morgoth e come un fantasma della sua malvagità, e lo seguì lungo le medesime strade rovinose che conducono nel Vuoto». TOLKIEN, *Il Silmarillion*, p. 54.

30 «Ultimo di tutti viene fatto il nome di Melkor, Colui che si leva in Possanza. Ma quel nome egli lo ha usurpato; e i Noldor, che tra gli Elfi più soffrirono della sua malignità, non lo vogliono pronunciare e lo chiamano Morgoth, l'Oscuro Nemico del Mondo. Grande potenza gli fu conferita da Ilúvatar ed egli era coevo di **Manwë**. Partecipava dei poteri e della conoscenza di tutti gli altri Valar, ma li volse a scopi malvagi, e sperperò la propria forza in atti di violenza e di tirannide. Egli, infatti, bramò Arda e tutto quanto vi si trovava, agognando il trono di Manwë e la potestà sui domini dei suoi pari. Per arroganza, dallo splendore decadde al disprezzo di tutte le cose salvo se stesso, spirito funesto e impietoso». TOLKIEN, *Il Silmarillion*, pp. 53 – 54.

31 «Sauron era divenuto uno stregone di spaventosa potenza, padrone di ombre e fantasmi, di tenebrosa sapienza e di crudelissima forza, tanto da deformare tutto ciò che toccava e stravolgere tutto ciò che governava, signore di lupi mannari; il suo dominio era perenne tormento». TOLKIEN, *Il Silmarillion*, p.196 .

32 Per esattezza, durante il Consiglio di Elrond, è l'elfo **Glorfindel** il primo ad accennare alla possibilità di sottrarre per sempre l'Anello portandolo dove egli non possa più raggiungerlo oppure distruggerlo: TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 352. Dopo di lui è lo stesso Elrond a sottolineare la necessità di gettare nel fuoco del Monte Fato l'Anello. Spiegando esaurientemente al guerriero **Boromir** le sue capacità di contagio e il perchè non può essere, in alcun modo, usato: «Non possiamo adoperare l'Anello Dominante, e ormai lo sappiamo sin troppo bene. Appartiene a Sauron, fu forgiato unicamente da lui, ed è malvagio in tutto e per tutto. La sua forza,



tesser inganni e trame segrete d'ogni tipo, non riesce nemmeno a concepire nella sua oscura mente e di cui si accorgerà quando ormai per lui non c'è più scampo<sup>33</sup>. In buona sostanza la vera natura di Sauron, quantomeno per i partecipanti al Consiglio di Elrond e per coloro che sanno tenere aperti gli occhi, non è affatto un mistero; così come del resto le aberranti e maligne motivazioni del suo agire.

All'opposto Karla segue una filosofia, relativa alla Storia e all'esistenza, che è meramente sua, frutto di un'esistenza lunga, tormentata e non semplice. Ultima superstite di Castor (o Kastuul o Casthull)<sup>34</sup>, un regno magico ormai scomparso, ella non sceglie più né il Bene, né il Male perché è convinta solamente nel valore intrinseco del combattere. Come ella spiega chiaramente nell'episodio 8 degli OAV, *Requiem per un guerriero*, dopo la catastrofe che travolse Castor ella decise di far sì che nessuna forza dominante potesse emergere in Lodoss favorendo addirittura piccole e continue schermaglie tra le diverse genti. Per lei solo la divisione del potere, eternamente conteso tra eterni litiganti, può garantire la sopravvivenza di quella terra che lei afferma di amare così tanto. Se ne deduce quindi che gli stessi rappresentati del Bene e del Male, non sono altro ai suoi occhi che avatar di forze antagoniste impegnate tra loro in un contrasto che non dovrà mai avere fine. La teoria dell'equilibrio del potere e della necessità della lotta, a cui Karla afferma di attenersi, è dunque la massima espressione del suo credo filosofico.

Eppure la Strega Grigia, paradossalmente, è un'altruista dato che ella non agisce per un suo tornaconto personale. Non vuole ricchezze, non vuole potere, non vuole un suo dominio; anzi ella ribadisce con forza di voler unicamente la salvezza di Lodoss. Il suo malinteso altruismo, frutto di una mente distorta, non può però che portare lutti, sofferenza e morte. Mettersi dunque in viaggio verso Mordor implica accettare, in un'apparente contraddizione, che la follia possa guidare i passi del saggio mentre recarsi, dopo un lungo peregrinare, da Wort il saggio permette di conoscere i reali retroscena della storia della propria terra. Un'isola maledetta<sup>35</sup> nella quale i destini di tutti, compresi

---

Boromir, è troppo grande per essere liberamente adoperata da qualcuno che non sia già di per se stesso estremamente potente; ma per costoro l'Anello cela un pericolo ancor più mortale. Il semplice desiderio di possederlo corrompe la loro anima. [...] Qualora uno dei Saggi dovesse grazie a quest'Anello sconfiggere il Signore di Mordor, servendosi delle proprie tecniche, egli si installerebbe allora sul trono di Sauron, segnando così l'apparizione di un altro Oscuro Signore. Ed è anche questo un motivo per cui l'Anello deve essere distrutto: fin quando è al mondo, rappresenta un pericolo anche per i Saggi. Nulla infatti è malvagio sin da principio; neppure Sauron lo era. Non ho il coraggio di prendere l'Anello per nascondere. Non voglio prendere l'Anello per adoperarlo». TOLKIEN, *ibid.*, p. 350. È a questo punto che Gandalf si mostra concorde con le opinioni di Elrond, e dunque implicitamente con quelle di Glorfindel.

33 Ecco come Gandalf pone una linea d'azione che prenda atto di ciò che è davvero saggio da ciò che non lo è per la rovina di Sauron e la salvezza di tutti i popoli liberi della Terra di Mezzo: «È saggezza riconoscere la necessità quando tutte le altre vie sono state soppesate, benché possa sembrare follia a chi si appiglia a false speranze. Ebbene, che la follia sia il nostro manto, un velo dinnanzi agli occhi del Nemico! Egli è molto saggio, e soppesa ogni cosa con estrema accuratezza sulla bilancia della sua malvagità. Ma l'unica misura che conosce è il desiderio, desiderio di potere, ed egli giudica tutti i cuori alla stessa stregua. La sua mente non accetterebbe mai il pensiero che qualcuno possa rifiutare il tanto bramato potere, o che, possedendo l'Anello, voglia distruggerlo. Questa dev'esser dunque la nostra mira, se vogliamo confondere i suoi calcoli ». TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 352.

34 «Vi fu una lunga epoca di quiete e nacquero gli umani. Alcuni ereditarono il sangue degli dei e costruirono il loro regno usando il potere della magia. Al regno venne dato il nome Casthull. La magia divenne legge, chi la praticò a lungo originò una stirpe di sovrani. Nacquero città sospese nel vuoto e l'unica via per raggiungerle era un drago servitore. Coloro che non possedevano il dono della magia popolarono le città. Coloro che conoscevano l'uso della spada popolarono terre desolate abitate da creature mostruose e divennero barbari. [...] I sapienti impararono molte cose, seppur senza l'aiuto degli dei e per questo il diffondersi della magia fu consentito. Un giorno i barbari entrarono nella città e il regno venne distrutto. Con la fine dell'era, della magia non rimase che un'ombra, e venne il tempo della spada». RYO MIZUNO e AKIHIRO YAMADA, *Farisu no Seijo*, vol. 1-2, 1994. In Italia, con il titolo di *Record of Lodoss War: La guerriera di Pharis*, venne pubblicato nel 1998 solo il primo volume pur trattandosi di un manga di ottima fattura, dal tratto raffinato ed elegante.

35 Nello stesso incipit mitologico dell'OAV, ripetuto con alcune variazioni ad ogni episodio, l'isola di Lodoss è definita come “maledetta”. Nella miniserie viene detto chiaramente come Lodoss sia nata al seguito della lotta tra Marpha, dea della Creazione, e Kardis, dea della Distruzione; una lotta titanica che avrebbe sconquassato i continenti provocando l'emersione dal mare di una nuova isola. In particolare la stessa dea Kardis giacerebbe, sin da quei tempi

quelli dei monarchi, sembrano esser legati alle decisioni di Karla; capire la vera natura di costei è dunque necessario per avere un quadro realistico di ciò che è realmente Lodoss. Strappare la maschera che avvolge la vera identità di Karla, comprenderne in buona sostanza la natura e la realtà è dunque un tutt'uno con lo strappare quella sorta di “velo di Maya” che impedisce agli abitanti di Lodoss, dal più umile contadino al più illustre dei sovrani, di capire quali siano i reali ingranaggi della Storia che muovono gli accadimenti del mondo.

### Leggende e miti a confronto

Quando Parn e compagnia arrivano nel regno Valis hanno occasione di ascoltare da un menestrello, durante un ballo di corte, la seguente ballata: «Le sei luci erano i sei eroi. / Il primo era Fharn dalla bianca armatura, / con una spada sacra divenne re./ Il secondo era il cavaliere in mano ai demoni/ e divenne Beld, re di Marmo./ Il terzo era il nano chiamato **Frebe**, / ultimo re del paese di Pietra. Il quarto era un mago molto sapiente, / il suo nome era Wort il saggio./ La quinta era una sacerdotessa della dea Marpha,/ e il nome che portava era Neese. C'era poi un cavaliere senza nome, una luce tramandata dal passato». (*Record of Lodoss War*, ep. 5, *Il Re del deserto*).

Come si può ben vedere il canto relativo alla cosiddetta *Leggenda dei sei eroi*<sup>36</sup>, quantomeno come viene raccontata a Valis, ci offre uno spaccato diretto degli antefatti relativi a quella stessa *Guerra degli Eroi* che ci viene narrata negli OAV. Qui apprendiamo di come Fharn e Beld, sovrani di regni in guerra tra loro, fossero stati un tempo leali compagni di lotta; ci vengono anche fatti i nomi di Wort il saggio e di Neese, la madre di Lelia. Il sesto eroe poi, il cavaliere dal nome sconosciuto, la luce che è stata tramandata dal passato, non è altri che la stessa Karla! L'unico nome ignoto allo spettatore degli OAV è il nano Frebe, se non che il paese di Pietra citato dal menestrello non può che riferirsi al Tunnel dei Nani, in rovina ed invaso dai demoni, che Parn e compagni attraversano dopo grandi difficoltà per arrivare al cospetto di Wort! In buona sostanza se il regno sotterraneo dei Nani adombra il reame di Moria lo sfortunato re Frebe rimanda direttamente alla figura del povero re **Balin**, colui che tentò di riappropriarsi delle miniere di **Khazad-dûm** (letteralmente Palazzo dei Nani) per poterne estrarre il preziosissimo *mithril*<sup>37</sup>. Di lui la Compagnia dell'Anello ritroverà solo la tomba e solo tramite le pagine di un manoscritto Gandalf riuscirà a ricostruire la triste fine di Balin e del suo popolo<sup>38</sup>. Invece Frebe, dopo un aspro combattimento che l'ha completamente sfinito, è costretto a malincuore ad abbandonare il suo stesso reame; anzi, egli alla fin fine ha potuto salvarsi solo grazie all'intervento della stessa Karla che lo ha esortato a vivere, e non a gettar via la vita in una lotta ormai persa, portandolo poi in una città perchè le sue ferite venissero curate<sup>39</sup>.



---

mitologici, come addormentata nelle profondità del sottosuolo di Marmo. Nella serie tv è la caduta nell'oceano di Kardis ad essere la causa prima della genesi di Lodoss.

36 L'epica vicenda relativa alla *Leggenda dei sei eroi* è raccontata in *La guerriera di Pharis*, eccellente manga creato da MIZUNO e YAMADA, dove la narrazione è incentrata sulla lotta contro il **Re dei Demoni** e le sue mostruose orde demoniache.

37 «La ricchezza di Moria non era nell'oro o nei gioielli, gingilli dei Nani; non era nel ferro, loro schiavo. Tali cose, è vero, abbondano qui; e specialmente il ferro. Ma non era necessario che essi scavassero per procurarseli: tutto ciò che desideravano potevano ottenerlo con il commercio. Codesto è infatti l'unico posto al mondo ove si trovi l'argento di Moria o, come l'hanno chiamato alcuni, il vero-argento: *mithril* è il nome elfico, mentre il nome dato dai Nani non viene divulgato». TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, p. 410.

38 TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell'Anello*, pp. 412 – 416.

39 «Quando mi sono ripreso mi sono trovato alle porte di questa città. Il paese di Pietra ha visto il trascorrere di molti

Oltre a questi personaggi, i quali per la maggior parte, seppur con ruoli diversi, ritorneranno negli eventi successivi descritti negli OAV Mizuno e Yamada introducono anche, quale figura di rilievo del loro manga *La guerriera di Pharis*, l'alta chierica **Flaus**. Quest'ultima è una giovane donna, una sacerdotessa guerriera fedele alla benevole dea della luce Pharis; durante le sue peregrinazioni attraverso l'isola di Lodoss non solo si scontra contro le orde dei demoni invasori del Re dei Demoni ma incontra anche Beld e Wort, all'epoca l'uno un semplice mercenario, l'altro un irrequieto mago, uniti tra loro da amicizia e alleanza. A ben vedere, come già veniva affermato negli OAV nel momento in cui Karla abbandonava il corpo della giovane Leila per impadronirsi di quello del lestofante Woodchuck, a Lodoss il termine di una storia è già l'inizio di un'altra. Passato e presente si intrecciano continuamente tra loro e vicende dell'antichità influenzano direttamente la vita di tutti: basti pensare alla caduta di Castor, alla creazione del cerchietto di Karla e alla sua capacità di influenzare il corso degli avvenimenti umani.

Niente di tutto questo, ovviamente, potrà apparire insolito ad un lettore attento delle opere tolkeniane relative alla Terra di Mezzo; com'è noto Tolkien profuse gran parte della sua attività creatrice, assieme ad anni e anni di lavoro, per plasmare accuratamente la storia e la mitologia del suo universo fantasy. Si pensi solo, ad esempio, al *corpus* mitologico contenuto all'interno de *Il Silmarillion*; opera che venne pubblicata postuma, nel 1977, ad opera del figlio dell'autore, **Christopher Tolkien**. Un vero proprio insieme di miti e leggende che mescolano tra loro genesi e teogonia, relativamente ai capitoli della *Ainulindalë* (La Musica degli Ainur) e dei *Valaquenta* (Novero dei Valar e dei Maiar secondo le tradizioni degli Eldar), assieme all'epica primordiale della Prima Era del mondo dei *Quenta Silmarillion*, incentrata soprattutto sui tre gioielli magici noti come i Silmaril<sup>40</sup>. Nella *Akallabêth* (letteralmente “La caduta”), penultimo capitolo dell'opera, non mancano neppure degli accenni alla caduta di Atlantide, dato che la sventurata isola di *Númenor*, attirando su di sé la punizione divina per la sua arroganza, rimanda direttamente al destino dell'isola sprofondata nell'Atlantico di cui parla il filosofo greco Platone. Non manca nemmeno, ne *Gli Anelli di Potere e la Terza Era*, una sorta di riassunto della tremenda guerra, scatenata da Sauron per il possesso dell'Anello Dominante, che si ritrova poi minuziosamente narrata all'interno del poderoso romanzo de *Il Signore degli Anelli*. Vastissimo è poi il materiale che si può rintracciare all'interno dei dodici volumi, pubblicati per la prima volta tra il 1983 e il 1996, della *History of Middle-earth*; anch'essi dunque, come *Il Silmarillion*, editi postumi dopo la scomparsa di Tolkien.

E l'universo di Lodoss invece? Non si può in effetti negare che Mizuno, e con lui gli altri autori che l'hanno aiutato a plasmare questo mondo immaginario, non abbia provveduto a dar vita sia ad un adeguato pantheon mitologico, sia ad un'elaborata storia della genesi. Se l'Arda




---

secoli... ma ha resistito all'attacco dei demoni solo per pochi giorni. Non ho saputo proteggerli. Non so neppure se ci sia qualcuno ancora vivo. [...] I Nani sono orgogliosi eppure ho raccontato questa storia umiliante. Questo conflitto ormai non riguarda più solo il popolo dei Nani». MIZUNO e YAMADA, *La guerriera di Pharis*, vol. 1, p. 98. La caduta del regno di Frebe implica che i demoni, creature mostruose e selvagge che hanno invaso Lodoss dopo uno sciagurato rito negromantico, possono percorrere dei tunnel nel sottosuolo, opera dei Nani, per apparire in qualsiasi punto dell'isola. Karla, nient'affatto ben disposta a lasciare Lodoss in mano a simili creature, decide di muoversi contro di loro.

40 «Fu in quel torno di tempo che vennero fatte le cose che in seguito ebbero maggior rinomanza tra tutte le opere degli Elfi. **Fëanor** infatti, giunto alla pienezza del proprio vigore, era tutto preso da un nuovo pensiero [...] rifletteva su come conservare imperitura la luce degli Alberi, gloria del Paese Beato. Diede allora mano a un lungo e segreto lavoro, facendo appello a tutta la propria sapienza, potenza e sottile abilità; e alla fine, ecco che produsse i Silmaril. I quali erano, quanto a forma, come tre grandi gioielli. [...] non prima che il Sole trapassasse e la Luna crollasse, si saprà di quale sostanza fossero fatti. La quale sembrava simile al cristallo dei diamanti, eppure ne era più forte, sicché non c'era forza, nel Regno di Arda, bastevole a guastarla o spezzarla. Pure, il cristallo era, per i Silmaril, null'altro che ciò che il corpo è per i Figli di Ilúvatar: la dimora del suo fuoco interiore, che è in esso e insieme in ogni parte di esso, e che ne costituisce la vita». TOLKIEN, *Il Silmarillion*, p. 95.

tolkeniana è nata dalla Musica, intonata dal supremo Ilúvatar e dalle altre divinità, quegli esseri noti come Valar o **Ainur**<sup>41</sup>, invece il mondo di Lodoss ha inizio dalla morte di un leviatanico gigante, **Forceria**. Dal corpo di Forceria, dalla sua carne, dal suo sangue e dal suo respiro, hanno inizio tutte le cose che esistono al mondo, la terra, il mare, il vento e la vita; gli dei stessi, buoni e malvagi, hanno origine da lui<sup>42</sup>. In seguito sono le stesse divinità, desiderose di mettere ordine nel cosmo, che dividono il creato in mondi: quello dei Morti, quello dei Mortali ed infine, posto tra i primi due, quello delle Fate<sup>43</sup>. Eppure la creazione mitopoietica tolkieniana è infinitamente più complessa rispetto a quella di Mizuno; pur tralasciando la questione linguistica, Tolkien, com'è noto, da buon filologo elaborò accuratamente i diversi linguaggi dei popoli della Terra di Mezzo, le cui parlate sono saldamente unite ai racconti mitici, si nota come inevitabilmente manchi qualcosa all'interno di questo fantasy nipponico.

Quando Tolkien racconta la genesi di Arda egli non esita un attimo a descriverci la stessa prima sorgente di ogni male, Melkor; una divinità ribelle che volontariamente introdusse delle dissonanze, opera del suo intelletto egocentrico, nella Musica degli Ainur<sup>44</sup>. Se dunque l'universo in cui si trova Lodoss nasce dalla Carne quello della Terra di mezzo ritrova nella Musica; lo stesso Male si spiega come una sorta di orrenda cacofonia che tenta, inutilmente per altro, di corrompere il tema musicale voluto dagli dei. Ma in Lodoss da dove esso ha origine? Sì, certo, noi sappiamo di Kardis e di Pharalis e della loro lotta contro le divinità della luce eppure non ci viene spiegato in alcun modo perchè queste dee, nate come gli altri esseri divini dalla medesima carne del gigante Forceria, si siano rivolte al male, all'oscurità. Sembra quasi che esista una sorta di ineluttabile destino a stabilire aprioristicamente, sin dall'inizio dei tempi, chi debba combattere dalla parte del Bene e chi del Male; oppure che non ci sia differenza tra Luce e Tenebra, come se si trattasse di due partiti per niente diversi l'uno dall'altro. Evidentemente la lotta tra gli dei benigni e quelli maligni ha direttamente a che fare con il dominio tra gli esseri viventi ma non ci viene affatto spiegato il perchè si crei questa spaccatura nell'olimpio fantasy di Mizuno; essa ci viene raccontata e basta<sup>45</sup>.

---

41 «In principio Eru, l'Unico, che nella lingua elfica è chiamato Ilúvatar, creò gli Ainur dal proprio pensiero; ed essi fecero una Grande Musica al suo cospetto. In questa Musica il Mondo fu cominciato giacché Ilúvatar rese visibile il canto degli Ainur ed essi lo videro come una luce nell'oscurità. [...] Poi quelli degli Ainur che lo desiderarono si levarono ed entrarono nel Mondo al principio del Tempo; e fu compito loro completarlo e compiere con le proprie fatiche la visione che avevano avuto». TOLKIEN, *Il Silmarillion*, p. 47.

42 «All'inizio esisteva solo un gigante, in principio era Forceria. Tutto cominciò quando per l'antico gigante giunse la fine. La sua carne mutò in terra, il suo sangue si fece mare, l'ultimo sospiro divenne vento, il fuoco del cuore solitario, divenuto calore, originò vita. Dalla sua vita nacquero gli dei. Dal piede destro **Mairu**, dio della Guerra, dal piede sinistro **Cha'za**, dio dei Commerci. Dalla testa **Laada**, dio della Conoscenza, dal ventre Marpha, dea della Madre Terra. Dal male della mano destra **Pharalis**, dea dell'Oscurità. Dal bene della mano sinistra Pharis, sacra dea della Luce. La chioma si fece vegetazione, dalle squame sulla sua pelle nacquero i draghi». MIZUNO e YAMADA, *La guerriera di Pharis*, p. 2.

43 «Gli dei, il cielo, la terra e il mare non conoscevano ancora l'ordine così la creazione si divise in tre mondi: il mondo dei morti, il mondo dei mortali e tra questi due il mondo delle fate. Gli dei, non avendo in cielo nessuno a cui dare un nome, non avendo in terra nessuno che li adorasse, insoddisfatti, divisero coloro che vivevano sulla terra, i morti, gli animali, le fate». MIZUNO e YAMADA, *La guerriera di Pharis*, p. 3.

44 «Ma, con il progredire del tema, nel cuore di Melkor sorse l'idea d'interpolare motivi di propria immaginazione che non erano in accordo con il tema di Ilúvatar; così facendo, infatti, egli cercava di accrescere la potenza e la gloria della parte che egli era stata assegnata. Fra tutti gli Ainur, a Melkor erano state concesse le massime doti di potenza e di conoscenza, ed egli partecipava anche di tutti i doni fatti ai suoi fratelli. [...] Standosene solo, aveva però iniziato a concepire pensieri propri, diversi da quelli dei suoi fratelli. Alcuni di questi pensieri l'intrecciò ora nella sua musica, e attorno a lui subito fu discordanza, e molti che vicino a lui cantavano si scoraggiarono, il loro pensiero fu disturbato e la loro musica vacillò; ma alcuni incominciarono ad accordare la propria musica alla sua anziché al pensiero che avevano avuto da principio». TOLKIEN, *Il Silmarillion*, p. 36.

45 «Insieme, gli dei costruirono molte cose ma ciò che fecero per sottomettere i viventi infranse la quiete. E fu come un incendio nelle praterie. Così la dea della Luce e la dea delle Tenebre si scontrarono. Il cielo tremò, le stelle precipitarono, il mare si aprì e dalle sue profondità eruppero le acque. Denti contro denti, artigli contro artigli, immersi nelle nubi, volarono nel vento. Combatterono scagliando saette, ma per lungo tempo non vi fu alcun vincitore. Infine, oltre la luce, Marpha, madre della Creazione, oltre le tenebre, Kardis, dea della Distruzione, si

Si pensi poi che al termine della serie tv de *La saga dei cavalieri* Ashram e la sua compagna, l'Elfa Scura Pirotase<sup>46</sup>, prendono il largo verso nuovi lidi; il loro peregrinare darà il via ad una nuova leggenda, ambientata in una terra completamente diversa da quella di Lodoss, la misteriosa Crystania<sup>47</sup>. Quest'ultima è una terra sacra separata dal resto dal mondo da un'immensa barriera, costituita in realtà dal corpo pietrificato di un leviatanico serpente, in cui hanno preso dimora alcune divinità che all'epoca della lotta tra Luce e Tenebre scelsero la neutralità. Le divinità di Crystania, dei zoomorfi contraddistinti dalla capacità di mutarsi in un ben determinato animale totemico, decisero dunque di rinchiudersi in una sorta di loro piccolo regno privato. Ma come ciò sia stato possibile, come un gruppo di dei abbia potuto sottrarsi alla grande lotta tra Bene e Male non è dato sapere; oltretutto uno di loro, lo spietato **Barbas**, ha tutte le caratteristiche di un dio oscuro e malvagio. Come mai è stato accettato dagli altri dei di Crystania? Com'è possibile che la stessa Kardis l'abbia lasciato agire impunemente? Altre domande senza risposta! In buona sostanza l'impressione complessiva che qui si avverte è che il palcoscenico su cui si muovono dei ed eroi delle diverse saghe di Lodoss sia uno scenario costituito sì da una molteplicità di storie che si intrecciano tra loro, di miti e di leggende, ma dalla ben misera consistenza. Una fragilità strutturale che mostra tutta la sua debolezza di un prodotto spesso e volentieri decisamente raffinato nella forma, come negli OAV di *Record of Lodoss War* o nel manga *La guerriera di Pharis*, ma sin troppo spesso assai parco sia di contenuti che di spessore. Peccato perchè ancora oggi l'universo di Lodoss è il miglior tentativo che sia stato fatto in Giappone per portare nell'ambito degli anime e dei fumetti made in Japan, il potente influsso creativo dello storico corpus narrativo tolkeniano.

---

affrontarono in una battaglia senza vinti né vincitori. Nel continente di Arakrust, nei Mari del Sud, lo scontro ebbe fine. Kardis, dea della distruzione, morendo maledisse la terra. Marpha, dea della Madre Terra, fece sorgere un'isola in mezzo al mare, lontano dai suoi domini maledetti. Gli dei si diedero un corpo di carne, il grande caos ebbe fine e insieme al caos anche questa era ». MIZUNO e YAMADA, *La guerriera di Pharis*, pp. 4-5. L'isola a sud del continente di Arakrust, Araikrust nella serie televisiva de *La saga dei cavalieri*, non è altri che Lodoss ma curiosamente qui non ci viene affatto descritta come maledetta.

46 Per qualche strano motivo il nome di Pirotase in Crystania viene mutato in **Shell**.

47 *Hajimari no Bokenshatachi: Legend of Crystania*, regia di RYŪTARŌ NAKAMURA, 1995. Questo film, con il titolo di *La leggenda di Crystania - Il sovrano errante*, è giunto in Italia solo in un'edizione per il mercato dell'home-video. Nel 1996 sono stati creati anche degli OAV in tre episodi tradotti in italiano come: *Il Pozzo dei Sigilli, Il Risveglio, Il Sovrano Errante*.