ØY
A DIFFERENT STORY

INTRODUZIONE

Racconti che da sempre hanno incuriosito i lettori e "creato" dei veri e propri amatori sono e saranno sempre le Saghe. Storie antiche, di mondi che non esistono e poteri sovrannaturali che con molta facilità coinvolgono i loro lettori direttamente nella storia. Chi legge è trascinato nel racconto a tal punto da immaginarsi come uno dei protagonisti, ed è qui che sta il segreto. Le saghe non sono paragonabili ad un singolo libro che narra una sola storia, loro raccontano più storie di uno stesso mondo correlate tra loro grazie ai personaggi, gli stessi personaggi per cui si provano sentimenti, che siano di amore o odio ma tra il lettore e il protagonista si crea un legame che appassiona ancora di più la lettura e che incrementa il coinvolgimento di cui parlavamo prima.

Chi legge una saga per la prima volta e ne viene appassionato ha sempre voglia di riscoprirla rileggendola più volte, nonostante conosca già tutte le vicende che ne fanno parte. Proprio per questo legame che si crea tra lettore e racconto, si è generato dell'astio tra amatori di saghe differenti, una delle dispute più comuni tra le saghe, ad esempio, è quella tra Lord of the rings e Harry Potter: due racconti di storie diverse, di mondi e personaggi differenti, ma nonostante ciò vengono messe in paragone.

L'idea che abbiamo avuto è stata quindi di mettere fine a queste dispute, creando una storia in cui i personaggi delle Saghe più famose (Harry Potter, Lord of the rings, Game of Thrones, Star Wars e Pirates of the Caribbean) coesistono nello stesso mondo. Come se fossero tutti parte della medesima saga e quindi tutti abitanti dello stesso Mondo.

INDICE

01 DAGOBAH

02 L'ORIGINE

03 HOGWARTS

04 I SACCHEGGIATORI

05 LA MALEDIZIONE

06 DESTINO

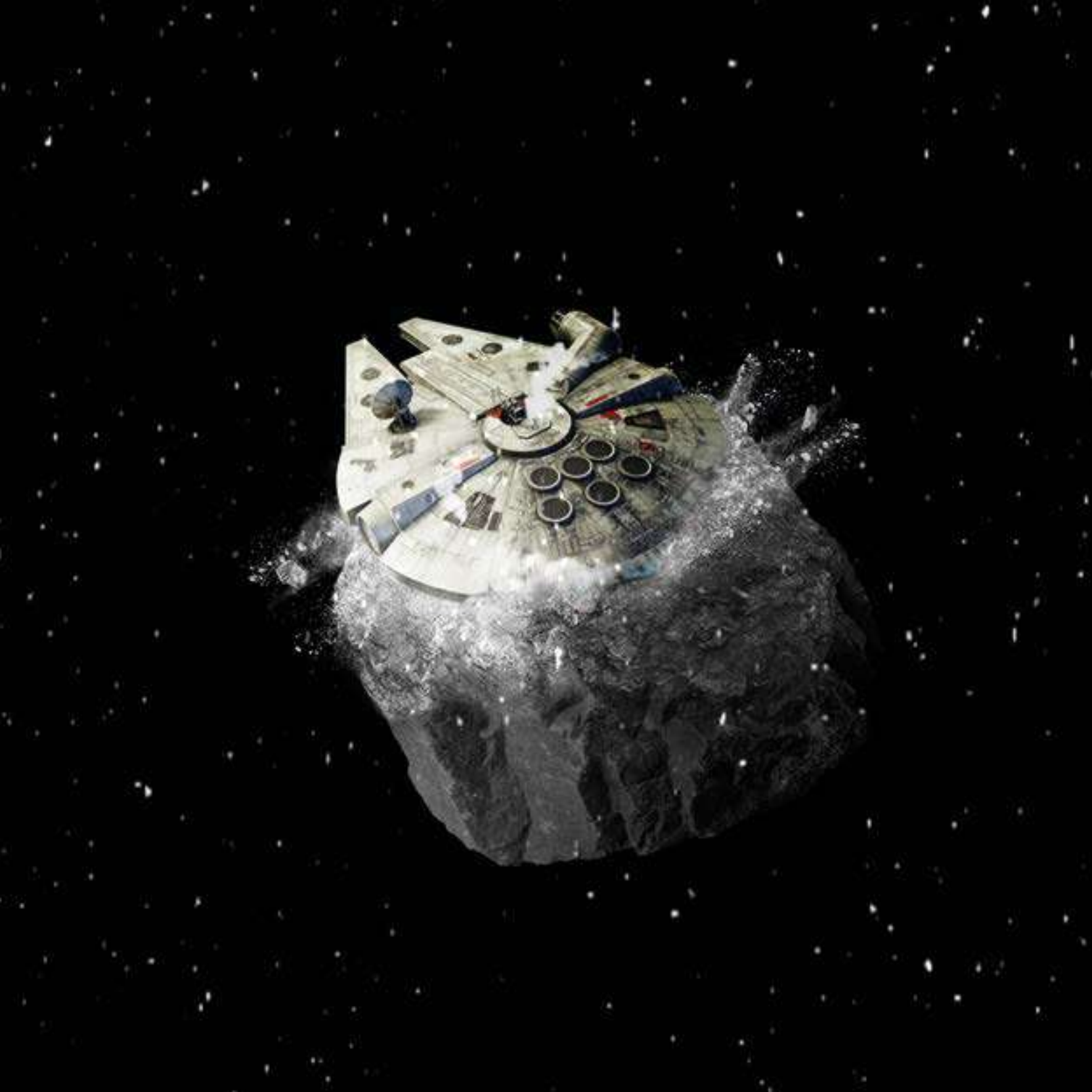
07 LA FORZA

TERRA DI MEZZO
HOGWARTS

PERLA NERA

01

DAGOBAH



01

PALUDE DI DAGOBAH

Melma verde, alberi che coprono il cielo, tutto è pervaso da una tetra atmosfera che rende l'ambientazione ancora più cupa. La natura governa il pianeta Dagobah comunicando alla perfezione la piccolezza dell'uomo dinnanzi a lei.
L'intera palude è caratterizzata da un silenzio quasi assordante, che viene però spezzato da un un rumore difficile da attribuire ad un qualsiasi evento naturale, il suono viene dal cielo ma non si riesce a scorgere nulla poiché le foglie degli alberi fungono da ombrello a tutto il pianeta.
All'improvviso uno schianto…un meteorite forse? Può essere, capita spesso su pianeti di questo tipo di assistere a calamità naturali di quel genere, ma questa volta non si tratta di un meteorite, no, si tratta di una navicella, quelle di piccola portata usate per ricognizioni spaziali di breve durata.
La navicella si è schiantata proprio in mezzo ad una pozza al centro della palude e piano piano ne sta venendo divorata.
Dal dorso del mezzo sembra uscire lentamente un droide di riparazione, che non la smette di emettere suoni da noi incomprensibili. Il portellone del pilota si apre di scatto e si scorge il casco di un pilota della Resistenza: si tratta del giovane Luke Skywalker che si è addentrato su Dagobah alla ricerca dell'ultimo maestro Jedi, Yoda. A quanto detto il maestro sarebbe andato in esilio volontario su un pianeta potente del Lato Oscuro, dopo lo sterminio degli Jedi, per ridurre la sua visibilità e nascondersi meglio dall'Imperatore. Il giovane Skywalker è stato mandato alla ricerca di Yoda dallo spirito di un suo vecchio amico, Ben Kenobi, conosciuto anche come Maestro Obi-Wan Kenobi. La speranza che Obi-Wan ritiene nel ragazzo è che lui sia in grado di sconfiggere il malvagio Dart Fener e aiutare quindi la galassia a sfuggire al controllo dell'impero Galattico.
Il ragazzo scende dalla navicella, ormai ricoperta per metà dalla melma della palude, cercando disperatamente di orientarsi e capire in quale direzione dover andare. Mentre il ragazzo si guarda intorno, R2-D2, il droide precipitato con il giovane, accidentalmente scivola dall'ala della nave e cade dentro la melma, scomparendo completamente per via della nebbia bassa che ricopre tutta la superficie.
L'arrivo sul pianeta non è dei migliori poiché i visitatori non sono soli.
Dagobah è infatti abitato da creature viventi poco ospitali. Il droide bloccato nella melma è seguito da una di que-

PALUDE DI DAGOBAH

PALUDE DI DAGOBAH

ste creature, sembra quasi un serpente ma non si riesce a comprendere bene la specie poiché l'essere si mimetizza e nasconde tra la nebbia. Proprio quando questa creatura è sul punto di attaccare il droide il giovane se ne accorge e ha il tempo di avvisare R2 e farlo scappare. Il mostro si dilegua nei fondali della palude subito dopo il tentativo d'attacco. I due sono fuori pericolo e si incamminano alla ricerca dell'antico maestro. La palude è piena di sentieri e ciascuno potrebbe portare nella direzione sbagliata ma nonostante ciò una decisione va presa, e i due scelgono uno dei tanti percorsi possibili.
Nonostante continuino a seguire il sentiero sembra proprio che, il droide e il giovane, rimangano fermi nello stesso punto.
Continuando a camminare incontrano finalmente una forma di vita con cui dialogare e chiedere indicazioni. L'individuo è un anziano con carnagione verde che apparentemente non sembra avere le "rotelle a posto", ma quando Luke gli dice di essere alla ricerca del maestro Yoda, il vecchio inizia a ridacchiare come se sapesse qualcosa che il ragazzo non sa.
Dopo svariate domande ripetitive, in cui il giovane chiede dove sia il maestro Yoda, l'abitante del pianeta risponde di essere proprio chi sta cercando. Ebbene si, si tratta proprio del maestro che però, dopo la richiesta di Luke di voler essere uno Jedi, rimane titubante.
Yoda non è convinto di voler addestrare Luke per due motivi: il giovane non sa di essere il figlio del malvagio Dart Fener, e la paura di Yoda è che, come il padre, potrebbe essere tentato dal lato oscuro. La seconda motivazione che porta Yoda ad essere scettico riguardo l'addestramento di Luke, è dovuta al semplice fatto che egli potrebbe non essere in grado di comprendere a pieno il potere e l'essenza della Forza.
Nonostante ciò il vecchio Yoda decide comunque di affrontare la sfida e insegnare al giovane le basi per diventare un vero Jedi.
L'addestramento di uno Jedi non è semplice, non si tratta solo di insegnare come impugnare una spada laser, un Jedi deve saper controllare la Forza, e prima di questo deve comprenderla, sentirla dentro di se e capire che non è un suo potere.
La forza è sempre esistita ed è un campo di energia mistico generato da tutti gli esseri viventi che pervade l'universo e

PALUDE DI DAGOBAH

"INGANNARVI GLI OCCHI,
POSSONO.
NELLA FORZA,
MOLTO DIVERSO OGNUNO DI VOI È."

Yoda

PALUDE DI DAGOBAH

tutto ciò che esso contiene. Essa dona a coloro che sono in grado di percepirla e di sfruttarla dei poteri sovrumani, che spaziano dalla telecinesi, alla precognizione, alla percezione extrasensoriale.Tutto l'addestramento Jedi gira intorno al controllo della Forza, ma prima di essere percepita deve essere conosciuta. La forza ha un passato, una storia che se appresa in maniera corretta può portare il Jedi ad un controllo ed equilibrio mentale avanzato.
Tutto l'addestramento inizierà domani, Luke deve iniziare a conoscere l'arte dell'aspettare, un Jedi è paziente e non ha mai fretta, poiché la fretta porta ad errori e poca concentrazione.
Il buio arriva su Dagobah e i due devono mettersi al riparo dalle creature che abitano il pianeta oscuro. Il maestro Yoda, dopo anni passati qui, è riuscito a costruirsi un rifugio di piccole dimensioni che lo tenesse al sicuro durante la notte.
Dagobah è famoso per l'oscurità, le creature che lo abitano durante il giorno non sono nulla in confronto a quelle che lo pervadono durante la notte.
Questi esseri della notte sono oscuri e malvagi, non hanno una coscienza e agiscono per istinto, loro vivono per mangiare e non il contrario. Yoda e Luke, insieme al droide, si incamminano verso l'alloggio, poco distante da loro, e una volta arrivati chiedono a R2-D2 di rimanere di guardia e segnalare ogni minimo movimento esterno. Yoda e Luke si preparano a riposare per la giornata impegnativa che li attenderà, mentre le tenebre, all'esterno del rifugio, pervadono tutta la palude.

02

L'ORIGINE

02

ALLOGGIO DI YODA

Gli strepiti delle creature della notte non lasciano dormire sogni tranquilli a Luke. Il giovane dovrebbe cercare di riposare al meglio per avere più energie possibili e poter, quindi, affrontare al meglio la lezione del giorno seguente. Il ragazzo tira su la testa, per controllarsi intorno, e nota che il Maestro Yoda è assopito sulla sua brandina come se non ci fosse un continuo frastuono proveniente da fuori. R2 è di guardia alla porta della dimora e questa volta non emette alcun suono, Luke riappoggia la testa sul cuscino e cade in un sonno profondo per la stanchezza.
Il sole sorge su Dagobah, è mattina e le creature oscure si vanno a rifugiare nelle loro tane. L'aspirante Jedi viene svegliato dal maestro Yoda in maniera irruente: con una bastonata in testa. L'insegnante si giustifica dicendo che i Jedi devono essere sempre vigili e pronti ad un eventuale imprevisto. Il giovane Luke a queste parole del maestro non riesce proprio a trattenersi dal ridere, visto e considerato che quella notte dati i rumori, di pericoli ce ne potevano essere molti, nonostante ciò Yoda continuava a dormire profondamente. I due non si perdono molto in chiacchiere e, dopo aver disattivato R2 che era rimasto acceso per tutta la notte, escono dal rifugio.
Nonostante sia giorno, la palude resta completamente in ombra, l'ombrello di foglie che la ricopre lascia passare pochi spiragli di luce, che non riescono ad illuminare per bene la vegetazione. L'ambientazione è sempre tetra, ma questa volta c'è un soffice vento, che porta una leggera brezza di vita.
Yoda e Luke trovano il posto perfetto dove iniziare l'insegnamento: si tratta di una roccia piatta su cui potersi sedere a gambe conserte, oppure allenarsi con la spada laser. La roccia si affaccia su un laghetto della palude, la sua acqua è stranamente cristallina ed è possibile scorgere le pietre sul fondale. Il pianeta è ricco di zone naturali che spaziano da buie ed angoscianti, come caverne e foreste morte, a posti incantevoli e piacevoli alla vista, come questo lago. Luke ne rimane sorpreso, non aveva mai visto un'ambientazione di questo tipo.
Guardare a sinistra e vedere una palude tetra e spaventosa, rivolgere poi lo sguardo a destra e vedere una meraviglia di quel genere, aveva lasciato senza parole il ragazzo. La lezione dovrebbe cominciare, ma Yoda sembra essere concentrato a… pensare forse? Luke è confuso, non riesce a capire cosa stia facendo il maestro, è lì che non parla,

ALLOGGIO DI YODA

con gli occhi chiusi e a gambe conserte mentre fluttua nel vuoto. Il ragazzo non vorrebbe disturbarlo, quindi attende che il Jedi finisca di fare qualsiasi cosa stia facendo. Dopo qualche minuto di attesa il maestro pronuncia 2 parole: "la senti?"

Il ragazzo è confuso, cosa dovrebbe sentire? Il rumore delle foglie, la natura che li circonda, questo risponde a Yoda, ma la risposta è sbagliata. Non è la natura che deve sentire il ragazzo, ma la presenza della Forza nell'aere. Yoda si gira verso di lui, continuando a fluttuare, e inizia a raccontare al ragazzo che molti millenni prima la Forza esisteva, ma non era presente nell'universo, finché un giorno essa generò degli oggetti. Il fenomeno sembrò un evento casuale, come il Big Bang, ma in realtà si scoprì secoli dopo, che nulla fu al caso. Ciascun oggetto era stato generato con uno scopo ben preciso: mantenere l'equilibrio dell'universo. Questi oggetti presero il nome di Totem, essi contengono l'essenza della Forza, quindi ciascuno di loro ha caratteristiche diverse e uno scopo diverso.

Come già spiegato, la Forza pervade tutto l'universo, ma creò questi oggetti in una galassia sola, dove era necessario trovare un equilibrio di vita. La galassia in questione è caratterizzata da un unico sistema solare di 9 pianeti, ciascuno con una propria luna. Uno dei pianeti più caldi è Canamar, con un solo grande continente circondato da acqua. La particolarità di questo pianeta è che segue la stessa orbita della Terra, altro pianeta di questo sistema solare. I due pianeti seguono la stessa orbita ma a moti di rotazione differenti, infatti Canamar ha un moto di rotazione di 28h, a differenza della Terra che ne ha 24h. Nonostante il continente sia uno, esso è diviso in 3 parti: regno di Westeros, Caraibi e Terra di mezzo. Quelli che ha generato la forza sono oggetti legati a ciascuno di questi regni. I Totem sembrano apparentemente fatti d'oro, ma in realtà il materiale è stato generato dalla Forza, quindi, attribuisce all'oggetto delle "abilità speciali".

Gli oggetti generati erano 3: un anello, un tesoro pieno di monete e una spilla. Nel momento del "big bang" si creò del materiale in eccesso che venne custodito dagli abitanti del pianeta. La Forza distribuì i Totem in tutto Canamar. Ogni oggetto lega la sua essenza al proprio regno, e se questo legame viene spezzato, tutto ciò che porta con sé il Totem andrà disperso. L'anello venne collocato nella terra di mezzo, ed esso attribuisce, solo a chi ne è degno, ca-

ALLOGGIO DI YODA

pacità magiche, inoltre dona l'invisibilità a chi lo indossa; il tesoro di monete fu nascosto su un'isola dei Caraibi, non visibile su nessuna mappa, la sua funzione si limita a catturare l'avidità degli uomini, niente di più; La spilla apparve nel regno di Westeros e le venne attribuito subito il nome di "Spilla Primo Cavaliere" poiché, appena si manifestò, gli uomini che la toccarono vennero illuminati dalla saggezza di un vero consigliere del Re. Tutto era in equilibrio su Canamar, i maghi della terra di mezzo si suddivisero i compiti per mantenere la pace nel regno, i pirati che cavalcavano le onde dei Caraibi erano occupati nella ricerca dell'invisibile tesoro di Cortés, e il regno di Westeros era governato da un re affiancato da un consigliere saggio. Le uniche creature allontanate da Westeros erano gli Estranei, esseri freddi che non portavano nient'altro che male e gelo. Essi sono stati esiliati dal regno, ed è stata poi costruita una muraglia invincibile per tenerli lontani.

03

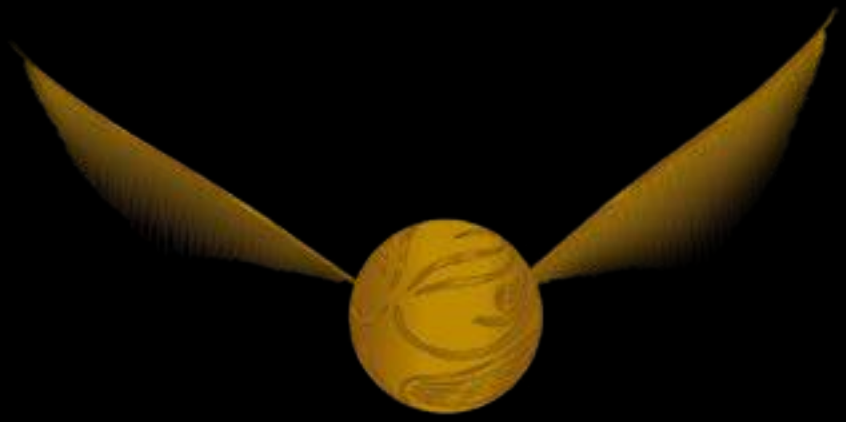
HOGWARTS

03

DA QUALCHE PARTE NELLA TERRA DI MEZZO

Gli uomini che furono scelti dall'anello erano 6: Saruman, Gandalf, Radagast, Alatar, Pallando e Silente. Si suddivisero la Terra di Mezzo per controllare meglio il territorio e soffocare eventuali insurrezioni, il loro non era un controllo rigido e non governavano assolutamente il regno, essi gestivano con saggezza la propria magia e la utilizzavano con parsimonia. Uno dei maghi però, voleva divulgare le sue capacità magiche ad altri, si trattava di Silente. Egli decise quindi di staccarsi da ciò che gli altri maghi facevano. Per lui non erano necessari così tanti stregoni per equilibrare il regno, quindi scelse di costruire un luogo dove diffondere le sue conoscenze magiche.
Uno dei primi problemi, con cui si interfacciò Silente, fu il come trasmettere la magia ad altre persone. L'anello donava la magia solo a chi ne era degno e a nessun altro, quindi il mago iniziò a pensare a come trasmetterla da persona a persona. Non bastava insegnarla per averla, potevi conoscere tutto della magia, ma se l'anello non ti riteneva degno allora non potevi controllarla. La costruzione dell'istituto non era iniziata poiché Silente non aveva ancora trovato un posto adatto ad una scuola di quel genere. Sarebbe stato opportuno un posto lontano dalle cittadine, cosicché erano più basse le probabilità di coinvolgere civili in eventuali lezioni magiche poco gradevoli. Il modo più semplice per decidere il punto dove costruire la scuola era prendere la mappa del regno e osservare. Silente controllò tutti i villaggi e la loro distanza dalla costa, trovò un golfo dove si poteva collocare l'istituto.
A sud della Terra di Mezzo, abbastanza lontano dalla civiltà, posizionata proprio su una scogliera. Il mago decise, e iniziò la costruzione della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts. I mattoni svolazzavano e si posizionavano da soli l'uno sull'altro, i vetri delle finestre roteavano intorno alla struttura della scuola e, ogni tanto, qualcheduno si posizionava al suo posto. L'istituto prendeva piano piano forma, ma Silente ancora non aveva trovato una soluzione per la magia. Egli poteva usarla sulle persone ma non poteva farla usare a queste, optò inizialmente solo a comunicarla, ma non poteva chiamarsi, allora, una scuola di stregoneria se non si veniva insegnata l'arte di manipolarla.
Chi non è degno non può controllare la magia, non tutta perlomeno. L'dea finale che ebbe Silente fu un lampo di genio, egli non poteva trasmettere la sua magia ad un'altra persona, ma poteva trasferirla in un oggetto. Ciò che il

DA QUALCHE PARTE NELLA TERRA DI MEZZO



DA QUALCHE PARTE NELLA TERRA DI MEZZO

mago aveva pensato era possibile, se non fosse che, si sarebbe prosciugato di tutta la sua magia, egli quindi decise di trasferire solo una parte dell'essenza dentro l'oggetto, così da avere comunque il controllo di qualsiasi eventuale disgrazia. L'dea poteva funzionare, ma serviva un oggetto piccolo, ma allo stesso tempo grande abbastanza da contenere quel poco di magia necessario per le lezioni. L'oggetto in questione che scelse Silente fu un bastoncino, ne prese molti dalla foresta, e con un piccolo gesto di mano furono tutti magicamente intagliati, ciascuno aveva un'estetica diversa e un legno differente.
L'ultima cosa che mancava da fare era trasferire la magia in questi bastoncini, ormai divenuti vere e proprie bacchette, quindi il mago tirò sù entrambe le braccia, le bacchette si sollevarono, l'aria si fece più rarefatta e il vento si alzò all'improvviso. Il tempo sembrò fermarsi, le onde del mare erano ferme e gli uccelli erano imbalsamati nell'aria. Mentre Silente continuava a tenere le braccia in alto ad un certo punto tutto tacque. Il mago tirò giù le braccia, il vento smise di soffiare e le onde e gli uccelli a muoversi, era fatta. La magia era nelle bacchette, ma Silente non era ancora convinto che quella trasferita in esse fosse limitata, egli non aveva mai effettuato incantesimo di quel tipo, e aveva paura che qualche studente potesse riuscire a controllarla completamente e trasformarla in magia oscura. La magia oscura è ciò contro cui combattono i maghi, essa vive nelle creature malvagie, come orchi e dissennatori, le foreste sono infestate da esseri oscuri e uno dei tanti compiti dei maghi è tenerle lontane dalla civiltà.
Silente utilizzò le sue ultime forze per dare una struttura interna alla scuola, egli decise di dividerla in classi e alloggi, una grande mensa e alcune stanze dove tenere gli oggetti magici più pericolosi. All'esterno lasciò un grande spazio vuoto, egli penso di poter insegnare ai ragazzi a volare, sempre tramite un oggetto, ma questa volta non una bacchetta ma, bensì, una scopa.
Quel grande prato fuori dalla scuola sarebbe stato perfetto per le lezioni di volo, quindi Silente si limitò a delinearlo con una parete di mattoni.
Il sole iniziava a tramontare, Silente andò a riposare.
La mattina seguente Hogwarts era terminata a livello strutturale, ma era spoglia al suo interno. Silente iniziò quindi la sua giornata arredando l'istituto, egli prese la decisione di dividere gli studenti in 4 casate, ci sarebbe stato un torneo

DA QUALCHE PARTE NELLA TERRA DI MEZZO

e ciascuna avrebbe potuto guadagnare o perdere punti dalle sue azioni, a fine anno si sarebbe eletta la casata vincente. L'idea del torneo nacque per invogliare gli studenti a seguire le lezioni regolarmente e creare un legame tra di loro. Silente, al termine di tutto, non era ancora convinto di inaugurare l'istituto, egli pensò di utilizzare il materiale in eccesso, creatosi durante il "Big Bang", per fondere un nuovo Totem che avrebbe funzionato come uno scrigno di sicurezza, il mago voleva un oggetto che in caso di estrema necessità avrebbe assorbito tutta la magia delle bacchette, così da non esserci il rischio di insurrezioni oscure.
L'oggetto che venne creato era piccolo, a portata di mano, una piccola sfera che si poteva muovere in maniera autonoma con delle sottili ali retraibili, Questo nuovo Totem prese il nome di: Boccino d'Oro.
L'idea che ebbe Silente di come proteggere il Boccino fu molto singolare: egli decise di non nascondere la sfera, un qualcosa di nascosto desta sospetti invece utilizzare il Totem come fosse un oggetto come tutti gli altri non avrebbe incuriosito nessuno.
Il mago si inventò quindi uno sport, il quidditch: in una partita di quidditch si sfiderebbero due squadre a cavallo di scope volanti. Le squadre giocherebbero con quattro palle speciali, ovvero la pluffa, i due bolidi e il Boccino d'oro; i giocatori delle squadre si dovrebbero suddividere in ruoli a seconda della palla che devono utilizzare. Lo scopo di una partita sarebbe quello di totalizzare più punti della squadra avversaria, facendo passare la pluffa attraverso appositi anelli o catturando il Boccino.
La cattura del Boccino segnerebbe anche la fine della partita, che non avrebbe una durata stabilita e potrebbe quindi protrarsi persino per giorni. Il regolamento del gioco imporrebbe alcuni limiti, come il divieto di utilizzo della bacchetta magica verso gli altri giocatori o l'impossibilità di trattenere le loro scope: una violazione del regolamento porterebbe all'assegnazione di tiri liberi o alla squalifica dei giocatori. Dopo tutto ciò che Silente riuscì ad elaborare e creare in un paio di giorni la scuola si poteva finalmente inaugurare. Nel giro di poche settimane si iscrissero in molti, e fu subito possibile iniziare le lezioni.
Dalla costa del golfo si poteva iniziare a scorgere uno strano veliero proveniente dai Caraibi, nessuno sembrò accorgersi della nave che piano piano si avvicinava sempre di più. Qualcosa stava per succedere…

DA QUALCHE PARTE NELLA TERRA DI MEZZO

"GIURO SOLENNEMENTE DI NON AVERE BUONE INTENZIONI."

Harry Potter

04

I SACCHEGGIATORI

04

SULLA NAVE PIRATA PERLA NERA

Una nave ricca di equipaggio, brutte facce, si poteva capire da un solo sguardo che non avevano buone intenzioni. L'imbarcazione in questione era una nave pirata conosciuta come Perla Nera.
Il comandante, Hector Barbossa, era venuto a conoscenza che esistesse sul pianeta un anello capace di donare l'invisibilità a chi lo avrebbe indossato. La sua mente da pirata fu subito attratta dalla diceria, sarebbe stato molto più semplice rubare tesori e fortune non potendo essere visto.
I pirati si erano prima diretti nel regno di Westeros, misero a ferro e fuoco i villaggi e nessuno riuscì a fermarli.
Si diressero, saccheggio dopo saccheggio, verso una delle abitazioni più imponenti del regno. Sarebbe stato più probabile che un anello di quel valore fosse custodito in un luogo più sicuro. I villaggi non erano ben sorvegliati ma il castello si.
C'erano guardie in ogni dove, era quasi irrealizzabile da penetrare, ma per i pirati nulla è impossibile. I criminali, guadandosi intorno, realizzarono una catapulta improvvisata: presero una tavola di legno, posizionarono un'estremità su un'abitazione e l'altra estremità su una seconda casa leggermente più bassa, così da poter flettere il legno; rubarono un cesto per i panni che legarono alla seconda estremità con una loro cima, così da poter catapultare più oggetti. I pirati eran tanti e si spostavano tutti come se condividessero lo stesso cervello, chi rubava pietre a sinistra e chi a destra.
Uno dopo l'altro caricavano la catapulta di pietre e paglia, una volta raggiunto l'orlo del cesto arrivò Barbossa, che aveva fatto fare tutto il lavoro sporco al suo equipaggio. Il capitano della nave prese una delle lanterne appese fuori le abitazioni e la lanciò senza esitazione dentro la gerla. La paglia prese fuoco, e piano piano che le pietre diventavano incandescenti tre pirati dell'equipaggio iniziarono a salire sull'estremità della tavola di legno per flettere il più possibile l'asse, altri quattro pirati presero una corda e si divisero in coppia, una da una parte all'altra della tavola di legno, la corda venne posizionata davanti ai pirati sull'asse così da poterli spingere via contemporaneamente.
Il capitano Barbossa tirò su la pistola e non appena sparò i pirati tesero la corda, spingendo gli altri tre giù dalla tavola. L'asse si flesse e tutte le pietre incandescenti dentro al cesto vennero lanciate contro il cancello del castello. La parte frontale della reggia era distrutta. I pirati, in massa, inizia-

SULLA NAVE PIRATA PERLA NERA

"L'INVERNO
STA
ARRIVANDO"

Stark

SULLA NAVE PIRATA PERLA NERA

rono a correre urlando contro le guardie. Mentre queste ultime erano impegnate a combattere contro una parte dell'equipaggio, l'altra parte avanzava all'interno della reggia. Il capitano Barbossa si faceva strada tra i corridoi con la sua spada, di camera in camera setacciava tutta la struttura. Egli, arrivato alla fine del corridoio, si incontrò con Eddard Stark, il consigliere del Re. Il pirata fu subito rapito dal bagliore di una spilla che Stark indossava sul suo abito, Barbossa fu veloce e non esitò neanche per un momento, tirò su la pistola e sparò a Eddard dritto al cuore. Il consigliere cadde a terra e il pirata gli strappò di dosso la spilla. Dopo aver saccheggiato tutto il villaggio e tutte le camere del castello, i pirati si ritirarono sulla nave poco prima che arrivassero i rinforzi dai regni vicini.
La Perla Nera era diretta verso la Terra di Mezzo. La nave sbarco a nord del regno e l'equipaggio iniziò subito a cercare l'anello. A differenza del regno di Westeros, la Terra di Mezzo sembrava non avere villaggi da saccheggiare, in realtà i pirati erano sbarcati in un punto dove i villaggi non sarebbero mai potuti essere costruiti: vicino le montagne. Queste ultime non erano come quelle di Westeros, erano vive, e non andavano d'accordo tra di loro. Erano montagne dormienti che al loro risveglio si andavano a scontrare l'una con l'altra. I pirati si trovarono, infatti, coinvolti in una di queste lotte. Il capitano Barbossa era in piedi vicino l'equipaggio, ad ammirare lo scontro, quando scorse tra le rocce uno spiraglio di luce, come se ci fosse qualcosa di illuminato dietro quel cumulo di pietre.
L'equipaggio della Perla Nera, con molta cautela, si avvicinava sempre di più allo spiraglio di luce, e quando finalmente lo raggiunsero le rocce del pavimento cedettero e li fecero cadere all'interno della grotta. I pirati, molto storditi dalla caduta, si ritrovarono nel covo dei goblin: esseri oscuri attratti da qualsiasi tipo di ricchezza, proprio come loro.
Barbossa adocchiò all'istante tutte le monete che vi erano all'interno di quella montagna, le voleva tutte, come il suo equipaggio. Furono però scoperti, prima di poterne anche toccare solo una, i goblin si erano accorti della crepa e erano corsi all'attacco. Gli esseri verdastri erano poco più di un centinaio, i pirati si sentirono costretti alla ritirata e, durante la fuga, vennero catapultati fuori dalla grotta per colpa della rottura di uno dei ponti dei goblin. Proprio all'uscita dalla grotta il capitano della Perla trovò un tesoro abbandonato

SULLA NAVE PIRATA PERLA NERA

SULLA NAVE PIRATA PERLA NERA

sotto un masso.
Si trattava dell'anello, quell'anello che stava cercando e che avrebbe donato l'invisibilità a chiunque lo indossasse. Barbossa, senza aspettare un secondo, lo indossò per verificarne subito l'autenticità. Egli scomparve sotto gli occhi di tutti, un attimo prima era lì e il secondo dopo non più, il pirata aveva trovato il tesoro per rubare i tesori e lo voleva subito mettere all'azione. I criminali tornarono alla nave e si spostarono a sud della Terra di Mezzo.
Trovarono attraente un castello costruito su un golfo del continente, si trattava di Hogwarts. I pirati scesero dalla nave, ma una volta avvicinati alla scuola lasciarono andare avanti Barbossa da solo. Il capitano voleva rubare qualcosa solo per godere dell'abilità dell'anello. Si avvicinò ad un tendone fuori dal campo da quidditch e dentro trovò una valigetta, quando l'aprì dentro vide due sfere di media dimensione e un sfera più piccola completamente dorata, ovviamente da bravo pirata acchiappò al volo il boccino e si dileguò dal suo equipaggio. Nessuno lo vide e nessuno si accorse della sua presenza, i pirati si riavvicinarono alla Perla Nera e salparono per allontanarsi dal luogo del misfatto.

05

LA MALEDIZIONE

05

IN MEZZO ALL'OCEANO

La nave dei pirati solcava le onde verso una destinazione ignota all'equipaggio. Il capitano Barbossa, nonostante avesse rubato i tesori più preziosi da tutti i regni, non era ancora riuscito a trovare il famoso Tesoro di Cortès.
La leggenda narrava che gli aztechi avessero maledetto quel forziere, ma il capitano della Perla Nera non si faceva di certo intimidire da una misera leggenda, egli voleva il forziere e aveva bisogno solo dei mezzi per trovarlo.
Purtroppo il Tesoro si trovava su un isola chiamata Isla de Muerta, un piccolo pezzo di terra non visibile sulle mappe, sconosciuto a tutti. Segnata su nessuna mappa, l'isola non poteva essere trovata, tranne che da chi sapeva già dove si trovasse. Fortunatamente per Barbossa il vecchio capitano della nave Jack Sparrow, che fu deposto dopo un ammutinamento, sapeva dove si trovasse l'isola.
I Pirati si diressero quindi alla ricerca del loro vecchio capitano, avevano sentito alcune voci che lo avevano visto importunare alcune donne in un locale dei Caraibi.
La Perla Nera arrivò quindi sull'isola dove fu avvistato Jack, per loro non fu difficile trovarlo, era in bella vista sdraiato su una barchetta da pescatore, dormiva abbracciato ad una bottiglia di vino che sembrava non voler abbandonare. La ciurma, invece di prenderlo dalla barca, decise di caricare sulla nave l'intera barchetta. Con delle funi agganciarono il gozzo, e con delle carrucole lo tirarono su posizionandolo come fosse una scialuppa.
Il capitano venne svegliato da una secchiata d'acqua dritta in faccia, quando aprì gli occhi vide solo acqua, ormai la nave era salpata e lui non si era accorto di nulla.
Barbossa non si perse molto in chiacchiere e volle subito che l'ex capitano gli dicesse dove si trovava il tesoro, la risposta di Jack non fu esaustiva, egli non poteva dirgli dove fosse ma poteva condurre la nave sull'isola.
Quello che jack voleva era la sua vecchia nave, il suo amore per la Perla Nera non se ne era mai andato, fu accoltellato alle spalle dalla sua stessa ciurma per un capitano che per lui non era degno di esserlo. Barbossa, nonostante le parole di Jack, accettò il patto, Sparrow sarebbe stato capitano della nave da quel momento in poi.
Il loro viaggio iniziò quasi da subito, la Perla Nera sembrava volare sulle creste delle onde, arrivarono sull'isola in poco più di due giorni. Una volta scesi, l'isola non sembrava volere ospiti, alcuni pirati furono subito attaccati da animali che abitavano l'isola, questa era piena di pericoli a l'equi-

IN MEZZO ALL'OCEANO

IN MEZZO ALL'OCEANO

paggio continuava a seguire Sparrow verso il Tesoro.
Dopo una lunga camminata arrivarono ad una grotta, una volta entrati videro subito il forziere, su un cumulo di pietre era rialzato e illuminato da una luce che sembrava quasi divina. Barbossa si sbrigò ad arrivarci, il forziere era freddo e congelato, non si spiegava visto che si trovavano su un'isola tropicale. Il capitano non ci fece più di tanto caso, non si domandò neanche il perché, aprì il forziere e lo vide pieno di monete, i pirati lo caricarono subito sulle spalle e si avviarono a tornare alla loro nave. Una volta imbarcati tutti, sotto ordine di Barbossa, legarono Jack e lo misero sulla sua barchetta che venne abbandonata nell'acqua. Il destino di Sparrow era ignoto a tutti e i pirati non sembrarono essere interessati alla sua sopravvivenza.
La ciurma della Perla Nera iniziò quindi a sperperare le monete del forziere in lungo e in largo, girarono tutte le isole dei Caraibi comprando oggetti futili e barattando le monete con dell'alcol. Man mano che spesero tutto il forziere vennero maledetti, si trasformarono tutti in non morti, alla vista della luna diventavano tutti morti viventi con ossa visibili e battito assente. Al capitano Barbossa non sembrava interessare, sapeva che il tesoro era maledetto e ne accettò le condizioni proprio quando decise di aprirlo.
Le monete del Tesoro erano ormai sparse per tutte le isole dei Caraibi, i pirati non erano neanche interessati a spezzare la maledizione, ma non erano al corrente che le truppe di Westeros e le creature della Terra di Mezzo li stavano cercando.
In tutto Canamar non vi era un villaggio dove regnasse la pace.

06

DESTINO

06

NELLA TERRA DI MEZZO

Ad Hogwarts, nel frattempo, alcuni studenti si erano lasciati trasportare dalla curiosità e avevano iniziato a conoscere la magia oscura.
Uno di questi studenti era Tom Orvoloson Riddle, un orfano di madre che venne a conoscenza di essere stato abbandonato da suo padre ancora prima di nascere. Riddle rinnegò quindi il suo nome e lo convertì in uno che incutesse timore, anagrammandolo in "Io son Lord Voldemort". Lo studente era diverso dagli altri, non voleva fare del bene. A Hogwarts entrò nelle grazie del professor Horace Lumacorno, il quale gli fornì involontariamente un aiuto per la creazione degli Horcrux, oggetti che contenevano un frammento dell'anima del loro creatore, con cui il giovane intendeva rendersi immortale.
Ad aiutare Voldemort furono altri studenti di Hogwarts che presero il nome di Mangiamorte. Silente non potè fare nulla per fermarli, senza Boccino d'oro non avrebbe potuto assorbire la loro magia per fermarli. Nel golfo della Terra di Mezzo regnava il caos, Silente non poteva essere aiutato dagli altri maghi perché anche loro non avevano magia. Dopo il furto dell'anello l'essenza che esso conteneva lo seguì, non vi era più magia nel corpo dei maghi e non potevano in alcun modo gestire le insurrezioni delle creature oscure. La Terra di Mezzo era stata messa in ginocchio dall'oscurità e nessuno sapeva come tornare alla pace.
Nel regno di Westeros il re era caduto, senza consigliere fu facile spodestarlo ma nessuno prese il suo posto. Un regno intero era lasciato allo sbando, si crearono dei conflitti interni per prendere in mano il potere.
Si creò come una fila per salire sul trono, i Re cambiavano ogni giorno e i conflitti non cessavano mai. Tutti i sovrani che prendevano il potere venivano spodestati o uccisi, non riuscivano a riportare la pace perché non era quello che volevano. Tutte quelle persone salivano al trono solo per il potere, in consigliere donava al re la sua saggezza e senza la spilla Primo Cavaliere nessuno avrebbe potuto arrestare le insurrezioni.
Il regno di Westeros si ruppe molto rapidamente, si crearono una serie di accampamenti che si scontravano tra loro di continuo. La pace e l'armonia erano ormai state dimenticate e nessuno sembrava voler rimediare. Erano tutti guidati da un senso di controllo che però li portava solo a peggiorare la situazione, non sarebbero più riusciti a trovare un accordo senza la loro spilla, ma nessuno ne voleva sapere.

NELLA TERRA DI MEZZO

NELLA TERRA DI MEZZO

Nella Terra di Mezzo uno dei sette maghi, Gandalf, iniziò a radunare una squadra di nani per andare alla ricerca dell'anello. Il mago sapeva che per risolvere la situazione tutti i Totem andavano rimessi al posto giusto e chiese, quindi, aiuto ai nani. Esseri minuti ma nati per essere combattenti. Ad unirsi alla squadra ci fu anche un hobbit: Bilbo Beggins, reclutato da Gandalf ma in realtà costretto dalle circostanze. Gli hobbit non sono combattenti, ma tutto il contrario, sono creature pacifiche che vivono lontano dall'oscurità e dalle insurrezioni.
La squadra si avviò quindi alla ricerca dei 3 Totem, sapevano che erano stati i pirati a rubarli e sapevano anche dove si trovavano. Le voci di un gruppo di malviventi, che saccheggiano qualsiasi posto da loro visitato, corrono in fretta. Gli abitanti della Terra di Mezzo sono di natura altruista, se avessero trovato i pirati non gli avrebbero mai lasciato il Totem del regno di Westeros, avrebbero preso anche la spilla e l'avrebbero riportata al suo legittimo posto. La squadra si avviò verso questa nuova avventura, salirono su una barchetta e si diressero verso un'isoletta dei Caraibi. Il viaggio sarebbe durato una giornata, la barca era piccola e riusciva a malapena a contenere l'equipaggio, i nani dormivano mentre Beggins e Gandalf erano svegli e vigili a navigare. La terra si faceva sempre più vicina, quelli che si vedevano erano i Caraibi, gli abitanti della Terra di Mezzo non vi si erano mai avvicinati per non essere scambiati per invasori.
La barchetta, appena arrivata sull'isola desiderata, venne abbandonata dal suo equipaggio e lasciata lì in attesa del loro ritorno. Il gruppo di avventurieri trovarono dopo pochi minuti la barca dei pirati, ci si accostarono senza essere visti e con un lavoro di squadra salirono dal lato della nave. Sul ponte c'erano 3 membri della ciurma a fare da guardia, i nani ci si avvicinarono con cautela e furtivamente li misero fuori gioco. Il gruppo si divise, il mago e l'hobbit erano diretti alla cabina di Barbossa mentre i nani facevano da sentinelle. Arrivati alla camera del capitano trovarono i tesori in uno scrigno aperto sulla scrivania, furono rapidi a prenderli e uscire dalla stanza. Una volta fuori la squadra si dileguò silenziosamente, tornarono alla barchetta e si misero in viaggio per Westeros.

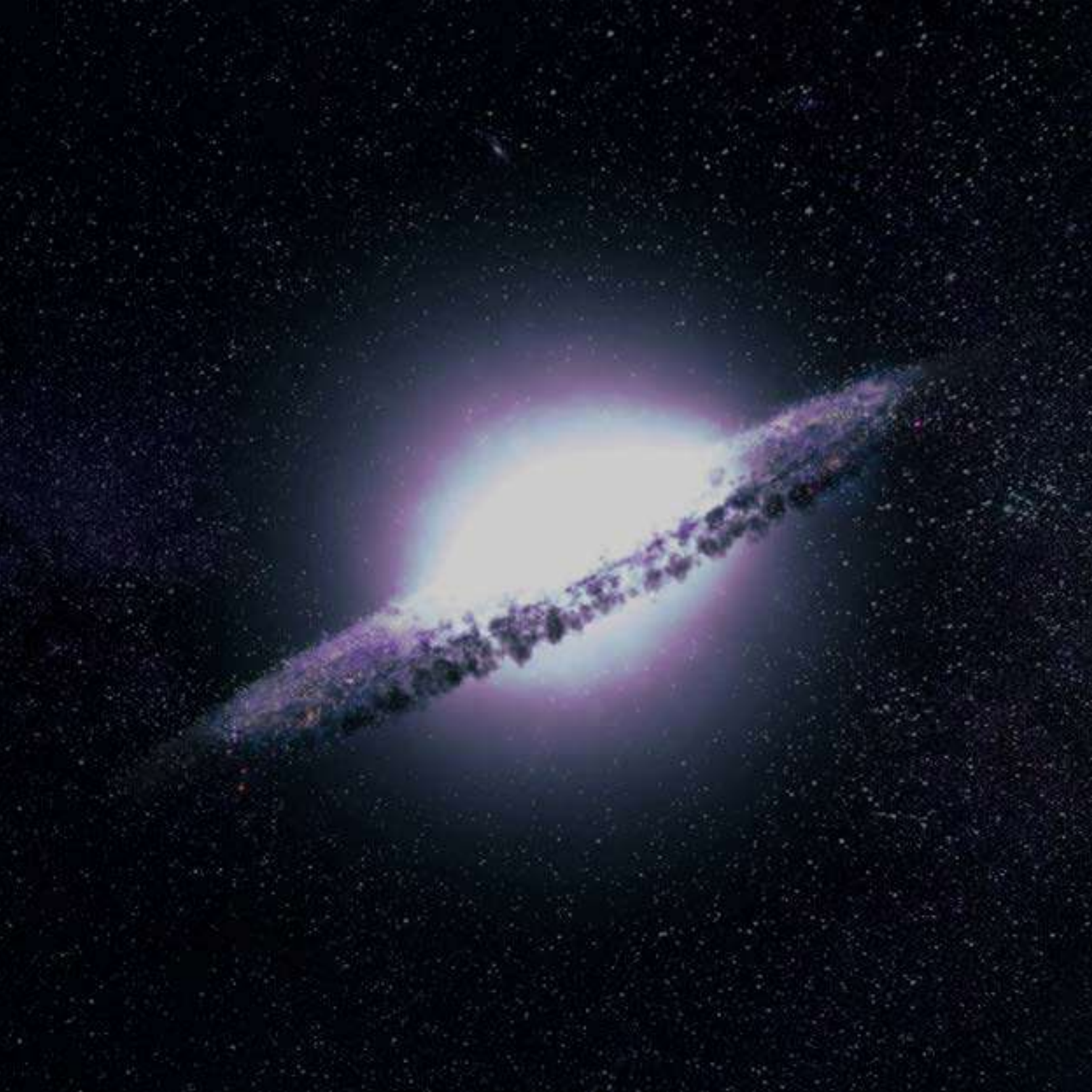
NELLA TERRA DI MEZZO

"LA SCACCHIERA
È PRONTA,
LE PEDINE
SI MUOVONO."

Gandalf

07

LA FORZA



07

SULLE COSTE DEL REGNO DI WESTEROS

I nani, il mago e Beggins, dopo un viaggio durato un paio di giorni, sbarcarono sul regno di Westeros. Non ci fu nessuno ad accoglierli, sembrava come una terra abbandonata, non vi era nessun essere vivente nelle vicinanze e questo rendeva tenebrosa la situazione.
Bilbo non era dei più coraggiosi e non era proprio a suo agio in quelle circostanze. Attraversata la passerella del porto, la squadra dovette camminare su un tumulo di sabbia che impediva loro di avere una visuale più estesa della terra. Una volta superato, il gruppo rimase a bocca aperta, quello che vide furono una serie di accampamenti messi a ferro e fuoco, non troppo distanti l'uno dall'altro. Il regno si era frammentato talmente tanto da aver scatenato non una, ma una serie di guerre civili tra più fazioni. La squadra si sbrigò quindi ad andare al castello, lo stesso che era stato saccheggiato dai pirati. Lo trovarono con la facciata completamente distrutta, non vi era più un cancello, per entrare dovettero attraversare i macigni di roccia che separavano la strada dalla reggia. All'interno le porte delle camere erano sradicate dal muro, le stanze erano state messe sotto sopra e ancora non si era visto nessuno. Dopo un attento setaccio della dimora, il gruppo decise di uscire e provare a cercare da un'altra parte, ma una volta usciti si ritrovarono davanti uno schieramento di soldati misti a civili armati. Il tempo si gelò, l'aria divenne più fredda, Bilbo Beggins aveva così tanta paura che la pelle gli si ritirò diventando pallida come fosse morto, i nani si erano messi sulla difensiva e Gandalf dietro di loro. Rimasero a guardarsi per qualche minuti finché dall'altro gruppo fece un passo avanti quello che sembrava essere il leader degli insurrezionalisti. Si trattava di Tywin Lannister, un uomo non molto ansiano che sembrava sapere quello che stava facendo. La difesa mandò avanti Bilbo, che accudiva tutti i Totem, che mostrò la spilla a Lannister. Il popolo sembrava apprezzare il gesto, per fortuna della squadra Tywin sarebbe dovuto essere il successore di Eddard Stark dopo la sua morte. I due gruppi non si parlarono molto, fu più uno scambio di sguardi, la squadra non poteva trattenersi troppo, avevano salvato il regno di Westeros ma non ancora il loro. I nani, Gandalf e Beggins tornarono alla nave e si avviarono a tornare a casa. Dopo un giorno di viaggio, sbarcarono nel golfo dove si trovava Hagwarts, ad at-

SULLE COSTE DEL REGNO DI WESTEROS

tenderli c'era Silente che era riuscito, grazie all'aiuto di alcuni suoi studenti, a isolare la scuola con un campo di forza generato dalle bacchette. Beggins diede subito al preside il Boccino d'oro, l'ansiano girò una delle ali del Totem per attivarlo; il boccino si aprì come se fosse un uovo, iniziò ad assorbire come fosse un tornado tutta la magia che Silente aveva trasferito. Nel giro di pochi secondi il Boccino di chiuse, era fatta. L'anello era di nuovo nel regno, ma questa volta al sicuro, nella fortezza dei Nani quasi impossibile da penetrare.
La giornata è quasi finita su Dagobah, la lezione è durata per ore senza neanche una pausa. Luke non si è distratto un attimo durante il racconto del maestro e sembra non mostrare neanche un minimo di stanchezza. Questo significa che è pronto, pronto a cominciare l'addestramento Jedi, con levitazione e spade laser. La forza si può controllare solo dopo averla compresa e conosciuta, quello che Yoda ha raccontato al ragazzo non è una storia inventata, accadde veramente ma molto lontano dall'universo in cui si trovano i due. Il sole tramonta su Dagobah, non si vede ma ce se ne rende conto dall'oscurità che incombe. Si iniziano a sentire le creature che escono dalle loro grotte, affamate e insaziabili, i due si sbrigano a tornare nel rifugio di Yoda, domani un'altra lezione avrà inizio.

FINALE

NELLA DIMORA DI YODA

La giornata è quasi finita su Dagobah, la lezione è durata per ore senza neanche una pausa. Luke non si è distratto un attimo durante il racconto del maestro e sembra non mostrare neanche un minimo di stanchezza. Questo significa che è pronto, pronto a cominciare l'addestramento Jedi, con levitazione e spade laser. La forza si può controllare solo dopo averla compresa e conosciuta, quello che Yoda ha raccontato al ragazzo non è una storia inventata, accadde veramente ma molto lontano dall'universo in cui si trovano i due. Il sole tramonta su Dagobah, non si vede ma ce se ne rende conto dall'oscurità che incombe. Si iniziano a sentire le creature che escono dalle loro grotte, affamate e insaziabili, i due si sbrigano a tornare nel rifugio di Yoda, domani un'altra lezione avrà inizio.

REALIZED BY

Giulia Marzi
Camilla Rossi
Federica D'Andrea
Tancredi Leone

DOCENTI

Giovanni Savelli
Marco Farina
Massimo Nava

DOCENTI MAKE UP

Antonio Ciaramella
Carla Belloni
Tiziano Morelli
Francesca Tariciotti
Raffaele Squillace

MAKE UP ARTIST

Giulia Barollo
Martina Bini
Nicoleta Bira
Federica Cuttitta
Martina Eusepi
Elena Fileni
Claudia Graziani
Pierangelo Greco
Robert Luis Ilie
Lara Maria Massafra
Martina Matteaccio
Claudia Paniconi
Sabrina Rorro
Denise Sganga
Anita Vitulo
Valentina Zappacosta
Francesca Barocca
Federica Caldarigi
Sara Carbone
Ilaria Carocci
Francesca Caruso Ceci
Asia Cuonzo
Francesca De Vecchis
Tiziana Del Prete
Asia Dolzi
Arianna Guzzo
Federica Luzzitelli
Giulia Pagliarello
Chiara Piacentini
Claudia Scacchioli
Lavinia Sisti
Natalia Tomasi

Eleonora Angeloni
Asia Baratta
Lorenzo Caruso
Martina Citti
Maria Cristina Di Fabio
Giada Grenga
Luzbelys Padilla Naranjo
Laura Persili
Irene Rosi
Chiara Rossano
Federica Sacchi
Francesca Zennaro
Chiara Collia
Chiara Della Marca
Mariachiara Fiore
Sara Iasevoli
Martina Manolio
Arianna Obinu
Aurora Pellicano
Barbara Peluso
Federica Rauco
Chiara Sanna
Flavia Tamburini
Martina Torreggiani
Francesca Agnani
Dominika Maria Bober
Agatino Ferro
Ilaria Panari
Claudia Priori
Sara Sabatini
Erica Sforna

DAM
Digital
Arts &
Media
Academy