LE DODICI CASE MAGAZINE

NUMERO 26

LE ULTIME
SUL FILM

Sommario

L'editoriale di Seiya85	3
News dal web	4
La nascita della saga di Asgard	5
Sorrento, il musico letale	8
Saint Seiya, novità sul live-action	10
Aquarius vs Cristal - Allievo conto il maestro	11
Recensione Myth - Camus di Aquarius God EX	13
Myth News	15
La prima generazione di videogames	16
Gold Needle - Defteros dei Gemelli	18
Episodio 74 - I Cavalieri di Asgard	20
Episodio 75 - L'anello del Nibelungo	21
La Storia di Crono - Capitolo 7	22

L'EDITORIALE

di SEIYA85

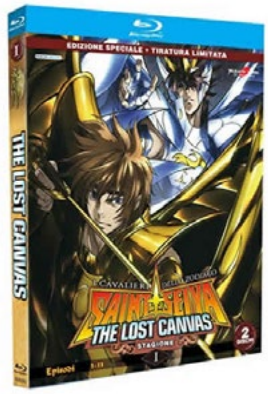
L'estate si avvicina e come sempre da qualche anno a questa parte questo è un periodo ricco di novità e notizie provenienti da tutto il mondo che riguardano I Cavalieri dello Zodiaco. L'anno scorso infatti l'occasione fu la mostra per il trentennale di Saint Seiya, il Complete Works of Saint Seiya che si tenne a Tokyo, mentre l'anno precedente combaciò con la partenza della serializzazione della nuova serie su Youtube, Soul of Gold. Anche quest'anno questo periodo si presenta pieno di novità sui nostri amati cavalieri, e queste novità si presentano molto interessanti. Partiamo dai confini nazionali dove, dopo anni di spasmodica attesa da parte dei fans, questo mese uscirà il tanto atteso cofanetto della prima stagione degli episodi di Lost Canvas doppiato in italiano, il 22 per l'esattezza. Il grande merito va alla Yamato Video che ha creduto nella serie e ne ha curato nei minimi particolari l'adattamento mettendosi al servizio di tutti i tipi di fan, e questo è dimostrato dalle tre diverse tracce audio presenti nel cofanetto. Da questa pubblicazione i fan si aspettano molto e vedendo le clip di presentazione della serie si può facilmente intravedere l'ottimo lavoro che l'editore milanese ha fatto sulla serie, curando ogni minimo dettaglio. Sempre a proposito di Lost Canvas, questo mese la Planet Manga editerà l'ultimo numero dei volumi Extra, cosa che segnerà la fine dell'opera curata dalla Teshirogi anche qui in Italia.

Ma ciò che ha fatto drizzare le antenne, e in alcuni casi scosso, i molti fan dei cavalieri è la notizia che arriva dal Giappone che vuole i cavalieri di Atena pronti a sbarcare ad Hollywood in un film live-action. Il progetto sappiamo tutti che era in cantiere da un po' dopo l'annuncio del CEO della Toei Morishita. Proprio cavalcando quest'onda solo poche settimane fa si era sparsa la falsa voce che voleva la Wing Nut Films, casa di produzione che fa a capo a Peter Jackson, il regista della trilogia del Signore degli Anelli e Lo Hobbit, interessata al progetto. Non solo, secondo queste voci anche il cast di protagonisti era stato già deciso salvo poi rivelarsi tutto infondato. Questa volta voci più autorevoli e attendibili ci dicono che la pre produzione del film è partita. Le conferme arrivano nientemeno che dalla stessa Toei che ha annunciato un accordo con la casa di distribuzione cinese ARGF per la realizzazione del film che vedrà la luce nel 2018. Del film è stato annunciato anche il regista, il cineasta polacco candidato all'Oscar Tomasz Baginski che ha confermato la notizia, questa è un po' una novità visto che prima non era mai stato fatto il nome del regista.

Insomma con l'aumentare delle temperature aumentano anche le notizie sui cavalieri di Atena e crediamo che le sorprese non siano finite, infatti non dimentichiamo che in cantiere ci sono ancora due progetti tra quelli annunciati da Kozo Morishita lo scorso Novembre, un progetto in CGI, che secondo voci dovrebbe essere un rifacimento della serie classica in stile La Leggenda del Grande Tempio, e la serie animata dello spin-off Saintia Sho che dovrebbe partire entro quest'anno, quindi probabilmente aspettiamoci altre notizie e altri annunci in questi mesi di fuoco, e non parlo di temperature...

SEIYA85

NEWS DAL WEB



LOST CANVAS IN USCITA

DATA: 22 GIUGNO 2017
COSTO: DVD - 23,99€
Blu-Ray - 27,89€

Dopo una spasmodica attesa è finalmente giunto il momento dell'uscita degli episodi del Lost Canvas doppiati in Italiano. Il fatidico giorno, come già saprete, è il 22 Giugno quando sarà possibile acquistare il cofanetto in DVD e BluRay.
Ricordiamo che fanno parte del cast Simon Lupinacci nella parte di Tenma, Federico Viola in quella di Aron, Martina Felli in quella di Sasha, Katia Sorrentino per Yuzuriha e Jacopo Calatroni per Yato, il tutto diretto da Luca Ghignone.

ANNUNCIATO IL LIVE ACTION

Probabilmente molti fan dei Cavalieri dello Zodiaco non dimenticheranno facilmente questo mese di maggio appena trascorso, poiché c'è stato l'annuncio ufficiale da parte della TOEI dell'inizio della realizzazione del film live-action con protagonisti i Cavalieri di Atena. Se volete conoscere maggiori informazioni sul film leggete l'articolo presente su questo numero. Per l'occasione Chimaki Kuori, autrice di Saintia Sho, ha pubblicato una tavola su Twitter per festeggiare l'annuncio.

LOST CANVAS EXTRA 16

DATA DI USCITA:
22 GIUGNO 2017

PREZZO:
4,20€

EDITORE:
PLANET MANGA

VOLUME:
BIANCO E NERO

ULTIMO CAPITOLO DELLA SAGA DI KURUMADA E TESHIROGI! Secondo e ultimo atto dell'arco narrativo dedicato ai gemelli anziani che chiude la carrellata delle storie extra dei protagonisti di The Lost Canvas. Il racconto del passato di Hakurei e Sage si conclude con un'emozionante battaglia combattuta in nome del futuro e della speranza nell'umanità.

SAINTIA SHO IN AMERICA

Lo spin-off curato da Chimaki Kuori, I Cavalieri dello Zodiaco - Saintia Sho, sbarca in America!
La casa di distribuzione di manga per il Nord America Seven Seas ha acquistato i diritti per la pubblicazione dei volumetti che hanno come protagoniste le Saintie di Atena. E' stata annunciata anche la data di pubblicazione del primo volume, il 6 Febbraio 2018. Quindi i fan americani di Saint Seiya dovranno aspettare ancora un pò per godersi l'ultima opera sui cavalieri di Atena.

LA NASCITA DELLA SAGA DI ASGARD

Alla fine della saga delle Dodici Case l'anime dei Cavalieri dello Zodiaco aveva raggiunto in Giappone l'apice del successo ma nel contempo la serie aveva praticamente raggiunto il manga che aveva pochi capitoli di vantaggio e iniziava a far conoscere la saga di Nettuno. Già all'interno di questa prima saga erano stati creati episodi inediti rispetto al manga che erano autoconclusivi, ovvero erano storie che non andavano ad intaccare più di tanto nella trama generale. Ciò permise al manga di accumulare diversi capitoli ma la trama del manga non riusciva a distanziarsi in maniera sufficiente dall'anime. Per rimediare a ciò si prese una decisione in un certo senso drastica, produrre un nuovo arco narrativo inedito all'interno dell'anime, in questo modo il manga avrebbe accumulato un numero di capitoli rispetto al corso dell'anime tali da riuscire a portare al termine la serie. Per affrontare questa nuova fase dell'anime il produttore di TV Asashi, Kawada, il produttore della Toei Doga, Hatano, il capo-regista della serie Kozo Morishita e il compositore della serie Koyama si radunarono, insieme ad altri membri dello staff, all'interno di una pensione dove iniziarono a buttare giù e idee per il nuovo arco narrativo.

L'idea di massima fu quella di distaccarsi momentaneamente dal tema principale della mitologia greca e cercare nuovi spunti per il nuovo arco. In quello stesso periodo era in lavorazione il secondo film dei cavalieri di Atena, "I Cavalieri dello Zodiaco – L'ardente scontro degli Dei", che introduceva il mito di Asgard e della mitologia norrena, da qui l'idea di incentrare il nuovo arco narrativo ad Asgard. La lavorazione a questa nuova saga iniziò prima che il film "L'ardente scontro degli Dei" venisse proiettato al cinema, quindi non vi fu modo di testare la reazione del pubblico a questo momentaneo cambio di rotta. Per il soggetto della trama della nuova saga si prese ispirazione dalle storie dell'Anello del Nibelungo, che sembrava sposarsi bene con la visione d'insieme dell'intera opera. Il finale della saga mostrava chiaramente che a manipolare Hilda nell'ombra era il Dio Nettuno, in modo tale che si volgesse al capitolo di Nettuno. Il processo di concepimento dell'arco di Asgard fu, infatti, fatto partire da questa fine e poi di costruirvi una storia per arrivarci. E ciò ha giocato un ruolo nell'impressione pervenuta di questo arco, che è così distinto come sentimento di vitalità presente negli archi adattati del manga.

Per questa nuova saga si decise di apportare un cambiamento anche allo stile dei disegni, nonostante a capo dei team di disegno ci fossero sempre Shingo Araki e Michi Himeno.

Si partì dal design delle nuove armature che fu fatto basandosi sul design di Kurumada nel manga, dove furono presentate nella saga di Nettuno mentre nell'anime furono anticipate all'interno della saga di Asgard. Le armature dei guerrieri di Asgard furono totalmente concepite dal nulla prendendo spunto dai mostri e dalle leggende nordiche, la stessa armatura di Odino, che fu inclusa solo in un secondo momento, fu realizzata sulla bozza di una delle armature del Nord, quella di Megrez nello specifico, ed infatti le due armature mostrano una certa somiglianza. Anche il design dei personaggi prese una forma più sottile e "pungente" dando ai personaggi la loro forma definitiva. I nuovi antagonisti, i Cavalieri del Nord, furono creati ed adattati sempre dal duo Araki e Himeno ma nacquero sulla base di bozze e suggerimenti provenienti dalla Bandai, che doveva prepararsi alla commercializzazione della nuova serie di modellini. Questi disegni furono realizzati dai progettisti divenuti noti con la linea SD Gundam. I nuovi cavalieri creati per sbarrare la strada ai cavalieri di Atena erano diversi dai Guerrieri Divini visti poi nel fil "L'ardente scontri degli Dei", poiché questi nuovi cavalieri ebbero il vantaggio di acquisire una profonda consistenza grazie a un dettagliato background, come nel caso del legame tra Mizar e Alcor o come il passato di Mime.

Le musiche furono affidate al compositore della serie Takao Koyama, che era stato incaricato di procedere a una reinvenzione delle musiche del film "L'ardente scontro degli Dei" per la nuova saga televisiva. Il compositore, così, produsse un promemoria di produzione intitolato "I Cavalieri dello Zodiaco – nuova serie (capitolo dell'anello d'oro) – origini, sviluppo, conclusioni". La trasposizione del film in anime fu approvata alla fine del 1987, il promemoria menzionato precedentemente fu terminato all'inizio del mese di gennaio 1988, così, la produzione poté iniziare la lavorazione degli episodi prima ancora che il film fosse diffuso al cinema. Questo promemoria, che può essere considerato come una sorta di opera originale del capitolo di Asgard che era quasi identico a quello che è stato diffuso più tardi, solo con qualche eccezione. Ad esempio Mizar veniva battuto da Pegasus all'inizio della storia, quando si recava ad attaccare Lady Isabel, e Alcor entrava ufficialmente a far parte della casta dei Cavalieri di Asgard, inoltre solo la spada Balmung era presente mentre non esistevano né gli zaffiri né tanto meno l'armatura di Odino.

Per questo nuovo arco narrativo, la Bandai aveva pensato di mettere in vendita inizialmente solo i modellini di Orion e Mizar poiché non poteva sapere se questo nuovo arco narrativo sarebbe piaciuto al pubblico e di conseguenza se i nuovi modellini avessero riscosso o meno il successo della prima serie. Le vendite di questi nuovi personaggi riscossero un adeguato successo tant'è che la Bandai decise di mettere in vendita l'intera casta dei cavalieri di Asgard, incluso Alcor.

CURIOSITA'

Orfeo della Lira, il cavaliere apparso nel primo film dei Cavalieri dello Zodiaco "La dea della Discordia", è stato il cavaliere che ha ispirato personaggi come Mime, Syria o lo stesso Orpheo apparso nella serie di Ade, e tutti gli altri personaggi che hanno fatto della musica la loro arma. Infatti l'idea che un cavaliere combatta con il potere della musica piacque così tanto a Kurumada che da quel momento ne ha sempre ideati di nuovi.

La vera chicca è che il Sig. Koyama, tra le altre cose, aveva annotato nei suoi promemoria numerosi dettagli relativi ai Cavalieri di Asgard, tra cui la loro storia personale, i loro nomi, le loro tecniche e i loro punti deboli. Il contenuto di questi promemoria si è rivelato molto interessante poiché alcuni dettagli differiscono da quello che è stato poi diffuso e vi si possono apprendere alcune cose, come la ragione per cui Mime e Orfeo si somigliano. Vediamo dunque i dettagli indicati in questi memorandum (i nomi dei personaggi sono quelli che sono indicati nei promemoria):

Orion di Dubhe, stella Alfa (Dubhe no Siegfried)

Leader. Era imprigionato da leoni in un cerchio di ghiaccio eterno, ma il potere malefico dell'Anello del Nibelungo gli ha permesso di tornare al mondo. Per questo motivo la sua fedeltà a Ilda è la più solida che quella di chiunque altro. Sviluppa in segreto dei sentimenti per Ilda, trovandosi un po' nella stessa situazione di Asher verso Isabel. È un uomo ambizioso e la leggenda vuole che abbia abbattuto un drago.

Artax di Merak, della stella Beta (Merak no Hagen)

È il solo meticcio del gruppo. È fiero della sua pelle bruna che dà l'idea di essere un corpo d'acciaio. È un nichilista che parla poco. Cerca con fervore l'occasione di affrontare potenti avversari, al punto da non avere altra scelta che essere al servizio di Ilda o di Atena per riuscirvi.

Thor di Phecda, stella Gamma.

Un gigante. Impulsivo. Eroe dalla forza erculea. Tutto il suo corpo è al di là delle proporzioni umane. Rimanda una forte impressione di guerriero vichingo. Idolatra Ilda e pensa ciecamente che Asgard dovrebbe dominare il mondo. Possiede il martello Mjollnir, che può diventare un boomerang.

Megrez, della stella Delta (Alberich, in originale)

Il più piccolo dei sette Cavalieri di Asgard. Machiavellico. Si schiera a fianco di Ilda poiché pensa che Asgard possa vincere. Perfido e pragmatico. Somiglia a Cancer sul piano emotivo. La sua eccessiva fiducia in se stesso gli costerà la vita.

Luxor di Alioth, della stella Epsilon (Fenrir)

Di temperamento impulsivo e violento, come un lupo. Molto fiero, si ritiene superiore agli altri. Estremo, selvaggio, feroce.

Alcor della stella Zeta (Bud, in originale):

Fratello gemello anziano di Mizar. Ha vissuto nell'ombra del fratello ma è ubriaco di vendetta contro Pegasus e i suoi compagni dopo che questi si fa uccidere. Brutale. Ha l'aria di un principe dalla pelle chiara che non ha niente da invidiare a Cristal da questo punto di vista. Dà l'impressione di essere affilato come il ghiaccio. Proprio come Thor, Alcor è convinto che Asgard dovrebbe dominare il mondo.

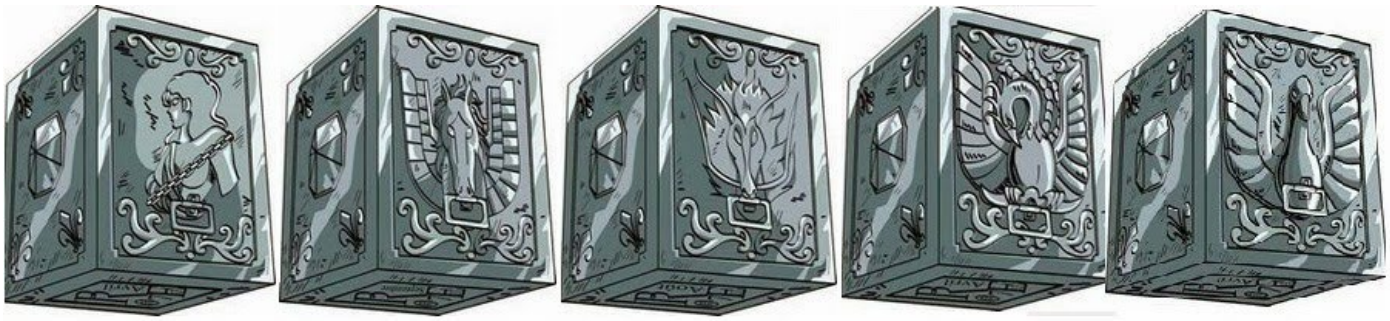
Mime, di Benetnash. Stella Eta.

Un Cavaliere di Asgard che ha ereditato l'anima di Orfeo. Il suo viso e il suo comportamento sono dunque vicini a quelli di Orfeo. Ciò è motivo per la sua vendetta.

SORRENTO
IL MUSICO LETALE

DATI
Età: 16
Altezza: 1,78 m
Peso: 75 kg
Data di Nascita: 10 Settembre
Gruppo Sanguigno: A
Luogo di Nascita: Austria
Armatura: Sirena

Sirya è uno dei cavalieri al servizio di Nettuno, custode della colonna dell'Oceano Atlantico Meridionale. Il design del personaggi di Sirya è stato curato interamente da Kurumada, che durante un'intervista affermò che nell'ideare i cavalieri di Nettuno essi si concentrò più sulla loro psicologia che sul loro aspetto fisico, infatti la sua idea era quella di far sembrare questa classe di cavalieri non del tutto malvagia, ma dotati di buona fede e fedeltà verso Nettuno. La natura del cavaliere della Sirena è del tutto pacifica, ma la sua fedeltà a Nettuno lo portano a scendere in battaglia contro i cavalieri di Atena e considerare malvagio chiunque osi opporsi a lui. Di conseguenza, Sirya appoggia il piano di Nettuno, ovvero distruggere l'umanità corrotta con delle incredibili inondazioni per poi ricreare una nuova civiltà, comandata proprio dallo stesso Nettuno. L'abilità di Sirya è quella di usare la musica del suo flauto come arma, quest'abilità è ispirata al cavaliere di Orfeo comparso nel primo film dei cavalieri. Sirya, durante la battaglia con i cavalieri di Atena, è l'unico che viene a conoscenza del piano di Kanon che sta ingannando anche Nettuno, così decide di combattere al fianco dei cavalieri proprio in segno di fedeltà verso Nettuno.



Come per tutti gli altri Generali degli Abissi, del passato di Sirya non si conosce praticamente nulla e neppure come abbia fatto a diventare Generale degli Abissi. Sirya è il primo generale a comparire, quando giunge ad Asgard per punire Ilda di Polaris per non essere riuscita a sconfiggere i Cavalieri di Atena. Ma la sua missione intralciata da Orion che, scoperta la verità sul cambiamento di Ilda, ingaggia battaglia con Sirya. Il cavaliere del Nord decide di sacrificarsi bruciando il suo cosmo verso le stelle ma portando con se messaggero di Nettuno, ma poco prima di perire con Orion, Sirya riesce a liberarsi e mettersi in salvo grazie al potere della sua musica.

Nel manga, invece, Sirya si reca al Grande Tempio per uccidere i cavalieri di bronzo, ancora feriti dopo le battaglie alle Dodici Case, ma si scontra con Toro che viene reso più debole dalla musica del cavaliere di Nettuno e poi viene ferito. La sua mano viene poi fermata da Atena che chiede di risparmiare il Cavaliere d'Oro e in cambio la seguirà da Nettuno. Quando i Cavalieri si recano al Santuarui marino di Nettuno, Sirya viene raggiunto per ultimo da Andromeda che rimane sorpreso nel vederlo ancora vivo, ricordando gli ultimi istanti della battaglia di Asgard. Lo scontro tra i due cavalieri inizia subito con Sirya che suona il suo flauto indebolendo Andromeda, ma la sua musica viene fermata dal canto di Atena che proviene dalla colonna portante. Una volta terminato il canto di Atena riprende lo scontro tra Sirya e Andromeda con il generale che è in netto vantaggio, infatti la sua musica fanno si che la catena e l'armatura di Andromeda vada in pezzi. Sul punto di cedere, Andromeda attacca con la "Nebulosa di Andromeda" che paralizza Sirya al punto che non è nemmeno in grado di suonare il suo flauto. Nonostante Andromeda gli intimi di arrendersi, Sirya rifiuta e tenta di suonare ancora il suo flauto ma viene fermato dall'aumentare della potenza della nebulosa che lo travolge. Sirya viene scagliato contro la colonna che poco dopo viene abbattuta da Andromeda. Una volta ripresosi, Syria viene a conoscenza della verità, ovvero che era Kanon a tessere le trame di questa battaglia e non Nettuno. La sua fedeltà verso Nettuno fa si che tenti di porre fine a quella guerra insensata e permette a Phoenix di distruggere la colonna dell'Oceano Atlantico Settentrionale. I due cavalieri chiedono a Kanon come sia possibile fermare Nettuno, questi rivela che hanno bisogno dell'anfora in cui era custodito lo spirito del dio custodita all'interno della colonna portante. Dopo aver saputo ciò sia Syria che Phoenix abbandonano lo scontro con Kanon poiché non hanno motivo di continuare a combattere. Alla fine della battaglia tra Nettuno e i cavalieri di Atena, Syria incontra nuovamente l'alter ego di Nettuno, Julian Kedives, nelle sembianze di uno studente di musica e si offre di aiutarlo ad accudire tutti i bambini rimasti orfani a causa delle violente inondazioni provocate dal dio dei mari. Poi ricompare brevemente durante le battaglie contro Ade, sempre al fianco di Julian Kedives che posseduto per pochi secondi dallo spirito di Nettuno invia nell'Elisio le armature d'oro per aiutare i cinque Cavelieri di Atena contro il dio degli inferi.

TECNICHE

Barriera circolare: Utilizzando il proprio flauto Sirya è in grado di creare una barriera difensiva.

Dolce Melodia del Flauto (Dead End Symphony): Intona con il suo flauto dorato una melodia che incanta il nemico come il canto delle sirene mitologiche, è ne attacca direttamente il cervello indebolendo i cinque sensi e il cosmo dei suoi avversari, rendendolo sino a 100 volte più debole.

Dolce Melodia di Requiem (Dead End Climax): Intona con il suo flauto dorato una melodia che attacca direttamente il cervello causandogli terribili dolori alla testa, l'ultima nota di questa melodia uccide l'avversario. Durante l'esecuzione di questa tecnica l'avversario è circondato dalla splendida illusione di sirene e ninfe acquatiche che volano intorno a lui.

SAINT SEIYA
NOVITA' SUL LIVE ACTION

Sono passati diversi mesi da quando Kozo Morishita, CEO della Toei nonché regista della serie classica dei Cavalieri dello Zodiaco, annunciò tre progetti legati proprio al marchio Saint Seiya, tra questi figurava anche l'intenzione di creare un film in live-action con attori reali. Nei mesi scorsi si sparsero delle voci che vedevano coinvolte nel progetto addirittura la casa di produzione americana che faceva capo a Peter Jackson, il regista della saga del Signore degli Anelli, ma ben presto si rivelarono delle bufale senza fondamento. Ma Hollywood non demorde ed è fortemente interessata al progetto Saint Seiya, nonostante si siano da poco spente le critiche sull'ultima trasposizione in chiave hollywoodiana di un'opera nipponica come Ghost in the Shell. Oggi le novità giungono direttamente dal quartier generale della Toei Animation in Giappone, infatti il sito einga.com ha annunciato che la preparazione del live-action è già iniziata, infatti la Toei Animation ha stretto un accordo per la co-produzione del film con la compagnia di distribuzione cinese A Really Good Films (ARGF). Il produttore sarà Yoshiyuki Ikezawa mentre Kozo Morishita sarà il produttore esecutivo, affiancato dal creatore del manga Masami Kurumada che ha dichiarato:
"Questo film è per il nostro zoccolo duro di fan che ha sostenuto Seiya per 30 anni e per la nuova generazione di fa."

Anche Kozo Morishita è intervenuto, mostrandosi molto entusiasta per la collaborazione con ARGF:
"Siamo molto entusiasti di collaborare con ARGF per portare, all'attenzione del pubblico mondiale, questo titolo in forma di film live-action."

Deciso anche il regista, il polacco Tomasz Bagiński, noto per le sequenze cinematiche di The Witcher e per il corto animato candidato all'Oscar Katedra. Lo stesso Bagiński ha confermato la cosa con un messaggio attraverso la propria pagina Facebook:
"Ho citato un paio di volte, che io sono coinvolto in diversi progetti. È uno di questi. Che settimana. E ' veramente speciale e personale, perché sono sempre stato un grande fan di anime. Non c'è molto da aggiungere a questo momento, ma mi creda - le persone che hanno messo questo progetto insieme sono fantastici. E ' tempo per un adattamento anime solidi."

Le idee sembrano essere molto chiare anche per quel che riguarda la trama, che sarà molto fedele al manga, infatti circola già la prima sinossi del film che vedrà il nostro eroe Seiya addestrarsi per diventare cavaliere e indossare l'armatura di Pegasus. Una volta unitosi agli altri cavalieri, dovrà combattere per difendere l'universo e proteggere la reincarnazione della dea Atena.
Nonostante la trama sembri davvero ricalcare il manga, già aleggia un certo alone di scetticismo dovuti anche all'esito del recente Ghost in the Shell che ha provocato non pochi malumori tra i fans. In ogni caso noi staremo qui a vedere aspettando con molta curiosità l'evolversi del progetto che vedrà la luce nel 2018.

AQUARIUS VS CRISTAL
ALLIEVO CONTRO MAESTRO

Durante la corsa attraverso le Dodici Case i cavalieri hanno dovuto affrontare battaglie a dir poco proibitive dando vita a duelli epici con i Cavalieri d'Oro, tra questi vi è senza dubbio il duello tra Cristal il Cigno e il custode dell'undicesima casa, Aquarius. Ciò che ha reso epico questo duello non è stato il combattimento in sé, ma ciò che ha generato questo duello, infatti, in un primo momento, Aquarius salva Cristal dalla "Dimensione Oscura" e cerca di valutare la tempra del suo allievo, indiretto nell'anime, cercando di fargli raggiungere il settimo senso. I due cavalieri si ritroveranno all'undicesima casa dove concluderanno il loro duello al limite dello zero assoluto.

Cristal, dopo essere stato colpito dalla "Dimensione Oscura", si risveglia e vede di fronte a sé un nuovo cavaliere

-Riconosco la tua armatura, tu sei... tu sei il cavaliere d'oro di Aquarius.- nel vederlo il cavaliere del Cigno ricorda di quanto il Maestro dei Ghiacci gli abbia parlato di lui, che era il suo maestro, poi, guardandosi intorno, crede di essere giunto all'undicesima casa, ma Aquarius lo corregge dicendogli che si trovano soltanto alla settima casa.

-Cristal, devo impedirti di proseguire!- sono le fredde parole pronunciate da Aquarius al suo allievo. Queste parole sorprendono Cristal che non vorrebbe combattere contro il suo mentore, ma Aquarius si giustifica dicendo che questo è il volere di Arles.

-Ti supplico, lasciami passare.- sono le suppliche del cavaliere di bronzo

-No. Ho avuto ordini precisi. Tu non passerai- ed a queste parole Aquarius colpisce Cristal con un colpo di pura energia che lo scaraventa contro una colonna. Il cavaliere d'oro è fermo nella sua posizione di combattere ed esorta il giovane cavaliere a fare lo stesso, altrimenti è meglio che abbandoni il campo di battaglia, così per smuoverlo da questa sua indecisione lo colpisce altre due volte.

-Arrenditi Cristal! Lo vuoi capire che per passare dovrai sconfiggere me, Aquarius!-

-Lo farò se necessario, ma prima devi sapere che il Maestro dei Ghiacci, tuo discepolo e mio maestro è morto! E non per mano di un nemico o di un traditore, ma per mano mia! Sono stato io, Cristal! Io ho ucciso il mio maestro! Non riesco a sopportare il rimorso per l'azione che ho commesso. Ho cercato di soffocare il mio dolore combattendo ma non è servito a niente, il ricordo di quel giorno mi perseguita. Non riuscirò mai più a dimenticare, mai più.- queste parole di Cristal colgono di sorpresa Aquarius, che non sapeva della scomparsa del suo allievo, ma subito

dopo uno sguardo gelido e distaccato torna sul volto del cavaliere d'oro che, sempre con fare distaccato, accusa Cristal dell'omicidio del Maestro dei Ghiacci, poi afferma che non è interessato alla sorte del maestro poiché non è tenuto ad occuparsi dei suoi allievi per sempre. Queste parole provocano rabbia in Cristal ma ancora non è disposto a combattere con Aquarius.
Il cavaliere d'oro prova ancora a stuzzicare l'allievo, sperando in una sua reazione
-Hai trovato la forza per reagire, Cristal? Perché non ti decidi a combattere contro di me, hai forse bisogno di altri motivi?- con queste parole Aquarius usa il suo cosmo per inabissare la nave dove riposa la madre di Cristal nelle acque più profonde e oscure dell'oceano. Aquarius fa si che Cristal assista alla scena, il cavaliere del Cigno lo prega di fermarsi ma senza successo. Questa azione di Aquarius spinge finalmente Cristal a reagire
-Anche se morta, potevo sempre incontrarla in fondo al mare. Ora non più!! Non più ora che l'hai spinta in un abisso senza fine. Perché lo hai fatto, Aquarius? Era l'unico conforto che avevo, l'unico motivo che mi spingeva a lottare. Visitare il luogo in cui giaceva mi infondeva coraggio e fiducia. Perché lo hai fatto?-
-Perché non ho mai sopportato persone che scoppiano in lacrime ricordando il passato. Hai pianto fin troppo per la scomparsa di tua madre. Ti definisci un cavaliere ma non sei altro che uno spreca lacrime senza nerbo ne spina dorsale!-
Queste parole di Aquarius sono la scintilla che fa esplodere Cristal che finalmente attacca il cavaliere d'oro prima con la "Polvere di Diamanti" e poi con "l'Aurora del Nord". Ma Aquarius si difende con facilità, poiché è lui che ha insegnato queste tecniche al Maestro dei Ghiacci.

-Non hai forza sufficiente per batterti con me, come non hai forza sufficiente per batterti con nessuno dei Cavalieri d'Oro. Arrenditi Cristal!-
Aquarius, poi, tramuta la difesa in attacco facendo in modo che l'attacco di Cristal si ritorca contro lo stesso cavaliere che viene scaraventato contro una colonna.
-E' stato facile per me sorprenderti. Il tuo animo è ancora preso dall'amore per tua madre e dal dispiacere per il tuo maestro. Non hai la lucidità per sostenere lo

scontro. Chi si lascia dominare così dal proprio passato non sarà mai in grado di acquisire il settimo senso.-
A queste parole Cristal si spiega il perché delle azioni di Aquarius, era un modo per far si che lui acquisisse il settimo senso. Aquarius gli ribadisce il concetto, deve liberarsi dal passato e da ciò che lo tiene legato ad esso, ma il cavaliere del Cigno non riesce a farlo, non vuole dimenticare sua madre.
Aquarius spera in un ripensamento dell'allievo, finché non si vede costretto a scagliare il "Sacro Aquarius", ovvero un'anfora colma di energia cosmica che investe in pieno il cavaliere del Cigno, che senza più motivazioni si lascia morire cercando di raggiungere sua madre.
Nella settima casa, Aquarius versa lacrime per il suo allievo ormai defunto -Avrei voluto cambiarti, Cristal. Avrei voluto farti padrone del settimo senso. Purtroppo ho fallito.-
Detto ciò, Aquarius imprigiona il corpo di Cristal in una teca di ghiaccio, poi chiede perdono al Maestro dei Ghiacci per aver preso la vita del suo allievo, fallendo nel tentativo di renderlo pari ad un cavaliere d'oro.

CURIOSITA'

Nell'edizione italiana dei Cavalieri dello Zodiaco Gemini ebbe diverse voci, ma mantenne una costante, la parte buona era sempre una voce femminile. Questa scelta da parte di Carabelli fu fatta a rafforzare il concetto di bene e male nel personaggio.

CAMUS DI AQUARIUS
GOD CLOTH EX

SCATOLA

La scatola del myth divino dell'Aquario si presenta con l'immagine del cavaliere che indossa la sua armatura in posa statica, al suo fianco un immagine, con un effetto ad ologramma, ci mostra il totem dell'Acquario divino. Nell'angolo in alto a destra è presente il logo del trentennale di Saint Seiya, mentre in basso sono posti tutti gli altri loghi della serie, partendo da sinistra, il logo di Soul of Gold, il logo Myth Cloth EX, e poi ancora i loghi della Toei, della Tamashii e della Bandai. Ruotando in senso orario la scatola troviamo l'immagine di Camus, in posa pronto a scagliare l' "Aurora Execution". L'immagine riempie per intero la pagina ed in basso la scritta "Aquarius Camus". Girando ancora giungiamo alla facciata riepilogativa della confezione, in alto troviamo ancora la scritta Aquarius Camus God Cloth, sotto di essa un'immagine del cavaliere intento a scagliare l'Aurora Execution, di fianco un'altra immagine del cavaliere, questa volta la posa è quella vista nel duello contro Hyoga nell'undicesima casa, di fianco il dettaglio del totem ed infine quattro piccole immagini che raffigurano le diverse possibilità del volto. Ruotando nuovamente la scatola la facciata viene riempita dall'immagine del totem dell'Acquario e sotto sempre il titolo del myth. Nella parte alta della scatola posti al centro, dall'alto verso il basso, troviamo il logo di Soul of Gold, l'intestazione del modellino con la scritta Aquarius Camus, ed il logo Myth Cloth Ex, nei quattro angoli infine trovano spazio il simbolo dell'Acquario. La scatola contiene quattro blister, il primo con il personaggio e parti dell'armatura dedicate alle articolazioni e al busto, il secondo blister contiene lo scheletro del totem e i suoi effetti, che sembrano ricreare lo sgorgare dell'acqua, mentre il terzo blister contiene parti del totem che lo completano, compresa l'anfora e la base. Nel quarto blister, molto piccolo, che contiene gli extra, ovvero le varie pose di mani e le varie opzioni di volto. Tra il libretto di istruzione non manca la scheda del myth, grande novità di questa linea, che è possibile collezionare e conservare nel raccoglitore uscito con Ioria God.

L'effetto che fa il totem montato è qualcosa di unico, forse tra i più belli dell'intera serie, l'effetto che fa il particolare delle acque che sgorgano dalla brocca sacra e che circondano l'intero stand è veramente spettacolare. Esso si presenta molto verosimile e somigliante a quello intravisto negli episodi di Soul of Gold, i dettagli sono molto accurati, sia dell'armatura, sia dello stand che completa la figura, come il volto o le mani che sorreggono la brocca sulla spalla. Il montaggio dei pezzi dell'armatura è relativamente facile ed intuitiva poiché quasi tutti hanno lo stesso posto che hanno sul personaggio, eccezion fatto per gli schinieri che completano le braccia del totem mentre i due bracciali vengono posizionati all'interno della base. Anche il montaggio degli effetti dell'acqua sono molto semplici da montare e il fatto che il tutto lo sia poggiato su una base, nonostante sia voluminoso, rende lo stand molto stabile.
Iniziamo con un'analisi estetica del myth che è sì molto bello e ben definito ma, a mio parere, per quanto riguarda l'effetto visivo non regge il confronto con il suo totem, nonostante ciò bisogna dire che il myth è stilisticamente perfetto, molto verosimile alla sua controparte animata. L'armatura si posa bene sul cavaliere, aderendo al corpo del personaggio in modo quasi perfetto, eccezion fatta per il gonnellino che mi sembra sempre un po' più largo e ingombrante. Anche per il personaggio il montaggio si rivela essere abbastanza semplice ed intuitivo tanto da non richiedere l'aiuto delle istruzioni, tranne forse per il montaggio delle balze, che sono in pratica gli effetti delle acque che erano sul totem, che vanno montati sullo schienale e poi l'aggancio viene nascosto dai capelli del cavaliere. Il cavaliere riesce a riprodurre tutte le pose che si vogliono senza problemi e senza correre il rischio che possa saltare un pezzo, oltre a questo è anche molto stabile come myth, forse facilitato dalle due balze inferiori che toccando terra distribuiscono più equamente il peso del myth. Come per le uscite precedenti, anche su questo myth è possibile montare il mantello del myth della versione classica EX.

COMMENTO
Questo myth, come gli altri di questa linea, risulta essere davvero molto ben fatto ed accurato nei minimi dettagli sebbene l'effetto che ci da il totem nel vederlo non lo ritroviamo poi nel personaggio, ma questo è un gusto personale, tant'è che mi è sembrato un peccato montare l'armatura sul personaggio. La colorazione dell'armatura è azzeccata in pieno, con le varie tonalità che dall'oro arrivano fino al platino dando alla corazza quell'impressione di divino. Giusta, a mio avviso, anche la scelta di mantenere i volti uguali alla versione EX classica e non farli simili a quelli disegnati, veramente male, nella serie. Come detto in precedenza, il myth è molto stabile, al punto che non serve usare lo stand anche quando lo utilizziamo in altre pose. Questo myth non è economico, ma secondo me non può mancare nella vostra collezione, sopratutto se siete amanti di questa linea Soul of Gold.

VOTI

TOTEM.....10
ACCESSORI.....8
POSE.....9,5
PERSONAGGIO.....9
MONTAGGIO.....10
QUALITÀ/PREZZO.....9,5

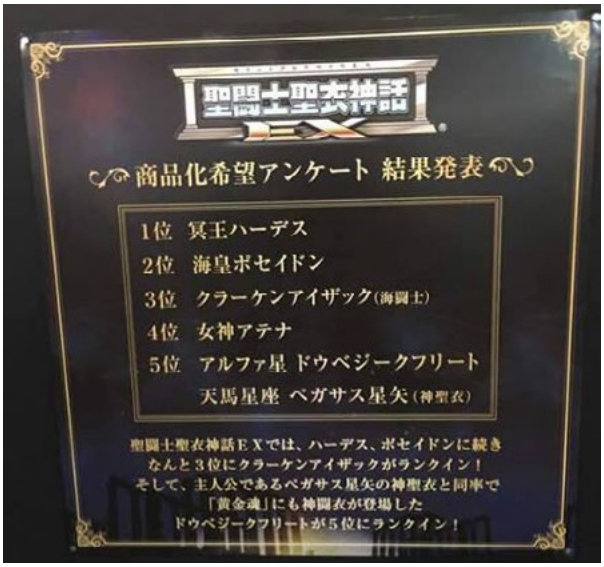
TOTALE.....9,30

TAMASHII WORLD TOUR - SCEGLI IL TUO MYTH

Il Tamashii World Tour 2017 si preannuncia ancora ricco di novità per quel che riguarda i myth cloth perché ci saranno diverse novità grazie alle scelte fatte dai fan in merito alla realizzazione dei nuovi myth. Il progetto è ancora in corso d'opera e le votazioni in Giappone sono ancora aperte ma vediamo al momento la classifica dei myth più desiderati:

MYTH CLOT CLASSICI
1. Dios Abel
2. Queen de Alraune
3. Dante de Cerbero
4. Sylphid de Basilisco
5. Moses de Ballena
6. Gigantón de Cíclope

MYTH CLOTH EX
1. Ade
2. Poseidon
3. Kraken Isaac
4. Athena
5. Siegfried
6. Pegasus Seiya V4



classifica dei myth EX più desiderati

ANNUNCI IN ARRIVO

Passiamo agli annunci di questo mese.
La myth cloth EX divina di Atena OCE sarà disponibile alla tappa del Tamashii Word Tour di Osaka il 27 e 28 Luglio, non è stato reso noto se il myth lo si potrà acquistare solo alla fiera o se da quel giorno comincerà la commercializzazione in larga scala. Sempre per Luglio è attesa l'uscita di Milo di Scorpio in versione divina, il decimo cavaliere d'oro ad entrare in commercio della collezione Soul of Gold. Dopo di esso sarà la volta di Aphrodite dei Pesci con le sue rose annunciato per Ottobre 2017. Nel mezzo di questi due myth ricordiamo che Agosto sarà il mese dei D.D. Panoramation con la doppia uscita di Shun di Andromeda e Aphrodite dei Pesci, mentre il mese seguente si completa la collezione Lacrime di Sangue con l'uscita di Camus di Aquarius EX versione specter, insieme a questo myth sarà possibile acquistare anche il set di armature danneggiate di Camus, Shura e Saga tutte insieme.

LA PRIMA GENERAZIONE DEI VIDEOGAME

C'era una volta in cui i videogiochi riuscivano ad appassionare il pubblico con funzioni di base, infatti bastava una trama che avesse un senso, anche se banale, ed una grafica elementare e semplicistica. Questo accadeva negli anni 80, in quella che si definisce l'epoca d'oro per i videogiochi, che iniziavano ad imporsi al pubblico di tutto il mondo. In questo periodo vedevano la luce grandi classici come Pac-Man e Super Mario, giochi elementari ma che ebbero un successo mondiale. La grande novità dei giochi usciti in quegli anni, come appunto Super Mario, era l'abbinamento di una trama al metodo di giocare definito "a scorrimento", ovvero un animazione in computer grafica propria dei giochi bidimensionali con il movimento dell'immagine di sfondo per simulare l'attraversamento di un ambiente più grande dello schermo, questa tipologia di giochi venne definita "platform". In quegli anni di lotta tra le case produttrici di videogames, chi riuscì ad imporsi fu la Nintendo che presentò il NES, una console per la casa ad 8 bit con giochi intercambiabili, dette cartucce. Proprio per sfruttare questa intercambiabilità delle cartucce che la casa di produzione Bandai si ispirò, per la creazione di nuovi giochi, a serie animate che in quel periodo riscuotevano un grande successo in Giappone, tra queste vi erano Dragon Ball e appunto Saint Seiya.

Il primo titolo legato a Saint Seiya fu "Saint Seiya: Ougon Densetsu", gioco che prendeva in considerazione la prima parte della trama della serie, quindi dalla Guerra Galattica fino alle Dodici Case, ma siccome l'anime, in quello stesso periodo, narrava proprio la battaglia con i cavalieri d'oro, al gioco mancavano alcuni cavalieri concedendo così alla trama alcune "licenze artistiche". Il giocatore poteva impersonare Pegasus o uno degli altri cavalieri di bronzo e il suo compito consisteva, oltre che nel combattere, nell'esplorare i luoghi o parlare ai nemici in modo da acquisire punti esperienza per accrescere la forza. Lo stesso simulatore di combattimento era semplice, infatti bisognava caricare il cosmo e poi scagliare l'attacco. Ciò che rese questo gioco unico fu la presenza dello Shadow Cloth, infatti, come abbiamo detto prima, la trama della corsa alle Dodici Case era in pieno svolgimento, così Kurumada disegnò appositamente questa armatura che veniva indossata dal Grande Sacerdote all'ultimo livello diventando di fatto il boss finale del gioco.

Un anno dopo arriva "Saint Seiya: Ougon Densetsu Kanketsu Hen" noto anche come "Saint Seiya Golden Legend Finish". Questo gioco presentò delle variazioni alla modalità di gioco rispetto al precedente, pur essendone il seguito, infatti unì allo stile platform un combattimento più tattico. Una volta che si sceglieva uno dei protagonisti toccava affrontare un percorso ad ostacoli, dove vi erano burroni, soldati e altri nemici o pericoli di vario tipo. Superati questi pericoli si accumulavano punti per il Settimo Senso che

erano fondamentali per ricaricare la vita o espandere il cosmo del cavaliere. Alla fine della corsa si giungeva in una delle dodici case e bisognava combattere con il cavaliere d'oro che la presiedeva e il giocatore aveva diverse opzioni per potare avanti il combattimento tra cui scegliere. Questo gioco si rivelò più un gioco di strategia che di azione perché ogni scontro con i Cavalieri d'Oro andava gestito in modo differente per far si che si volesse avanzare, infatti certi dialoghi e certi personaggi sbloccavano degli eventi che rendevano più efficaci gli attacchi, o permettevano di ricaricare più volte i valori del personaggio. In questo gioco, poi, più si seguiva la trama ufficiale e più si era avvantaggiati negli scontri, come contro il cavaliere del Toro nella seconda casa, se si sceglieva Pegasus, in caso di sconfitta si poteva tornare in vita con l'aiuto di Castalia, altrimenti si perdeva la partita, altri duelli erano poi obbligati come Pegaus contro Ioria o Cristal e Aquarius. Vista la maggiore complessità, questo videogioco ottenne un successo maggiore rispetto al primo.

Un altro gioco di ruolo che giunse qualche anno dopo, nel 1992 per l'esattezza, fu "Saint Seiya Paradise", gioco destinato non più al NES ma al Gameboy, la console portatile di Nintendo. Saint Seiya Paradise si rivelò essere una delle versioni più complete dei giochi sui cavalieri, infatti narrava gli avvenimenti sia della saga delle Dodici Case, sia della saga di Nettuno. Anche in questo gioco era possibile giocare con uno dei cinque protagonisti ed insieme a loro si dovevano compiere diverse missioni per acquisire punti esperienza da usare contro gli altri cavalieri. In questo gioco fecero la loro comparsa le Saint Card, carte che a seconda del tipo portavano benefici al giocatore, come lanciare un attacco senza consumare il cosmo, e che si trovavano mano a mano che si andava avanti nel gioco o era possibile acquistarle negli appositi negozi. Una particolarità di questo gioco era che, a livello grafico, i protagonisti venivano presentati sulla copertina in maniera deformed, ovvero la testa grande e il corpo piccolo, anche se all'interno del gioco non si notava poi molto questa caratteristica.

A chiudere questa prima generazione di videogames dedicati ai cavalieri di Atena fu "Saint Seiya Ougon Densetsu Hen Perfect Edition" che uscì nel 2003. Questo gioco fu creato dalla Bandai per la propria console, la WonderSwan Color, che faceva concorrenza alla Nintendo. Questo nuovo gioco voleva essere un remake dei primi due capitoli usciti negli anni 80. Quest'ultimo capitolo, però, si differenziava dagli altri per la grafica altamente migliorata e per alcune modifiche apportate alla trama, mentre la meccanica di gioco era la medesima. In questa nuova versione vennero eliminati dei combattimenti, come quello contro i Cavalieri Neri, ed altri furono sostituiti da animazioni e dialoghi nuovi, ad esempio non fu più possibile combattere con Pegasus contro Cassios per vincere l'armatura ad inizio gioco, questo scontro fu sostituito da un intermezzo animato che narrava lo scontro. Anche dei Cavalieri d'Argento non vi fu più quasi nessuna traccia, infatti l'unico avversario giocabile era Eris della Lucertola mentre altri duelli erano lasciati alle animazioni. La stessa scalata alle Dodici Case risultava noiosa e piatta, molto semplice da completare, questo perché la Bandai decise di limitare il livello di difficoltà in modo che fosse alla portata di tutti e quindi più vendibile sfruttando anche il nome Saint Seiya.

Questi giochi, forse l'ultimo un po' meno, appartengono a quella generazione di giochi semplici, ovvero bidimensionali, dotati di una grafica banale e con funzioni di base. Ma in questa loro semplicità non prevedevano il "vincere facile", anzi spesso e volentieri toccava aguzzare l'ingegno per passare al livello successivo.

CURIOSITA'

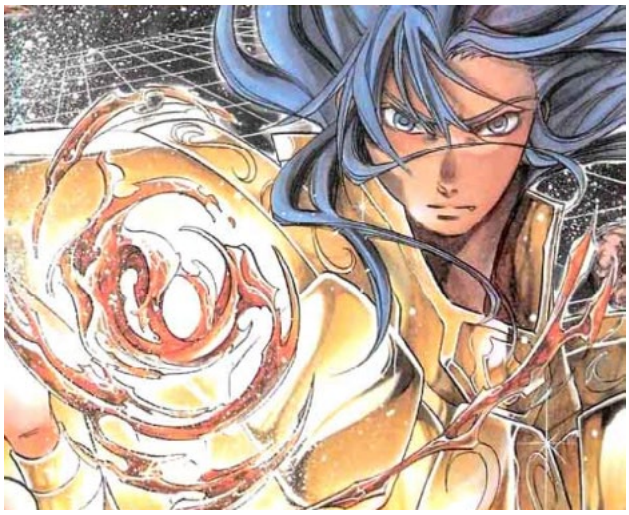
In Episode G si viene a conoscenza che Aldebaran del Toro è un grande appassionato di souvenir, infatti nel suo viaggio in Jamir con Ioria il custode della seconda casa spende quasi tutto il budget della missione in souvenir scatenando l'ira di Ioria.

GOLD NEEDLE
DEFTEROS DEI GEMELLI

di SEIYA85 & GIAN FRIZZ NEEDLE

Defteros è il fratello gemello di Aspros, il cavaliere dei Gemelli nel diciottesimo secolo. Nonostante fosse cresciuto insieme a suo fratello, Defteros ha dovuto tenere nascosta la sua stessa esistenza indossando una maschera di metallo sul viso, inoltre non gli fu permesso di partecipare all'addestramento di suo fratello. Solo poche persone erano a conoscenza della sua esistenza, e tra queste il Grande Sacerdote. Nonostante fosse il fratello di Aspros, Defteros veniva spesso trattato male da chi si addestrava al Santuario venendo chiamato "secondo" o "ombra". Tuttavia, Aspros, parlando al fratello, disse che non dovrebbe ascoltare ciò che dicevano gli altri poiché lui la sua ombra e prima o poi si sarebbe liberato della sua maschera e sarebbe stato possibile per entrambi esistere senza condizioni. Defteros chiama il fratello "sognatore" ma allo stesso tempo ne ammirava la sua forza mentale. Prima dell'inizio della Guerra Sacra, Defteros fu manipolato dal fratello Aspros per prendere il posto del Grande Sacerdote, ma quando questi lo smaschera Deteros si ribellò al fratello uccidendolo. Dopo l'accaduto, Defteros si esiliò sull'isola di Kanon prendendo il l'appellativo di orco.

Defteros fa la sua comparsa quando Tenma giunge sull'isola di Kanon seguendo il consiglio di Degel, infatti Defteros è il demone che abita nel vulcano dell'isola. Tenma deve subito confrontarsi con l'Orco, come lo chiamano sull'isola, trovandosi davanti a se un individuo tenebroso, sadico e violento, dotato di una personalità frammentata e a tratti disturbata, ciò lo mostra con alcuni suoi comportamenti alquanto bizzarri come lo sbriciolare le armature con i denti o combattere contro altri suoi compagni più deboli. Vista la tenacia mostrata da Tenma nel seguirlo, Defteros decide di accettare il giovane cavaliere di Pegaso come suo discepolo insegnandogli principalmente a come riuscire a manipolare il proprio cosmo in modo da poter raggiungere il settimo senso. Secondo Asmita, Defteros ha il potere di sbriciolare le stelle della galassia; proprio per questo il Cavaliere della Vergine lo prega, manifestandosi con il suo cosmo attraverso l'armatura di Tenma, di apprestarsi a raggiungere il Santuario e combattere con gli altri Cavalieri.



Defteros decide di prendere parte alla Guerra Sacra a modo suo, infatti prima si prende cura di Dohko della Bilancia dopo che è stato ferito da Hades curandolo con il sangue di Atena. Dopo la morte di Sisifo risveglia Dohko dalla maledizione del colpo di Hades ed gli consegna il sangue di Atena con cui è possibile risvegliare l'armatura divina della dea. Una volta che Dohko riesce a risvegliare la corazza divina, Defteros si teletrasporta con il cavaliere della Bilancia all'interno della Tela Perduta. Al tempio di Marte Defteros si ritrova davanti a suo fratello Aspros, tornato a nuova vita come specter dei Gemelli e custode del tempio di Marte. I due fratelli iniziano una violenta battaglia all'interno del tempio di Marte, che ha le stesse fattezze della casa dei Gemelli. Aspros col-

pisce il fratello con il colpo del "Demone dell'Oscurità", credendolo di nuovo sotto il suo controllo gli ordina di uccidere Atena ma Defteros, durante gli anni di esilio sull'isola di Kanon, ha imparato a combattere da solo questa tecnica rendendola innocua su di lui. Il cavaliere dei Gemelli contrattacca colpendo l'avversario con un'esplosione di lava vulcanica, frutto del suo "Mavros Eruption Clast". Lo scontro tra i due non è terminato con Aspros che gli ricorda che lui è solo il numero due, insieme i due cavalieri ricordano ciò che successe solo pochi anni prima.

In origine il Cavaliere dei Gemelli era, infatti, Aspros, mentre Defteros viveva all'ombra del fratello, costretto a portare una maschera di ferro per nascondere il suo volto; a causa della sua natura aggressiva e della sua carnagione scura veniva ritenuto malvagio e spesso picchiato dalle guardie del Grande Tempio quando si avvicinava troppo al fratello Aspros, l'unico che gli mostrasse un po' di comprensione umana, per osservarne gli allenamenti. Due anni prima dell'inizio della Guerra Sacra, a seguito della voce che voleva che Sisifo del Sagittario come suo successore di Sage ai danni di Aspros, lo stesso Aspros, che già si era introdotto senza permesso nello Star Hill e aveva scoperto i segreti del Gran Sacerdote, decise di manipolare il fratello con il suo colpo noto come Illusione Diabolica al fine di uccidere Sage e prenderne il posto. Giunto davanti al Sacerdote, però, Defteros scoprì che le voci riguardo alla preferenza di Sisifo erano state messe in giro dallo stesso Sage, originariamente intenzionato a cedere il proprio posto ad Aspros, ma successivamente accortosi di un germe malvagio nell'anima del Cavaliere si vide costretto a testarne la fedeltà alla causa. In quella occasione era stato convocato anche Asmita della Vergine, il quale riuscì a far rinsavire Defteros, che uccise il fratello al posto del sacerdote. Defteros rimase molto colpito dalle parole del fratello e dal gesto compiuto e decise di ritirarsi sull'Isola di Kanon per vivere come un demone. Nello scontro finale tra i due fratelli, Defteros decide di sacrificarsi per far si che suo fratello Aspros ritorni normale, così riversa in lui il suo spirito e gli riaffida l'armatura d'oro dei Gemelli in modo che Aspros possa seguitare a combattere contro Hades.

FOCUS - IL BENE E IL MALE NEI GEMELLI

Il segno dei gemelli è la chiave di volta. È la storia che si divide, l'animo umano che sceglie, le emozioni che si duplicano e che creano delle storie dai finali alternativi. Mai come in Saint Seiya il segno dei gemelli rappresenta al meglio il dualismo di ognuno di noi. Il bene e il male. Due opposti che non sono mai definiti, mai nitidi; anzi spesso si confondono e il bene si muta in quel male che tanto lo aveva fatto soffrire. Come il male stesso che si purifica per poter rivestire l'armatura dorata che protegge la giustizia.

Il gemelli è un segno complesso e i personaggi che rivestono tale compito sono ricchi di sfaccettature che mutano ed evolvono durante le storie diventando il perno di trame e sottotrame. Le scene che più mi hanno colpito dei gemelli sono le lacrime di Saga nel domandarsi chi fosse e le lacrime di Kanon nello scoprire (o riscoprire) la bontà nel suo cuore. Saga e Kanon diventano così luce e buio in una danza dorata senza limiti. Un meraviglioso Yin e Yang di scelte e di mutamenti che rivediamo in noi stessi in un eterna lotta senza pace. Indossiamo quell'elmo tutti i giorni, in un sorriso e in una lacrima. Un cuore gigantesco e meraviglioso.

EPISODIO 74
I CAVALIERI DI ASGARD

Dopo la battaglia al Grande Tempio misteriosi eventi stanno accadendo ad Asgard, città situata nelle gelide lande dell'estremo nord. La popolazione, dedita al culto del dio Odino, convive da sempre con il rigido e sono guidati dalla Ilda di Polaris, la celebrante di Odino, che giorno dopo giorno rivolge preghiere ad Odino in nome della sua gente per infondere loro forza e speranza. Proprio durante una delle sue preghiere Ilda viene contattata da una misteriosa voce che tenta di convincerla a volgere guerra contro Atene, luogo caldo e assolato, ma la risposta della sacerdotessa è negativa poiché il popolo di Asgard è un popolo pacifico senza mire espansionistiche. La voce non accetta la risposta della sacerdotessa così la sommerge con un'onda anomala. Quando si riprende, Ilda è schiava dell'anello del Nibelungo che modifica notevolmente la sua personalità donandole una nuova luce malvagia negli occhi. La sacerdotessa decide di liberare dai ghiacci le sette armature del nord, corrispondenti alle sette stelle dell'orsa maggiore e che dovranno essere indossate da sette cavalieri di Asgard. Al suo comando, le sette armature ricompaiono sulla terra, ed Ilda convoca uno per uno i suoi nuovi cavalieri. Una volta richiamati tutti i suoi guerrieri, Ilda impugna il suo scettro ed ammira la sua schiera di cavalieri, inchinati dinnanzi a lei. Pochi giorni dopo, al Grande Tempio giunge un misterioso cavaliere che coglie di sorpresa Toro alla seconda casa e lo atterra.

A Nuova Luxor Lady Isabel si gode un momento di pace insieme a Kiki quando Asher la informa della sconfitta di Toro al Grande Tempio, giusto il tempo di venire a conoscenza dell'accaduto che Lady Isabel e i cavalieri vengono raggiunti dal misterioso cavaliere che ha sconfitto Tor. Il cavaliere si presenta come Mizar di Asgard ed afferma che il suo compito è quello di uccidere Atena, subito Asher e gli altri cavalieri si mettono a difesa della fanciulla ed attaccano Mizar, ma il cavaliere del nord li atterra tutti con un sol colpo. Mizar, dopo aver atterrato anche Mylock e Kiki, si prepara a colpire Lady Isabel ma la sua mano è fermata dalla catena di Andromeda che insieme a Pegasus è giunto in soccorso di milady. I due cavalieri si preparano allo scontro forti delle nuove armature create da Mur. Mizar riconosce i due cavalieri poiché le voci delle loro gesta alle Dodici Case sono giunte fino ad Asgard e si prepara a combattere, è Pegasus a farsi avanti per primo, i due cavalieri espandono il loro cosmo finché Mizar lancia i "Bianchi artigli della tigre", Pegasus subisce il colpo e cade a terra ferito. Andromeda corre a soccorrere l'amico e nota che l'armaturaè parzialmente congelata. Forte dell'attacco andato a segno, Mizar avanza sicuro di se ma stavolta è Andromeda a farsi avanti nel combattimento. Mizar attacca nuovamente con i "Bianchi artigli della tigre", Andromeda però riesce a fermarli con la sua catena, così Mizar propone di spostare il campo di battaglia all'interno della foresta, Andromeda accetta la sfida e lo segue, il cavaliere del nord salta di albero in albero inseguito dalla catena del cavaliere di Atena fin quando Mizar salta verso il sole e, favorito dal fatto che Andromeda resti accecato dalla luce, lo colpisce. Ma a salvare la vita ad Andromeda giunge Phoenix, anch'esso forte della sua nuova armatura, che si prepara allo scontro con Mizar, ma viene fermato da Pegasus, il quale vuole continuare il suo scontro. Questa volta l'eroe riesce a lanciare il "Fulmine di Pegasus", all'inizio Mizar ne para tutti i colpi ma col passare dei secondi però, questi diventano più forti e veloci, fino a superare le difese del guerriero d'Asgard ed a scaraventarlo al suolo. Mizar si congratula con il nemico per la sua bravura affermando che non è riuscito a sconfiggerlo solo perché lui è riuscito a colpirlo a sua volta all'addome. Mizar si appresta a riprendere lo scontro con Pegasus, ma i due vengono fermati da Lady Isabel, la quale, ricordato che la battaglia al Grande Tempio è appena finita, non vuole altro sangue, ed aggiunge che ora il cavaliere d'Asgard tornerà da dove è venuto. Pegasus vorrebbe continuare lo scontro ma è fermato dall'arrivo di Sirio e Cristal che si riuniscono a Lady Isabel e ai loro compagni, nel vederli tutti uniti, Mizar decide di seguire il consiglio di Lady Isabel e fa ritorno ad Asgard, ma prima di andare afferma che per Asgard la vittoria sarà difficile, ma alla fine arriverà comunque, suscitando le ire di Pegasus, a stento trattenuto da Cristal, poi scompare.

La sera stessa i cavalieri sono riuniti a palazzo, Lady Isabel parla loro di Asgard affermando che Ilda, da sempre amante della pace, si comporti a quel modo. Cristal decide di andare in esplorazione ad Asgard per scoprire qualcosa, mentre

Sirio si recherà dal suo maestro per avere informazioni.

EPISODIO 75
L'ANELLO DEL NIBELUNGO

A distanza di alcuni giorni dall'attacco di Mizar a Nuova Luxor, Cristal si trova ad Asgard. Il cavaliere sta fuggendo in una tormenta accompagnato da una ragazza dai lunghi capelli biondi di nome Flare, costei è la sorella di Ilda. La ragazza ha deciso di seguire Cristal perché è decisa ad incontrare Atena. Dopo una breve sosta, i due riprendono la corsa, mentre nel suo palazzo, Ilda non riesce a credere che la sorella l'abbia tradita. Cristal e Flare vengono raggiunti da un gruppo di soldati di Asgard, Cristal si presenta come cavaliere di Atena ma i soldati chiedono a Flare di venire con loro, quando la ragazza si rifiuta i soldati la accusano di tradimento e attaccano i due, Cristal vince facilmente i nemici, ma uno di loro riesce a fuggire e corre verso il palazzo di Ilda mentre i due riprendono il loro cammino. All'improvviso, tra le nubi appare un raggio di sole, e sotto di esso compare Lady Isabel accompagnata da Pegasus, Andromeda e Kiki. Flare riconosce subito il cosmo di Atena nella giovane e le si fa incontro accompagnando il gruppo sul costone di roccia dove Ilda era solita pregare, poi racconta loro dello strano cambiamento di Ilda durante una delle sue preghiere ad Odino. A peggiorare la situazione ci sono i ghiacci che si stanno rapidamente sciogliendo e rischiano di sommergere la Terra intera, ciò è causato dal cambiamento di Ilda, infatti Flare spiega che il compito di Ilda è pregare Odino affinché i ghiacci non si sciolgano, ma sua sorella da troppo tempo non adempie più ai suoi doveri, e, quando i ghiacci si scioglieranno, l'umanità intera sarà sommersa dalle acque. Flare supplica Isabel di fare qualcosa e la ragazza le chiede di portarla a palazzo, dove cercherà di parlare ad Ilda, ma in quello stesso istante un cosmo molto vasto e oscuro viene avvertito da Isabel e i suoi cavalieri. Flare riconosce il cosmo di Ilda riunito a quello dei sette cavalieri del nord, una volta giunti dinnanzi a loro Ilda attira a sé un fulmine e lo scaglia contro Pegasus, che riesce a evitare facilmente. Ilda allora lancia un secondo attacco stavolta diretto a Lady Isabel che riesce a contrastare con i suoi poteri divini, contemporaneamente il cosmo di Pegasus si scontra con quello di Orion, mentre la catena di Andromeda è disposta a difesa di fronte alla musica della lira di Mime ed il cosmo di Cristal tiene testa a quello di Mizar. D'un tratto, Ilda chiama a sé sua sorella Flare, la ragazza si rifiuta di ascoltare la sorella così Ilda la rinnega dichiarandola traditrice. Lady Isabel tenta di convincere Ilda della minaccia proveniente dai ghiacci, ma la ragazza non le crede, poi Lady Isabel nota l'anello che porta al dito Ilda e chiede a Flare da quando tempo lo abbia. Flare ricorda che la prima volta che lo notò fu quando Ilda iniziò a comportarsi in maniera strana, ed Isabel spiega che è proprio quel malefico anello la causa del cambiamento della celebrante. Lady Isabel afferma infatti che quello è l'anello del Nibelungo, causa di tante sciagure nei secoli, capace di donare un grande potere ma anche di plagiare chi lo porta per asservirlo al male. Ilda, dunque, è vittima di una volontà aliena che tenta di controllarla, l'unico modo per salvarla è sfilare l'anello. Per questa missione Pegasus e gli altri cavalieri sono pronti alla battaglia mentre Isabel decide di sostituirsi ad Ilda fermandosi a pregare Odino. La celebrante ride della nemica, dichiarando che resisterà solo fino al calar della notte, poi la temperatura glaciale la ucciderà. I cavalieri sanno di avere poco tempo a disposizione ma Lady Isabel ricorda loro le battaglie affrontate alle Dodici Case esortandoli a non arrendersi. Thor, un dei cavalieri del nord, lancia il suo martello contro Atena ma l'arma viene respinto dalla catena di Andromeda e viene poi fermato dal cosmo della dea. Pegasus esorta gli amici a seguirlo e lascia Kiki e Flare a vegliare su Atena, ma quando Orion e gli altri cavalieri si accingono a sbarrare loro il passo, Ilda li ferma, affermando che sono loro in svantaggio dovendo correre contro il tempo, loro possono attenderli al palazzo, così i cavalieri tornano al palazzo con Ilda mentre Pegasus e gli altri pensano che ben presto arriveranno in loro aiuto anche Phoenix e Sirio, che è ancora ai Cinque Picchi.

LA STORIA DI CRONO
IL DIABOLICO MANFIS

Le due aquile si illuminano provocando una luce accecante, l'intera piramide è in subbuglio e Pegasus non riesce nemmeno a tenersi in piedi malgrado provi ad appoggiarsi ad una colonna. Il colpo non lascia scampo a Pegasus, che viene accecato dalla luce, la sua armatura non riesce a sopportare l'incredibile forza del vento e così si frantuma in mille pezzi lasciando Pegasus senza difese. Il cosmo di Atena si frappone al forza mostruosa del vento creando una sfera dove Pegasus trova riparo, anche se per pochi secondi: la sfera di energia di Lady Isabel non riesce a resistere e così, come successo all'armatura si disintegra. Pegasus viene lanciato contro una parete, la forza d'impatto fa perdere nuovamente i sensi all'impavido cavaliere ma improvvisamente il vento cala e Espides crolla stremato a terra perdendo il suo prezioso elmo sacro. Tutti e due i cavalieri sono a terra immobili, Pegasus è privo non solo di conoscenza ma anche della vista come successe a Sirio tempo addietro. Un cerchio dorato si forma sopra il corpo di Pegasus, l'eroe riprende conoscenza e capisce immediatamente che tutti i Cavalieri d'Oro ancora in vita sono con lui.
Pegasus è privo di forze ma pieno di coraggio, anche Espides nel frattempo ha ritrovato qualche energia e così si sta alzando in piedi. Tutti i Cavalieri d'Oro al Grande Tempio stanno donando le loro forze a Pegasus. Il Cavaliere d'Atena anche se privo di vista, punta Espides il quale lo guarda attonito, tutta la forza dei Cavalieri d'Oro ora è al massimo e Pegasus sfrutta tale forza concentrandosi e, dopo aver tracciato per aria con le braccia le 13 stelle di Pegasus, scaglia centinaia di pugni alla velocità del suono che colpiscono il Cavaliere della Quarta Piramide. Improvvisamente i cosmi dei Cavalieri d'Oro svaniscono facendoli sobbalzare e cadere bruscamente a terra ferendo gravemente Scorpio e Torus. Virgo è l'unico che riesce a capire quello che è successo, e mettendosi in contatto con i suoi compagni spiega loro che questo può essere solamente opera di un Dio che non vuole il loro intervento, per ciò li ha puniti. Tutti i Cavalieri d'Oro sono sorpresi dalle parole di Virgo, ma Libra e Mur avevano il presentimento che tutta questa guerra non poteva essere scaturita solamente dal volere di un uomo. Intanto alla Quarta Piramide, Pegasus è accasciato al suolo, fortunatamente sembra essere ancora in vita anche se privo di vista, mentre il suo avversario non è riuscito ad evitare Il Fulmine di Pegaus potenziato dai Cavalieri d'Oro, e perciò giace a terra privo di vita.
Cristal e Albrack intanto hanno raggiunto l'ingresso della Quinta Piramide. Rispetto alle altre piramidi questa appare diversa infatti, di aspetto più scuro e molto più bassa delle altre. Albrack sembra finalmente intenzionato a combattere, ma anche Cristal è voglioso di confrontarsi con un Cavaliere delle Piramidi così, senza aver deciso chi sarà il prossimo a scendere in campo entrano nel tetro ambiente. Non solo la luminosità è praticamente nulla ma vi sono anche dei boccali da cui esce del fumo che confonde chiunque la aspiri. Cristal comincia ad avere il respiro affannato mentre Albrack è ancora lucido, grazie anche all'armatura che ancora indossa e che gli infonde coraggio. Ecco che si mostra il Quinto Cavaliere, la sua armatura è come le altre, di sabbia ma questa volta è di color nero, come il resto della piramide. Il cavaliere spiega di essere il più malvagio dei guardiani, il suo nome è Manfis e non intende permettere a nessun cavaliere di superare la sua piramide. Manfis ha una maschera nera come la pece che copre il suo volto, solo gli occhi sono scoperti, due occhi completamente neri tanto che si distinguono a fatica dal resto della maschera.
-Cristal mi occuperò io di lui, tu corri verso la Sesta

Piramide e sbrigati! A Lady Isabel non resta molto tempo! Ti raggiungerò dopo aver sbrigato questa faccenda.-
Cristal corre verso l'uscita ma Manfis senza nemmeno alzare un dito lo blocca con la sola forza del suo malefico cosmo; Albrack non resta a guardare e così interrompe l'azione di Manfis permettendo a Cristal di uscire senza problemi dalla Quinta Piramide.
-Non sei un cavaliere da poco, mi complimento Albrack, sei riuscito ad interferire al mio potere! Per questo proverò maggior gusto ad eliminarti!-
Manfis non intende lasciare impunito questo affronto e così attacca Albrack con il "Pugno Nero", un colpo a cui nessuno è mai sopravvissuto. Albrack rimane immobile e si toglie l'elmo lasciando sciogliere i suoi lunghi capelli dorati. All'improvviso un cosmo incredibile scaturisce dall'esile corpo di Albrack, questo cosmo si concentra tutto intorno al cavaliere il quale respinge senza nessun problema il colpo di Manfis, lasciandolo di stucco. Il Cavaliere del Sole capisce che se vuole salvare Atena non deve perdere tempo e deve superare la sua paura principale: attaccare e uccidere un uomo. Intanto Manfis scruta Albrack.
Il cavaliere nero si dirige verso un altare e inginocchiatosi al suolo prega il suo Dio: Ade, signore del male. Con quella preghiera Manfis chiede tutto il sostegno per poter sconfiggere il nemico, dopo un breve rito Manfis torna ad affrontare Albrack. I suoi pugni ora non sono più neri ma hanno assunto il colore del sangue di Ade, Albrack capisce la situazione ma rimane comunque impassibile; ecco che Manfis arretra il suo pugno e richiama a se tutta la potenza del male e di Ade. Intanto Cristal non è ancora riuscito a varcare l'uscita della Quinta Piramide, il cavaliere del Cigno è disteso al suolo, soffocato dal fumo e stremato per il tremendo caldo che solo il deserto del Sahara sa trasmettere. Albrack si accorge delle difficoltà di Cristal ma ora non deve distrarsi, infatti Manfis sta concentrando tutte le forze del male nel suo pugno grazie anche al sangue donatogli da Ade. Il pugno di Manfis ora è circondato da un alone nero che continua ad aumentare di intensità e di dimensione e Albrack, capendone la pericolosità, non perde tempo e si concentra attirando a sé un cosmo pieno di luce. L'armatura del Cavaliere del Sole risplende ardentemente quasi come se un sole fosse al suo interno. Cristal riesce a rialzarsi sentendo dietro di sé questi due immensi cosmi aumentare sempre di più la loro potenza; Cristal non può fare a meno di dirigersi verso questo grandioso scontro, quasi come ipnotizzato dal loro fascino.
Manfis ride di gusto capendo che in quel momento Ade è con lui, e così senza rendersi conto della forza attuale di Albrack, gli si lancia contro portando avanti a sé il suo pugno imbevuto di sangue divino. Albrack è concentratissimo, i suoi cinque sensi sono disattivati per permettere al sesto e al settimo di espandersi immensamente, così, senza nemmeno aprire gli occhi, Albrack porta a vanti a sé un braccio e aprendo una mano blocca con decisione il pugno del nemico. Il Cavaliere Nero è come pietrificato da quello che i suoi occhi hanno appena visto e sottovoce chiede spiegazioni al suo Dio.
-Il tuo Dio mentre ti apprestavi a colpirmi si è tirato indietro, accorgendosi del mio immenso cosmo e della sua origine anch'essa divina!-
-No! Non può essere, Ade non ha paura di niente e di nessuno, non si tirerebbe mai indietro anche di fronte al più temibile degli avversari!-
-Questo io non lo so, ma sono certo che ti ha abbandonato! Forse ha creduto opportuno non rischiare di affrontarmi non vedendo vantaggi a lui positivi! Mi dispiace cavaliere sei rimasto solo!-
Il cosmo di Albrack è diminuito leggermente ma è rimasto comunque incredibilmente potente e così, senza timore, il Cavaliere del Sole si avvicina a Manfis e, ormai dimenticando ogni paura, gli punta l'indice contro e fa scaturire da esso un fortissimo raggio di luce che perfora la mente del nemico. Manfis capisce che è stato sconfitto e completamente abbandonato dal suo Dio, con quel raggio di luce la mente di Manfis è completamente libera di malvagità, ma non avendo facce positive lo spirito del cavaliere non riesce nemmeno a resistere al peso del suo corpo e così cade a terra morendo in pochi attimi. Cristal, che ha assistito a tutta la scena, guarda attonito il suo amico cavaliere e appoggiandogli una mano sulle spalle esce affaticato dalla Quinta Piramide.

LE DODICI CASE MAGAZINE

NUMERO 26

LE ULTIME
SUL FILM