LE DODICI CASE MAGAZINE

NUMERO 28

I RETROSCENA DEL DOPPIAGGIO

CRISAORE LA FORZA DEI CHAKRA

KANON DI SEADRAGON EX

Sommario

L'editoriale di Seiya85 3
News dal web 4
Il doppiaggio raccontato da Ivo De Palma 5
Next Dimension - XVIII parte 8
Crisaore - La forza dei Chakra 9
Recensione BluRay del Lost Canvas 11
Saint World - I Cavalieri d'Acciaio 12
Gold Needle - Manigoldo del Cancro 13
Recensione Myth - Kanon di SeaDragon EX 15
Uscite del Mese 17
Episodio 78 - Verso Asgard 18
Episodio 79 - Fede negli uomini 19
La Storia di Crono - Capitolo 9 20

L'EDITORIALE

di SEIYA85

Oggi voglio soffermare la mia attenzione sulla moda di spin-off vari nate da serie di grande successo come i cavalieri dello zodiaco. Iniziamo con il dire che gli spin-off sono un "derivato" di un altro prodotto come un film, una serie o un anime, e che quindi è fedele a questa serie per quanto riguarda le tematiche principali di essa, ma sofferma la sua attenzione su personaggi o avvenimenti diversi ma che, in un qualche modo, le collega ad esse. Questi spin-off spesso raccontano vicende avvenute prima dei fatti narrati nella serie classica, il prequel, dopo di essa, il sequel, o possono viaggiare in parallelo con la serie derivata focalizzando la sua attenzione su un altro tema o su un altro personaggio.

La mania degli spin-off è una realtà che esiste praticamente da sempre, infatti è dai tempi di Happy Days che quando uno show televisivo o un fumetto riscontra un notevole successo viene ricavata da esso una serie tv nuova di zecca che vede, nella maggior parte dei casi, come protagonisti uno o più personaggi secondari dell'opera originale. L'esempio lampante di questo fenomeno è proprio Happy Days che ha generato ben cinque serie ad essa collegata, tra cui Mork e Mindy.

A partire dal nuovo millennio la moda degli spin-off ha contagiato anche il Giappone, dove c'è stato un vero e proprio boom di serie, sia manga che anime, che sono nati da una costola di una serie di grande successo di qualche anno prima. Un esempio di questa esplosione di massa di spin-off collegati a grandi successi ormai finiti da tempo sono proprio i Cavalieri dello Zodiaco che dal 2002 rivivono una seconda vita fatta di successi anche grazie alle serie ad esso collegate. C'è da dire, però, che spesso gli spin-off non sono sinonimo di successo, anzi certe volte si va incontro a flop clamorosi che talvolta riescono a incrinare anche il successo avuto dalla serie madre. Questo succede perché magari non tutte le prodotti sono impostati per avere altre serie collegate ad essa oppure si tenta di fare una forzatura sulla trama originale o ancora l'idea non è magari quella giusta e si tenta di raggiungere l'obbiettivo facendo affidamento sulla passione dei fans.

Il problema è che spesso le case di produzione tendono a sfruttare la fama di quei titoli che in passato hanno ricevuto un buon successo di pubblico, quindi decidono di creare una nuova serie che sia collegata ad essa con la speranza che magari riesca ad avere la stessa presa sul pubblico che aveva avuto la serie ispiratrice. Quindi ci accorgiamo, così, che i grandi titoli degli anni passati, divenuti poi cult, vengono trattati come vacche grasse e sfruttati fino all'osso, spesso a discapito dei fans. Sia chiaro, io non sono contro gli spin-off, anzi, dico solo che spesso le case di produzione tendono a prendere una scorciatoia andando a sviluppare, talvolta forzando, un prodotto che è già sviluppato, che già esiste, rischiando di cadere nella ripetitività della trama andando poi incontro ad un risultato mediocre. Io credo che lo spin-off vada fatto quando c'è davvero un punto da approfondire o una storia che nella serie originale non si è potuta raccontare, non a caso la saga del Lost Canvas, sempre nei Cavalieri dello Zodiaco, è considerata da molti una serie degna dell'opera originale.

SEIYA85

NEWS DAL WEB

ADDIO A SEIJI YOKOYAMA

Lutto nel mondo dei Cavalieri dello Zodiaco, infatti 8 Luglio si è spento all'età di 82 anni a causa di una violenta polmonite il compositore Seiji Yokoyama. A dare per primo la notizia della morte è stato il giornale locale Chugoku Shimbun.
Yokoyama compose le colonne sonore di anime storici come Capitan Harlock e I Cavalieri dello Zodiaco. Yokoyama nacque ad Hiroshima nel 1935 e iniziò la sua avventura come compositore creando la sigla finale dell'anime dell'Ape Magà nel 1970. Dal 1986 iniziò la sua collaborazione nell'opera dei Cavalieri dello Zodiaco componendo l'intera colonna sonora dell'anime, compresi i quattro film OAV. Ha concluso la sua collaborazione con l'anime dei Cavalieri dello Zodiaco componendo le musiche della saga di Hades e del quinto film Le Porte del Paradiso.

NOVITA' SULL'ANIME SAINTIA SHO

Sul numero di Agosto della rivista Champion Red saranno rese note interessanti novità in merito all'anime di prossima uscita dedicata al capitolo Saintia Sho.
Ad annunciare l'uscita è stata la stessa rivista che, sul numero di Luglio, ha lanciato l'annuncio.
Ora non ci resta che attendere con ansia l'uscita del prossimo numero di Champion Red.

RITORNA IL NEXT DIMENSION

Il blog ufficiale di Kurumada ha pubblicato un collage con un'anteprima delle prossime tavole, a colori, del manga Next Dimension.
La nuova stagione di serializzazione del manga è attesa per Settembre, quando verrà pubblicato in Giappone l'undicesimo volume del manga annunciato per 11 Settembre.
Il manga al momento è fermo da Febbraio 2017 quando è stato pubblicato il capitolo 81.

SAINT SEIYA TORNA SU SHONEN JUMP

Saint Seiya è una delle serie storiche della rivista Shonen Jump e, per festeggiare il cinquantennale di pubblicazione della rivista, i cavalieri di Atena, insieme ad altri anime storici, faranno il loro ritorno a casa dopo quasi trent'anni di distanza.
La copertina del numero #34 della rivista è dedicata a Seiya, in compagnia Ruffy, Capitan Tsubasa e Mankichi Togawa, mentre il numero #35 conterrà un'esclusiva intervista a al creatore dei Cavalieri, Masami Kurumada.
Inoltre le copertine dei numeri 34 e 35 andranno a formare una illustrazione unica che sarà stampata su cento magliette celebrative, estratte a sorte tra tutti i lettori che avranno inviato un apposito coupon entro il 14 Agosto.

IL DOPPIAGGIO RACCONTATO DA IVO DE PALMA

Un po' di tempo fa abbiamo chiesto al maestro Ivo De Palma com'è stato tornare a lavorare ai Cavalieri dello Zodiaco nella saga di Hades e che effetto ha fatto tornare a doppiare Pegasus a distanza di anni dall'ultima volta. Inoltre il maestro De Palma ci ha raccontato alcuni segreti legati ad un direttore di doppiaggio come la scelta delle voci per i vari ruoli.

Iniziamo parlando della saga di Hades, quanto è stato faticoso, se lo è stato, lavorare al progetto Hades?

Lo è stato senz'altro. "Prima", perché l'attesa era molta e una sparuta (ma chiassosa) minoranza di appassionati non mi riteneva (più) all'altezza del ruolo e delle eventuali nuove responsabilità (che effettivamente presi in carico) inerenti alla direzione e ai dialoghi italiani. Lo è stato "durante", perché mi confrontai con gli appassionati sul registro di tali dialoghi e questo mi comportò una mole di lavoro certo molto superiore a quella per la quale strettamente ero retribuito. E lo è stato anche "dopo" per via delle sgradevoli reazioni di un'altra sparuta (ma anch'essa chiassosa e per di più scorretta) minoranza di appassionati, scontenti del difficile equilibrio che, insieme ai miei collaboratori, riuscii a ottenere tra le esigenze di continuità con il passato, certo sacrosante, e la necessità di maggior rispetto dei contenuti originali, semplicemente imprescindibile in una moderna edizione italiana.

Che effetto le ha fatto tornare a doppiare il personaggio di Pegasus a distanza di anni?

E' una domanda che mi viene rivolta spesso. In estrema sintesi, superati i primissimi minuti di "ansia da prestazione", tutto è andato liscio come l'olio. Il Pegasus di Hades è perfino più giovane, vocalmente, di quello della serie classica. In barba a chi mi considerava troppo anziano per il ruolo.

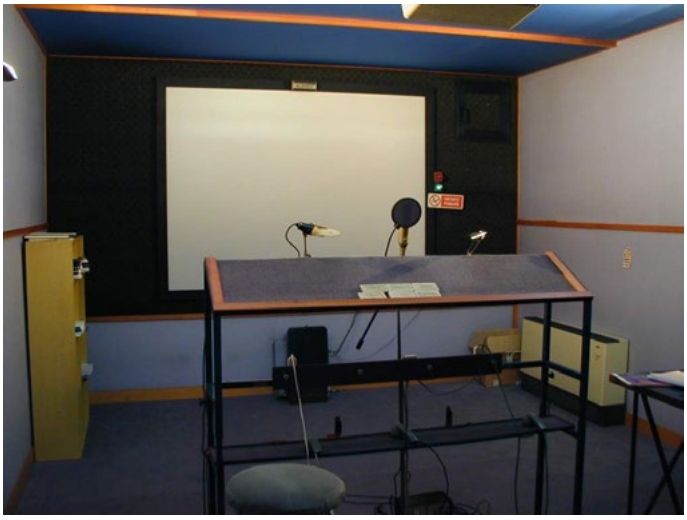
Che criteri vengono usati solitamente nell'attribuzione di una voce ad un personaggio piuttosto che un'altra, e che importanza assegna, se ne assegna, alla somiglianza delle voci italiane con quelle originali?

I criteri possono essere vari e quello della somiglianza vocale con l'originale è solo uno dei possibili. D'altronde, c'è chi è disposto a giurare che la mia voce, su

Pegasus, sia molto diversa da quella del mio collega (nonché coetaneo, quindi anziano come me sul ruolo) giapponese, Toru Furuya. Eppure, non direi proprio che sia un abbinamento che stona...
Personalmente, il criterio che mi guida è l'efficacia di una data voce su un certo volto. Per esempio, in polemica con qualche appassionato ho attribuito a Rhadamante la voce del collega Simone D'Andrea, ritenendola (insieme alla sua meravigliosa interpretazione) assolutamente efficace su quel volto, quegli occhi, quell'altero ma ancora fresco portamento. E' vero che il personaggio dovrebbe avere qualche anno in più del collega. Ma in una serie in cui, con buona pace di (quasi) tutti, i tredicenni hanno la voce dei quarantenni (perché anche la voce alternativa che fu sperimentata su Seiya qualche anno fa non è molto più giovane di me...) e i ventottenni quella dei sessantenni (colleghi navigati che considero meravigliosamente bravi, sia chiaro), direi che il buon Simone su Rhadamante ci sta tutto, e che, specialmente nel Meikai, ha fatto davvero faville.

Un problema che affligge l'Italia, come altri paesi del mondo, è la censura. Si è mai occupato dei tagli e delle censure di una serie?
In qualità di direttore di doppiaggio e dialoghista sono tenuto a segnalare al cliente eventuali immagini che vadano palesemente contro la sua policy. Tutto qui. Poi è il cliente che decide se, e come, intervenire. Ma questo riguarda soltanto le edizioni televisive. Il master completo e intatto resta a disposizione per tutti gli altri eventuali utilizzi successivi. Nulla di molto diverso da ciò che avviene anche negli Stati Uniti, patria della libertà di espressione.

Passiamo alle cose tecniche, ci può spiegare com'è fatta una sala di doppiaggio?
Essenzialmente, in relazione al lavoro dei doppiatori (quindi escludendo la post-produzione audio e video) si tratta di due distinti ambienti, comunicanti tra loro. La regia, dove sta il direttore di doppiaggio e il fonico, e la sala di ripresa, dove stanno i doppiatori e l'assistente al doppiaggio (se questa sala è piccolina, l'assistente sta in regia, a fianco del direttore di doppiaggio). La regia ospita la strumentazione atta alla registrazione delle voci, la sala di ripresa il microfono e gli altri indispensabili strumenti di controllo a disposizione del doppiatore: copione, leggio, monitor, cuffie. Tutte le sale di doppiaggio italiane sono fatte in questo modo, dalle più spartane e sconosciute alle più costose e rinomate. Una volta appresa la tecnica, si può quindi spenderla ovunque.



Quanto e in che modo le nuove tecnologie sono entrate in sala di doppiaggio?
Sono entrate molto e completamente, nel senso che mediante computer si fa l'adattamento dei dialoghi, si registrano le voci durante i turni di doppiaggio, e si procede quindi alla post-produzione, sincronizzandole esattamente e abbinandole, ottimizzate nella resa audio, alla cosiddetta colonna internazionale, cioè quella che ha solo le musiche e i rumori.

È più difficile doppiare un manga o un film con attori reali?
Gli eroi dei cartoni animati non sono altro che disegni, per quanto belli e curati possano apparire. Questo significa che molta parte della credibilità, se non del realismo, delle scene rappresentate dipende esclusivamente dalla colonna sonora, non a caso, per quanto riguarda musiche e rumori, già orchestrata su registri di notevole ritmo e di esasperata intensità.
Tecnicamente, quindi, doppiare un cartone animato, e specialmente un OAV giapponese, è tutt'altro che una passeggiata. Lo spessore psicologico di quelle facce più o meno bene disegnate è dato dalle voci, che devono distendersi, senza soccombere, sopra un tappeto sonoro fortemente drammatizzato.
Ecco perché la recitazione che sentite nei cartoni animati televisivi è un po' "sopra le righe": la plausibilità delle situazioni e dei personaggi è determinata innanzi tutto dall'efficacia persuasiva dei suoni e delle voci, talvolta, oltretutto, caratterizzate, vale a dire falsate, per la resa particolare di determinati ruoli. La tecno-

logia, più o meno progredita, può dare ad un personaggio disegnato il movimento: ma è la voce che gli dà la vita.
La voce del doppiatore, almeno per il momento (anche se non saprei ancora per quanto…), resta l'unico contributo interamente umano all'animazione di un cartone.
E quando l'animazione è al servizio di una storia, le voci, oggi come ai tempi di Omero, sono lì per raccontarla.

Quali possibilità ha realmente un ragazzo che intende lavorare nel mondo dei doppiatori professionisti?
Le possibilità di sbocco professionale dipendono dalla propria volontà di proporsi, e infine di imporsi, grazie alle proprie qualità artistiche (senza le quali non si fa molta strada...), in un mercato che non prevede una prassi di accesso standard, per le nuove leve. Tutto sta alla discrezionalità dei direttori di doppiaggio, insomma.
Sono possibili, inoltre, periodiche contrazioni della quantità di lavoro disponibile sulle piazze principali (Roma, Milano e Torino), quindi eventuali difficoltà incontrate in un dato periodo possono poi risolversi in un momento successivo. Certo, è un mercato che fa gola a molti, e la mia serietà non può esimermi dall'informarvi, a differenza di quanto fanno tutti i concorrenti, che eravamo già troppi quando ho cominciato io.
Questo, però, non ha impedito a me e a tutti i colleghi che avevano le carte in regola per emergere di avviare e condurre in porto la propria carriera. Il ricambio delle voci, peraltro, è fisiologicamente indispensabile, anche perché non si può avere in eterno la voce dei vent'anni... Forza e coraggio, quindi. Il successo della vostra scommessa professionale in questo campo sta, per un buon 50/60%, nella saldezza della vostra motivazione.

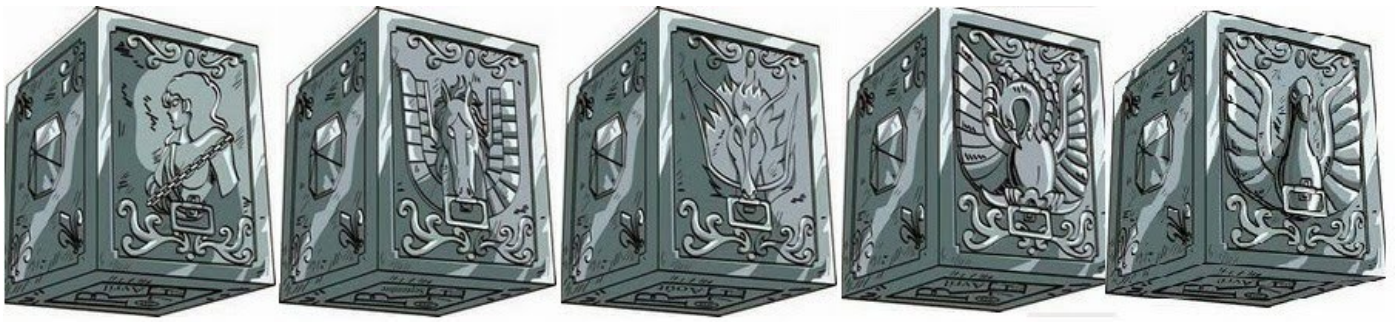
Ha qualche consiglio da dare a chi si avvicina al lavoro di doppiatore?
Nall'ordine, e senza saltare alcun passaggio:
motivazione
preparazione tecnica e artistica (con particolare attenzione all'uso della voce)
corso di doppiaggio (i colleghi che dicono che non serve lo fanno perché non ne tengono loro in prima persona... in realtà, aiuta enormemente - purché tenuto da professionisti riconosciuti - a mettersi nelle condizioni per agevolare i passaggi successivi)
per onestà con se stessi, scadenze precise entro le quali aver combinato qualcosa per entrare in questo mercato.
all'interno della scadenza, non pensare ad altro. Essere buoni agenti di se stessi. Farsi vedere spesso, assistere a molti turni, dimostrare umiltà e interesse, ma anche una certa personalità.
avere, pertanto, molto tempo a disposizione. Chi è lì lì per laurearsi, per partire in viaggio di nozze, per partorire, o per intraprendere altre esperienze impegnative (stage di studio o lavoro in Italia o all'estero, stagioni o crociere come animatore turistico, tournèe teatrali, ciclo di esami universitari ravvicinati), rinvii l'approccio al doppiaggio a quando potrà maggiormente dedicarvisi.

Noi ringraziamo ancora Ivo De Palma per averci concesso, a suo tempo, questa intervista in cui ci ha raccontato alcune curiosità sul mondo del doppiaggio.

NEXT DIMENSION
XVIII PARTE

Deatholl affronta contemporaneamente Tenma, Andromeda e Suikyo riuscendo ad atterrare tutti e tre.
-Non dovete sottovalutare il sottoscritto, il grande DeathToll di Cancer. Anche attaccandomi tutti insieme non sarete mai al mio livello. E considerando che eravate già malridotti, non potevate essere certo miei avversari. Non è stato molto divertente.- dicendo ciò, DeathToll prende Tenma e Andromeda e si prepara a buttarli nella bocca che conduce all'Ade. Ma mentre sta per scaraventare i due giovani nel mondo della morte viene fermato da Suikyo che prova ad attaccare il cavaliere del Cancro con il suo potere, ma senza risultato. DeathToll riesce a fermare tutti i colpi portati da Suikyo, deridendolo prima di atterrarlo nuovamente.

-In verità pensavo di lasciarti in vita e usarti come tramite per l'esercito di Ade.- confessa il cavaliere d'oro -Mi saresti stato d'aiuto qualora fossi davvero passato dall'altra parte. Però ho capito che è tutto inutile. Perché tu, Suikyo, non hai tradito Atena. Non si direbbe, ma i miei occhi non sbagliano nel valutare gli uomini. Sei un vero uomo che persegue la giustizia. Sembra che tu stia avanzando da solo su un sentiero irto di spine. Col marchio del traditore sulla schiena, vieni disprezzato da nemici e alleati continuando ad avanzare, nonostante tu sia ricoperto di ferite... ma in cerca di cosa?!-
Detto questo DeathToll si prepara a dare a Suikyo il colpo di grazia facendolo cadere nel dirupo che porta al mondo dei morti, ma viene fermato ancora una volta all'ultimo secondo da Tenma che cerca di irritarlo prendendolo in giro. Il cavaliere di Pegasus, con l'aiuto di Andromeda, riesce ad aprire la Bara del Silenzio che risucchia al suo interno DeathToll. I due cavalieri festeggiano per la vittoria, ma guardandosi intorno non vedono più Suikyo.
-Il maestro Suikyo è un uomo forte, sarà di certo tornato indietro prima di noi.- afferma Tenma .
Intanto Suikyo è già sulla scalinata che conduce alla quinta casa ma non può fare a meno di pensare al suo allievo -Tenma, ho sentito anch'io il tuo tepore. Tenma perdonami, ma per quanto irta di spine, o presenti delle difficoltà, un uomo ha la sua strada da percorrere.-



CRISAORE
LA FORZA DEI CHAKRA

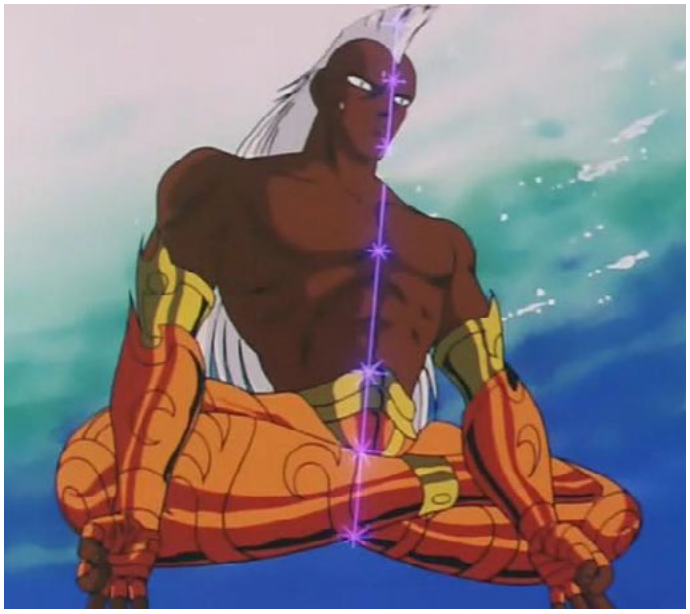
DATI
Età: 19
Altezza: 1,87 m
Peso: 80 kg
Data di Nascita: 10 Agosto
Gruppo Sanguigno: B
Luogo di Nascita: Ceylon
Armatura: Crisaore

Per la creazione del personaggio di Crisaore Kurumada si ispirò a Krishna, eroe indiano avatar del dio induista Vishnù. Crisaore, per tecniche e modi di essere, è insieme a Virgo un personaggio totalmente ispirato alla religione induista, nonostante il suo nome richiami un personaggio della mitologia greca che giustifica la sua appartenenza alla casta dei Generali degli Abissi, infatti nella mitologia Crisaore era uno dei figli di Poseidone. La sua fede induista lo portano a credere che la sua forza spirituale non sia frutto del cosmo, ma del kundalini che viene generata attraverso i sette chakra (punti vitali) del corpo del cavaliere. Crisaore è un guerriero fiero, orgoglioso che non si cura neppure di sapere il nome dei suoi avversari prima di affrontarli. È un guerriero molto fedele a Nettuno appoggiando in pieno il piano del suo dio, ovvero distruggere l'umanità corrotta con delle incredibili inondazioni per poi ricreare una nuova civiltà, comandata proprio dallo stesso Nettuno con l'aiuto dei suoi servitori. Crisaore è anche un uomo che sa riconoscere nel caso anche il valore dei suoi avversari come contro Sirio, il quale ne riconosce la forza e il coraggio tanto da esortarlo ad unirsi alla causa di Nettuno. Sebbene alla fine del combattimento con Sirio comprenda la superiorità del Cavaliere di Atena, Crisaore non può comunque venire meno ai suoi doveri di generale ed è per questo che deciderà di combattere fino alla morte contro il suo avversario.

TECNICHE
Lancia di Nettuno (Flashing Lance): un'arma forgiata e affidata a Crisaore da Nettuno in persona. È un'arma estremamente potente e affilata ed è utilizzata dal Generale con grandissima abilità e velocità, tanto da mettere in seria difficoltà Sirio in brevissimo tempo.
Unione spirituale (Mahā Roşni, letteralmente "Grande Luce"): dopo essersi seduto e concentrando il mantra, Crisaore edifica un muro spirituale invalicabile attorno a sé e attorno alla colonna che protegge. In questo stato di estrema concentrazione è anche in grado di usare il suo micidiale colpo, l'Unione Spirituale, che porta il nemico alla Dimenticanza. La luce di questo colpo è talmente intensa che Sirio perde nuovamente la vista. Nella versione originale del manga classico, questa tecnica viene descritta come una barriera spirituale insuperabile che protegge Crisaore e la sua colonna.

Sul passato di Crisaore non si conosce molto, di lui si sa solo che nacque in India e che un giorno sentì il richiamo del cosmo di Nettuno che lo invitava a seguirlo. Seguendo questo cosmo, Crisaore si ritrovò nelle rovine del leggendario tempio sottomarino di Nettuno, al suo arrivo si presentò a lui Dragone del Mare che lo informò che tra alcuni anni Nettuno si sarebbe reincarnato, ed avrebbe dichiarato guerra ad Atena, Dea della Giustizia e sua antica nemica, per conquistare la Terra e farne un posto migliore, purificandolo con un grande diluvio ed affidandolo alle sue genti. Ascoltando quelle parole, Crisaore che era suo destino diventare Generale degli Abissi ed indossò l'armatura del figlio del Dio, ottenendo la difesa della Colonna dell'Oceano Indiano. Durante i suoi allenamenti avvenuti nel Regno Sottomarino, Crisaore riuscì a padroneggiare con dimestichezza la lancia d'oro di cui era armata l'armatura.

Quando Atena viene rapita da Nettuno, Crisaore prende il suo posto alla Colonna dell'Oceano Indiano, lì, sicuro della sua forza, attende pazientemente l'arrivo del suo nemico che è Sirio il Dragone. Fiero di mostrare il potere della sua lancia al suo avversario, Crisaore infligge numerose ferite a Sirio che nonostante lo scudo non riesce a proteggersi adeguatamente. Sicuro di essere nel giusto, Crisaore definisce malvagio Sirio e gli altri cavalieri poiché vogliono contrastare il desiderio di Nettuno di purificare il mondo. Crisaore offre a Sirio anche la possibilità di arrendersi, ma quando il suo avversario alza lo scudo per riprendere il confronto, anche in segno di sfida, Crisaore accetta di riprendere il combattimento e scaglia la sua lancia contro lo scudo del Dragone. L'arma riesce a trapassare interamente lo scudo tanto da trafiggere anche Sirio che, nonostante la ferita, prova a spezzare la lancia con il taglio della mano. Nell'assistere a questa scena, Crisaore rimane impressionato dal coraggio di Sirio tanto da chiedere il suo nome in segno di rispetto. Deciso a porre subito fine allo scontro, Crisaore attacca Sirio che si difende attraverso l'armatura del Dragone che per un frangente diventa d'oro, ma nonostante questo Sirio non riesce ancora a spezzare la lancia di Crisaore che critica l'atteggiamento dell'avversario che si limitava a contare sulla sua armatura. Dopo che Sirio si libera dell'armatura del Dragone, raggiunge il settimo senso e risveglia la Sacra Excalibur che era riposta nel suo braccio e prima trancia con un colpo secco la lancia di Crisaore, poi colpisce lo stesso cavaliere mandando in pezzi la sua armatura. Crisaore decide allora di ricorrere alla forza dell'energia kundalini ed erige un'impenetrabile barriera difensiva. Con lo scontro che volge in suo favore, Crisaore cerca di convincere Sirio ad abbracciare la causa di Nettuno, insistendo su come ormai gli esseri umani siano sprofondati nelle tenebre. Nonostante le sue parole siano in parte vere, Crisaore non riesce a convincere Sirio, che rifiuta tale discorso. Intanto la potenza della tecnica di Crisaore rende cieco poco a poco il cavaliere del Dragone. Convinto di aver vinto il duello, Crisaore rivela che l'unica speranza di vittoria per Sirio è quella di colpire i sette chakra del generale. Ormai deciso a finirlo, Crisaore lancia "l'Unione Spirituale" ma Sirio riesce a reagire e, con l'aiuto del cosmo di Atena, riesce ad individuare i sette punti vitali di Crisaore nonostante la cecità e colpisce l'avversario. Crisaore viene così colpito da un fendente lanciata con la sacra Excalibur venendo definitivamente sconfitto.



CURIOSITA'

Il prologo del manga Episode G dove Ioria e John Black sventano un attacco terroristico prende ispirazione al vero incidente alla centrale nucleare di Three Miles Island avvenuto nel 1979.

RECENSIONE BLURAY LOST CANVAS

Lo scorso 22 Giugno è finalmente uscito il tanto atteso box contenente la prima stagione dell'anime Lost Canvas doppiato in italiano. Basata sull'omonimo spin-off curato da Shiori Teshirogi con la supervisione di Masami Kurumada e che fa da prequel alla serie classica. Il Lost Canvas narra le vicende della Guerra Sacra tra Hades e Atena nel XVIII secolo. L'edizione italiana è curata dalla Yamato con la collaborazione di Koch Media che distribuiscono il primo cofanetto in BluRay e DVD con i primi 13 episodi che copre la prima parte del manga. Gli episodi sono stati tutti curati dalla TMS Entertainment che ha modificato lo stile estetico dei personaggi e delle armature riuscendo a mantenere una qualità video sempre ottima.

Questo primo cofanetto è formato da una custodia che contiene il box con i due dischi, e sul fronte del cofanetto è presente un poster con sopra Tenma e Aron mentre sulla facciata opposta troviamo la sinossi della prima stagione accompagnata dalle caratteristiche tecniche dei dischi ed alcune immagini. Anche il box dei dischi è avvolto da una copertina con due poster, da un lato ci sono tre protagonisti, Tenma, Yato e Yuzuriha, e dall'altro lato è presente un immagine dei Cavalieri d'Oro che compaiono in questa prima stagione. Ma anche sull'altro verso della copertina è presente un'immagine che si intravede dalla plastica del box e che ci mostra Pandora e Alone da un lato e Tenma e Sasha dall'altro. All'interno del box è presente un booklet di circa venti pagine che contiene il riassunto di tutti e 13 gli episodi, e diverse altre immagini come il character designer di diversi personaggi come Tenma, Alone, Sacha, Yato, Yuzuriha e molti altri.

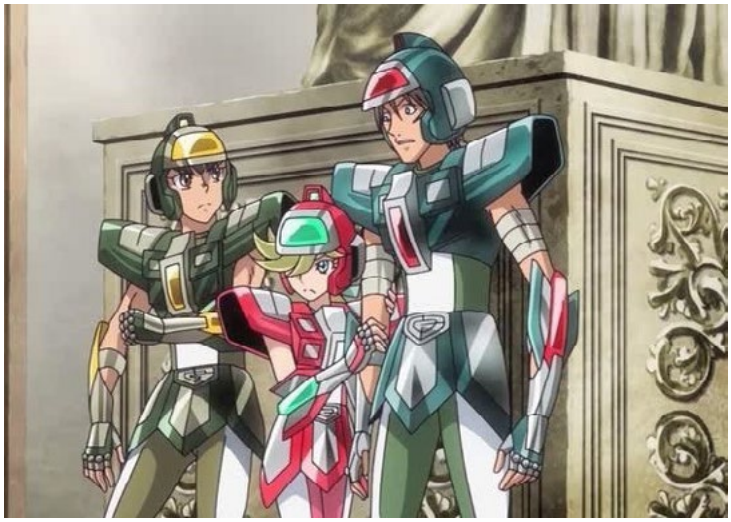
La Yamato per questa serie ha deciso di fare le cose in grande stile donando a questa pubblicazione ben tre tracce audio il lingua italiana per soddisfare i gusti di tutti. Sia nel BluRay che nel DVD è possibile scegliere una traccia fedele alla serie classica degli anni 80 per chi, come me, ha amato i dialoghi epici della serie degli anni 80, una seconda traccia che accontenti i puristi dei dialoghi, e quindi totalmente fedele alla versione originale giapponese. Una terza traccia è, invece, fedele alla versione del manga stampato dalla Planet Manga, quindi fedele alla versione nipponica ma con i colpi tradotti in italiano. Ad queste tre tracce si aggiunge anche una quarta traccia completamente in lingua originale e con i sottotitoli in italiano. La Yamato ha davvero pensato di accontentare i gusti di tutti da questo punto di vista.

Sia il BluRay che il DVD presentano degli extra nei due dischi, a partire dalle sigle originali sia di apertura, l'Opening The Realm of Athena degli Euro, che di chiusura, l'Ending Hana no Kusari di Maki Ikuno featuring Marina del Ray. Tra gli altri extra sono presenti dei video speciali dedicati al doppiaggio italiano che ci mostrano il dietro le quinte della lavorazione della serie, e in particolare quello di Tenma, interpretato da Simon Lupinacci, quello di Yuzuriha, interpretato da Katia Sorrentino, e quello di Yato, interpretato da Jacopo Calatroni.

In definitiva l'edizione BluRay e DVD della prima stagione del Lost Canvas soddisfa parecchio gli appassionati dei Cavalieri di Atena che da tanto aspettavano che questa serie venisse doppiata. Come detto in precedenza, le diverse tracce audio rappresentano una vera e propria chicca per intenditori, così come lo è il dietro le quinte del doppiaggio della serie.

I CAVALIERI D'ACCIAIO

I Cavalieri d'Acciao sono una casta di cavalieri fedeli ad Atena, ma nonostante ciò non sono una casta ufficiale di eroi in quanto i ragazzi che compongono questa casta non hanno ricevuto un vero e proprio addestramento per diventare cavalieri e le armature che indossano sono armature meccaniche. I Cavalieri d'Acciaio non hanno la capacità di sviluppare, e quindi bruciare, il proprio cosmo ma i loro allenamenti servono a rafforzare unicamente le proprie capacità fisiche come la forza, la velocità e l'agilità.



La loro creazione fu un'idea di Alman di Thule, che aveva deciso di affiancare degli alleati ai Cavalieri di Bronzo nella protezione di Atena. Dopo aver progettato le armature, Alman di Thule incaricò il professor Rigel di creare queste corazze in un arco di tempo di quindici anni. Le armature dovevano essere solide ma allo stesso tempo leggere da portare, resistenti alle esplosioni ma allo stesso tempo sottili, questo portò il professor Rigel ad andare in contro a diversi fallimenti prima di riuscire a completarle. Una volta pronte, Alman di Thule ordinò che queste corazze sarebbero state destinate a tre ragazzi che avrebbero avuto un cuore giusto. Le corazze furono completate dopo la morte del Duca Alman, così il professor Rigel affidò queste armature a tre ragazzi che addestrò personalmente: Shadir, Cavaliere del Cielo e che la cui armatura era simile ad un tucano, Benam, Cavaliere della Terra e armatura della Volpe, e Lear, Cavaliere del Mare e armatura del Pesce Spada. Queste armature, quando non indossate, prendevano le forme del loro simbolo ma stilizzato in modo da far si che potessero essere utilizzate anche come mezzi di trasporto.

Questa casta di cavalieri è inedita nel manga, compare soltanto nell'anime. La loro creazione fu dettata principalmente da una questione di merchandising, infatti la Bandai richiese la creazione di tre nuovi personaggi da aggiungere alla collana "Saint Cloth Series" che avrebbero fatto da apripista all'ingresso in scena dei Cavalieri d'Oro. Non a caso la loro ultima apparizione nell'anime combacia con la partenza di Lady Isabel e dei suoi cavalieri per il Grande Tempio.

La casta dei cavalieri d'acciaio compare anche nella seconda parte della serie Omega, quando viene creata un'intera casta di cavalieri che non sono in grado di bruciare il loro cosmo ma a cui è stata affidata un'armatura meccanica. Queste nuove versioni semplificate delle armature d'acciaio sono praticamente tutte uguali diverse però solo nel colore. Nella saga di Omega tornano in scena anche i leggendari Cavalieri d'Acciaio visti nell'anime classico. Non viene minimamente accennato cosa sia stato di loro dopo che i cavalieri partirono alla volta del Grande Tempio, si sa solo che hanno comunque mantenuto le loro armature facendo sempre parte dell'esercito di Atena.

GOLD NEEDLE
MANIGOLDO DEL CANCRO

di SEIYA85 & GIAN FRIZZ NEEDLE

Manigoldo è il Cavaliere d'Oro del Cancro nel diciottesimo secolo, è un cavaliere che dà l'impressione di essere molto arrogante e impulsivo, e spesso queste sue qualità lo spingono a lanciarsi in situazioni che talvolta sono anche più grandi di lui. Esteticamente ricorda molto il suo successore Cancer, infatti entrambi hanno i capelli abbastanza corti e blu ed entrambi hanno quella che si può definire una faccia da schiaffi, inoltre Manigoldo ha sempre il sorriso stampato sul volto, anche se sta combattendo contro un avversario come Thanatos. Proprio lo scontro con il Dio della Morte mette in risalto molte sue qualità, come l'orgoglio di essere un cavaliere d'oro e discepolo di Sage che lo trovò tutto solo in un villaggio devastato dalla guerra e decise di portarlo con se al Grande Tempio per aiutarlo a dare un senso alla sua vita. Manigoldo, sin dall'infanzia, aveva l'abilità di vedere e manipolare le anime dei defunti, questo fa si che il giovane cavaliere del Cancro abbia una visione nichilistica dell'esistenza.

Manigoldo proviene da un villaggio consumato dalla guerra e a causa di ciò è rimasto orfano sin dalla tenera età. Questa sua solitudine lo porta ad avere la convinzione che il fenomeno stesso della vita sia solo un evento insensato e sopravvalutato: lui stesso definisce sprezzantemente gli esseri viventi come "la spazzatura del mondo". Un giorno, durante un giro di perlustrazione, Sage incontrò questo ragazzo circondato dalle anime degli abitanti ormai defunti del villaggio, Manigoldo si presentò a lui come il malvivente soprannominato "il Boia" e tentò di derubarlo. Sage, senza scomporsi, rimase colpito dalla sorte che il destino aveva riservato a Manigoldo, così gli propose di seguirlo al Grande Tempio per fare di lui un cavaliere di Atena e permettergli di trovare un senso alla sua vita. Durante la Guerra Sacra, Manigoldo entra in scena quando il suo maestro gli ordina di vegliare su Tenma così, prima lo trova e lo rinchiude nelle prigioni per tenerlo al sicuro poi, quando l'eroe viene liberato da Yato e Yuzuriha, lo segue finché non si imbatte nello specter Veronica di Nasu, guardiano della foresta della morte. Nonostante Veronica abbia ricevuto parte dei poteri del Dio Tanato, Manigoldo riesce ad avere la meglio sull'avversario riuscendo a separare l'anima di Veronica dal suo corpo e poi bruciarla con le sue fiamme infernali. Manigoldo approfitta di un varco dimensionale per presentarsi al cospetto di Ipno e Tanato ed ingaggiare battaglia con quest'ultimo. Manigoldo viene messo in dif-

ficoltà dalla potenza divina di Tanato, che lo chiama con l'appellativo di "spazzatura". Incalzato dai continui attacchi di Tanato sul campo di battaglia giunge Sage, per dare man forte al suo allievo. Nonostante siano due cavalieri d'oro, anche l'utilizzo dei loro poteri contemporaneamente non sembrano creare problemi a Tanato, che si prepara a scagliare il suo colpo divino, il " Terrible Providence", su Sage, ma Manigoldo si avventa contro la divinità riuscendola a colpire con un pugno intimandogli di portare rispetto al suo maestro. Il fatto che Manigoldo sia riuscito a colpirlo scatena un'ira senza pari in Tanato, che attiva la superdimensione che porta al percorso degli dei, ma a questo punto Sage decide di dare inizio al suo piano: sigillare l'anima del Dio della Morte. Usando gli "Strati di Spirito" per separare l'anima del dio dal corpo che, in realtà, non è che un fantoccio visto che quello vero si trova nell'Elisio, pare che Sage riesca nell'intento. Ma a Tanato basta poco per rientrare nel suo corpo fittizio, così Manigoldo, esangue e in fin di vita, con gli ultimi bagliori di cosmo rimasti, decide di usare anch'egli gli "Strati di Spirito" insieme al maestro, separando interamente l'anima di Tanato dal suo corpo fittizio. Una volta separata l'anima del dio dal suo corpo, Manigoldo decide di sacrificarsi gettandosi sieme al corpo usato dal dio nel Percorso degli Dei, distruggendo quest'ultimo insieme a sé stesso. Nonostante la vittoria sulla divinità, Sage si rammarica per l'imperfezione del suo piano, che non ha permesso al suo allievo di salvarsi. Poco dopo, Manigoldo appare, sotto forma di spirito, a Shion a cui dona l'elmo di Gran Sacerdote definendolo un dono del suo maestro a quello di Shion. Poco più tardi l'anima del Cavaliere appare anche davanti a Tenma, informandolo della sua morte, ma al contempo incitandolo ad andare avanti.

FOCUS - LA GIUSTIZIA SECONDO IL CANCRO

Deathmask del Cancro è un cavaliere d'oro malvagio. È subdolo, cattivo. Spietato.
Il suo tempio è traboccante di volti, maschere mortuarie, ricolme di dolore che gemono continuamente in un sottofondo scuro e malinconico. Teste di cavalieri sconfitti, ma anche di donne e bambini che lui stesso ammette di aver ucciso nel corso delle battaglie. Ma allora, perchè quest'uomo indossa un'armatura d'oro che dovrebbe essere invece simbolo di pace e speranza per l'umanità? Perchè, quest'uomo così violento, è un sacro cavaliere d'oro?
La risposta in verità è molto semplice e maledettamente coerente. Atena e i suoi Saints sono cavalieri della Giustizia e purtroppo la giustizia non è mai una sola. Non è univoca e perfetta. Deathmask ha un alterato senso della Giustizia che può non esser apprezzato o condiviso, ma non può esser giudicato. L'armatura del Cancro gli è fedele perchè spesso la giustizia è un'imposizione del forte sul debole, del giusto sull'ingiusto, del vincitore sul perdente, del bene sul male. La giustizia priva delle libertà, come una sentenza ti rinchiude in una prigione o addirittura ti accompagna all'iniezione letale. Il Cancro ha ucciso in nome della Dea, ci son state vittime sul suo campo di battaglia per un bene più grande. Per ciò che la dea rappresenta ha commesso atrocità. Succede anche ai giorni nostri. Chi è nel giusto? Chi può giudicare? Può il mio ideale o la mia fede imporsi sulla tua?
Dobbiamo sempre stare attenti quando giudichiamo o parliamo di giustizia. Perchè anche l'armatura d'oro può accettare il tuo ideale distorto ad un certo punto finisce per abbandonarti come successe a Deathmask, quando il suo ideale di giustizia è diventato follia, etremismo, sopruso, ed abuso. L'armatura di giustizia lo ha lasciato scoperto e non è più riconosciuto come eroe ma lo ha fatto diventare un uomo comune con le sue debolezze e profonde fragilità.

CURIOSITA'

Guilty, il maestro di Phoenix, è probabilmente la prima vittima del "Colpo dell'Oscurità" di Gemini. Infatti Esmeralda, nell'anime, dice a Phoenix che il carattere del maestro è totalmente cambiato dopo un suo pellegrinaggio al Grande Tempio.

KANON DI SEADRAGON
MYTH CLOTH EX

SCATOLA

Nuova linea di myth EX dedicata alla casta dei Generali degli Abissi, per questa nuova collezione la grafica della scatola è stata leggermente modificata. Sulla facciata principale è presente un'immagine di Kanon in posa statica senza elmo, sullo sfondo il simbolo del Dragone del Mare che è leggermente in trasparenza su di uno sfondo nero. Sulla parte alta vi è la scritta "Saint Cloth Myth EX" scritto in piccolo ma che occupa interamente lo spazio in lungo, nella parte bassa di questa prima facciata è presente il logo Saint Seiya e di fianco quello dei myth cloth EX, sotto di essi, da sinistra verso destra, il bollino Toei e quelli Tamashii Nations e Bandai. Ruotando la scatola, la seconda facciata ci mostra un'immagine quasi a figura intera di Kanon con indosso l'elmo e il volto con gli occhi oscurati e nella parte bassa il titolo del myth "Seadragon Kanon". Girando ancora la scatola, sulla facciata seguente troviamo il riepilogo del contenuto della scatola, partendo con un'immagine grande di Kanon nella posa del suo attacco, il "Triangolo d'Oro", mentre alla sua destra ci sono cinque piccole immagini che riepilogano le diverse opzioni di volto presenti nella scatola mentre sotto di esse un'immagine che raffigura il totem dell'armatura del Dragone del Mare. Sulla quarta e ultima facciata è presente un'immagine raffigurante il totem del Dragone del Mare e con il titolo del myth in fondo. Sulla parte alta della scatola è presente, al centro, il titolo del myth, "Sainth Cloth Myth EX – Seadragon Kanon", con sullo sfondo le sette colonne dei Generali e la colonna portante di Nettuno, mentre negli spigoli è presente quello che probabilmente è il simbolo celeste di Dragone del Mare. All'interno della scatola sono presenti tre blister, il primo dedicato al personaggio e parte dei pezzi dell'armatura, principalmente i pezzi destinati agli arti, il secondo blister contiene la parte mancante dell'armatura e lo scheletro del totem dell'armatura, il terzo è ultimo blister è dedicato al mantello ed alle diverse opzioni di mani e volto.

Il totem, personalmente, non mi ha entusiasmato perché a mio avviso non risulta molto verosimile alla sua controparte vista nell'anime e nel manga. Dalla sua, in compenso, c'è da dire che il montaggio è abbastanza facile, certo bisogna seguire le istruzioni perché lo scheletro del totem va smontato tutto, ma non sembra niente di eccessivamente complicato. Le dimensioni del totem sono importanti, infatti risulta come uno dei più grandi, ma nonostante ciò non ne è a rischio la stabilità. La posizione dei pezzi è abbastanza intuitiva, la coda del mostro è formata da parti del gonnellino mentre le zampe posteriori fanno spazio agli schinieri, sotto la scocca si nascondono il busto e il cinturino dell'armatura mentre sulle zampe anteriori trovano posto i pezzi delle braccia, il collo è composto in parte da coprispalle e bracciali mentre l'elmo forma la testa dell'animale.

Il personaggio con indosso l'armatura fa una figura migliore rispetto al totem dove si adatta bene al corpo del personaggio, e in tal modo non si può discutere la bellezza del personaggio in sé, ma purtroppo anche questo presenta alcuni difetti, ad iniziare dall'armatura la cui colorazione di base mi sembra un po' troppo carica rispetto alla controparte animata, che era di una tonalità più simile al bronzo. Nonostante ciò tocca dire che i fregi in oro sui vari pezzi risaltano con il contrasto con il colore di base. Un altro piccolo difetto, a mio avviso, sta nel volto che è più simile al Kanon visto nella saga di Hades che a quello visto nell'anime classico (e sarebbe dovuto essere il contrario visto che parliamo del Generale di Nettuno), anche il colore dei capelli sembra avere una tonalità più scura rispetto al personaggio dell'anime. Il montaggio dell'armatura risulta molto facile ed intuitiva tanto da non richiedere l'uso delle istruzioni, l'armatura, inoltre, è quasi tutta in metallo con il solo elmo e la copertura del busto in plastica. La posabilità di Kanon è abbastanza buona riuscendo a mantenere un buon equilibrio.

COMMENTO

In conclusione, devo dire che questo myth purtroppo non mi ha impressionato tanto, da subito ho visto il colore dell'armatura che era diverso da quello mostrato sulla scatola e che, ahimè, mi ha sorpreso in negativo. Anche il totem non mi ha entusiasmato, facendolo somigliare forzatamente ad un Dragone marino, inoltre questo myth è totalmente privo di qualsiasi extra,se si fa eccezione per le quattro opzioni di volto. In definitiva dico che questo myth mi ha deluso con troppe cose che non mi sono piaciute in lui, non mi sento di consigliarvi l'acquisto di questo myth, sopratutto se avete già la versione classica del myth di Kanon che, se possibile, può essere anche meglio.

VOTI

TOTEM	7,5
ACCESSORI	6
POSE	8,5
PERSONAGGIO	7,5
MONTAGGIO	9
QUALITÀ/PREZZO	6,5
TOTALE	7,5

I CAVALIERI DELLO ZODIACO - SAINTIA SHO 7

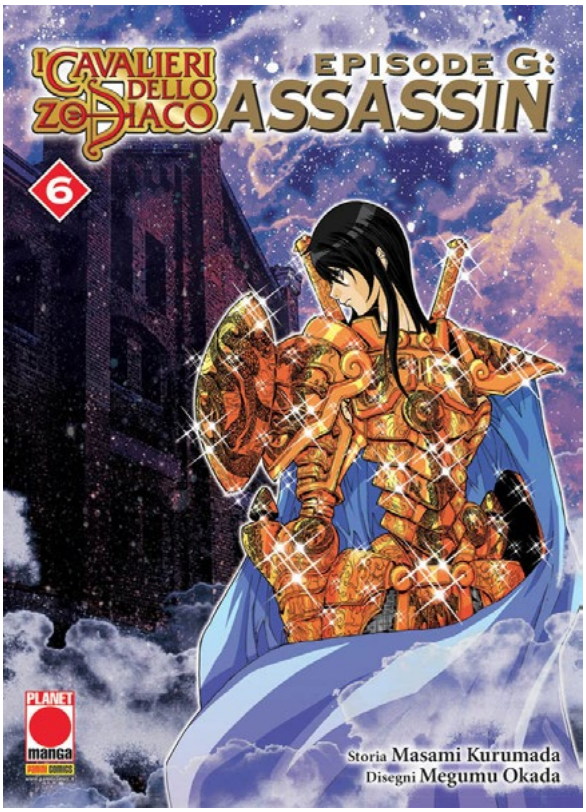
DATA DI USCITA: 3 AGOSTO 2017

PREZZO: 4,50€

EDITORE: PLANET MANGA

VOLUME: BIANCO E NERO

Nutrendosi del cosmo della discordia, la malvagia Eris è risorta e continua ad accrescere la sua forza, arrivando a sigillare il potere divino di Saori. Per i Gold Saint e le Saintia è giunto il momento di dare battaglia nel territorio nemico per salvare la dea Atena!



I CAVALIERI DELLO ZODIACO EPISODE G - ASSASSIN 6

DATA DI USCITA: 24 AGOSTO 2017

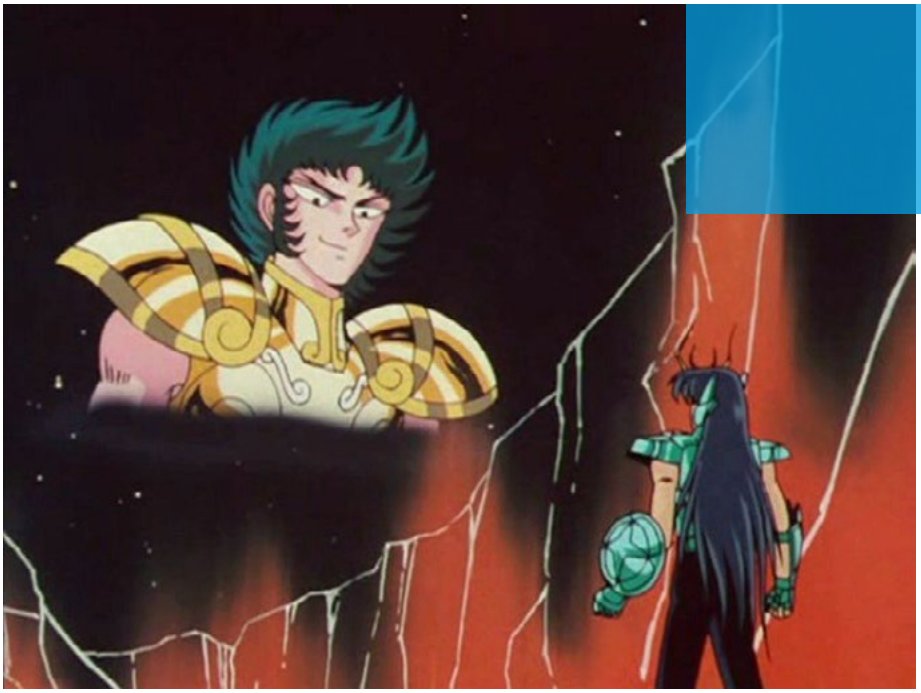
PREZZO: 4,50€

EDITORE: PLANET MANGA

VOLUME: A COLORI

Le gesta e le battaglie dei Cavalieri d'Oro in un'edizione interamente a colori! Eroi del passato e del futuro si incontrano per portare ovunque la giustizia di Atena. Mentre la sfida fra Spade Sacre prosegue, i Cavalieri di ogni tempo e luogo convergono sotto un unico ideale!

EPISODIO 78
VERSO ASGARD



Sul picco ghiacciato sul quale Lady Isabel sta pregando Odino, la dea, mediante il suo cosmo, prega Kiki di portare Flare in un luogo più riparato, ma la giovane asgardiana non vuole muoversi e decide di continuare a pregare insieme ad Atena. I cavalieri sono impegnati a percorrere i diversi sentieri di Asgard, tutti molto impervi e pericolosi. Sirio percorre una profonda valle quando all'improvviso una valanga cade nella sua direzione, l'eroe riesce a salvarsi saltando su un alto costone, dove la neve non è riuscita ad arrivare. In quel momento lo spirito di Capricorn appare a Sirio, ricordandogli la promessa fatta alla decima casa, proteggere Atena al posto suo. L'eroe accetta la sua promessa che fece ritenendola un'onore e ricorda quegli ultimi attimi alla decima casa quando, nel bel mezzo della Pienezza del Dragone, i due eroi si alzarono in cielo diretti verso le stelle, in quel momento Capricorn capì davvero che la neonata che salvò era Atena e per lodare lo spirito di sacrificio di Sirio fece in modo che la sua armatura d'oro si disponesse su Sirio per poi allontanarlo da lui salvandolo la vita mentre lui continuò il suo viaggio verso le stelle e prima di morire lasciò Atena nelle mani di Sirio, "Lascio Atena nelle tue mani, proteggila! Hai promesso…ricordalo…ricordalo!". Deciso a mantenere la promessa fatta, Dragone riprende la corsa, mentre l'ululato di un branco di lupi si leva nell'aria.

Al palazzo di Ilda, Megrez informa Orion della sconfitta di Thor e della separazione dei cavalieri, Orion riporta le stesse informazioni ad Ida aggiungendo che Luxor è già sulle tracce di Dragone.

Intanto Sirio raggiunge una cascata ghiacciata e alla sua sommità vi è Luxor che con un fischio richiama a sé un branco di lupi che si lanciano improvvisamente contro il cavaliere di Atena che riesce ad avere la meglio su alcuni di loro prima di esserne sopraffatto. Sirio, forte della sua promessa a Capricorn, riesce a reagire e con un Drago Nascente riesce a liberarsi dalla morsa dei lupi. Il cavaliere di Asgard decide di affrontare Sirio in prima persona e fa sì che i lupi indietreggino, poi con un balzo si presenta davanti al suo avversario, sperando di evitare lo scontro, Sirio chiede a Luxor di cedergli il passo, ma Luxor risponde beffardo che non aspettava altro. Luxor preannuncia al Dragone una fine lenta e dolorosa e lo attacca subito con i Denti del Lupo, l'attacco causa diverse ferite a Sirio che, nonostante si protegga con lo scudo, non riesce a vedere i colpi del nemico. Un nuovo attacco portato da Luxor scaglia il cavaliere di Atena contro una parete di ghiaccio, poi, approfittando del momento di difficoltà dell'avversario, Luxor riesce a colpire con i suoi artigli appena sopra gli occhi di Sirio che sanguina copiosamente dai tagli provocati da Luxor e ciò provoca diversi disagi a Sirio poiché nonostante gli occhi non siano stati colpiti il cavaliere non riesce comunque a tenerli aperti. Luxor attacca continuamente l'avversario atterrandolo, Sirio si rialza e usa i suoi sensi, come successo nel suo periodo di cecità, capendo che sia Luxor che il lupo grigio avanzano verso di lui da posizioni diverse. Sirio riesce a proteggersi dal lupo grazie allo scudo, poi prova ad attaccare Luxor con il Drago Nascente ma il cavaliere del nord riesce ad evitarlo con agilità. Sirio è costretto ad indietreggiare ma si porta sull'orlo di un baratro mentre Luxor si scaglia nuovamente contro di lui.

EPISODIO 77
FEDE NEGLI UOMINI

Luxor porta un nuovo attacco a Sirio che, con un agile balzo, riesce ad evitare ma a causa delle sue ferite non riesce ad evitare il secondo attacco dell'avversario e va a schiantarsi nuovamente contro la parete di ghiaccio. Luxor raggiunge nuovamente il nemico e lo colpisce numerose volte con i suoi artigli finché Dragone cade al suolo in un lago di sangue. Sia Pegasus che Andromeda e Cristal avvertono le difficoltà di Sirio ma non possono raggiungerlo per aiutarlo e così non resta che confidare in lui, intanto Cristal è seguito, a sua insaputa, da un cavaliere del nord. Intanto Atena continua le sue preghiere verso Odino ma il le sue preoccupazioni sono rivolte a Sirio, in difficoltà nello scontro con Luxor. Sirio prova a rialzarsi bruciando il suo cosmo e allontana i lupi che gli sono vicini, Luxor rimane stupito della determinazione del cavaliere di Atena e lo colpisce nuovamente atterrandolo ancora una volta dopodiché Luxor sferra numerosi calci alla schiena del ragazzo, per poi finirlo con uno al collo. Il cosmo di Atena e quello di Capricorn esortano Sirio a rialzarsi e riprendere lo scontro, così, sotto lo sguardo sorpreso dell'avversario, l'eroe si rialza ancora una volta e tenta di spiegare a Luxor la maledizione del Nibelungo che tiene schiava Ilda. Le parole di Sirio non convincono minimamente Luxor che poi aggiunge di non credere a niente. Sentite queste parole, Sirio chiede al suo avversario quale sia la motivazione che lo spinge a combattere che di tutta risposta gli dice che ciò è quello che gli hanno insegnato i lupi. Sirio allora chiede all'avversario di spiegargli il senso di quelle parole, così Luxor acconsente a raccontare la sua storia.

Un tempo il casato dei Luxor uno dei più importanti di Asgard e lui era cresciuto felice, circondato dall'affetto dei genitori. Una mattina, all'età di sei anni, durante una passeggiata a cavallo con la sua famiglia comparve dal nulla un orso che fece imbizzarrire uno dei cavalli facendo cadere sua madre che fu poi colpita a morte dall'orso, suo padre tentò di affrontare l'enorme animale mentre Luxor corse vicino al corpo della madre chiedendo aiuto alle guardie che però fuggirono via, anche il padre di Luxor fu colpito a morte dall'orso. Luxor rimase solo e in lacrime e l'orso stava per attaccare anche lui quando un branco di lupi comparve dal nulla e difesero il piccolo uomo mettendo in fuga l'orso. Luxor ancora oggi non sa perché quei lupi lo salvarono ma racconta che lo stemma del suo casato e proprio un lupo ed è come se quegli animali fossero fedeli alla sua casata. Col tempo Luxor entrò a far parte del branco di lupi, vivendo con loro e come loro e con gli anni divenne forte e agile come loro decidendo così di abbandonare gli umani come loro fecero con lui.

Sirio rimane colpito dalla triste storia dell'avversario, ma non per questo lo ritiene un valido motivo per abbandonare gli uomini, poi gli chiede in base a cosa deve la sua obbedienza ad Ilda. Luxor racconta che una notte, mentre riposava tra le macerie del suo palazzo, da un muro apparve l'armatura del Nord che fu di suo padre, subito dopo la raggiunse Ilda, circondata da un cosmo ampio e potente a cui anche i lupi si sottomisero, dicendogli che avrebbe potuto indossare l'armatura se l'avrebbe aiutata a combattere contro Atena per donare alle genti di Asgard un luogo assolato in cui vivere. Luxor si inginocchiò dinnanzi alla sua signora giurandole fedeltà.

Dopo questa parentesi lo scontro riprende, e Sirio viene attaccato nuovamente sia dai lupi che da Luxor che sferra il suo colpo più potente, Lupi nella Tormenta, travolgendo l'avversario. Quando i lupi stanno per lanciarsi contro Sirio, il cosmo di Atena fa sì che gli animali diventino mansueti lasciando ai due cavalieri il combattimento. Sia Luxor che Sirio bruciano i loro cosmi e lanciano i rispettivi attacchi, a i Denti del Lupo hanno la meglio sul Drago Nascente e raggiungono in pieno Sirio.

LA STORIA DI CRONO
IL RE DEI GHIACCI

Drases è inginocchiato al suolo con numerose ferite che lo fanno sanguinare copiosamente ma i due Cavalieri della Morte non hanno intenzione di lasciarlo morire in quel modo e così si avvicinano a lui per dargli il colpo di grazia ma, dopo aver alzato la spada al cielo, vedono frantumarsi anche le loro armature e vengono scaraventati contro una parete dall'esplosione. Nessuno dei tre cavalieri è sopravvissuto allo scontro, ma il solo Drases muore col sorriso sulle labbra contento per aver finalmente aiutato la giustizia.
Albrack e Cristal si accorgono dell'accaduto ma senza voltarsi indietro continuano nella loro corsa quando vengono nuovamente interrotti da una strana sensazione
-Ma…questo…cosmo…-
-Rieccomi amici, non avrei potuto certo abbandonarvi in questo modo, non vi sembra?-
Cristal è felice nel rivedere Pegasus, e insieme a Albrack abbraccia l'amico che fino a pochi minuti prima credeva morto. Pegasus, anche se ancora in vita, ha perso l'uso della vista a causa della battaglia contro Espides, ma ciò non gli impedisce di continuare a lottare per salvare Atena. I tre valorosi cavalieri proseguono nel loro cammino e si ritrovano in una gigantesca sala con il pavimento intriso di sangue.
I tre cavalieri sono spalla a spalle al centro della sala e tutto ad un tratto un gigantesco masso cade dal soffitto vicino ai cavalieri, un'immensa luce scura annebbia la loro vista e dopo qualche secondo appare Lutras.
-Infimi cavalieri come avete osato raggiungere la Stanza del Male, mia dimora per l'eternità! Avete sconfitto i sei Cavalieri delle Piramidi ma ora il vostro avversario non sarà un semplice cavaliere ma se volete in salvo la vita dovrete sconfiggere un Dio! Ahahaha, inutile dirvi che non avete alcuna speranza!-
-Io non vedo nessun Dio e tanto meno qualcuno così forte da sconfiggere ben tre Cavalieri di Atena-
-Insolente! Io sono un Dio! Il Dio Crono! Quando mio figlio Zeus mi uccise mi imprigionò in questo posto per poter regnare incontrastato dall'Olimpo, ma finalmente ora posso vendicarmi di tutta la sofferenza che ho subito e così mi sono impossessato del corpo di quest'uomo che voi chiamate Lutras e grazie ad esso sono riuscito a liberarmi dalla prigionia e dopo aver sconfitto la Dea Atena potrò dominare l'umanità intera e soggiogarla a mio piacimento! Ahahahaha!-
-Scommetto che non pensavi nemmeno che saremmo arrivati fin qui! Ebbene siamo riusciti a sconfiggere i Cavalieri delle Piramidi e riusciremo a sconfiggere pure un Dio in nome di Atena!-
Lutras volta loro le spalle e, dopo aver distrutto una parete con la solo forza di un dito, mostra ai Cavalieri i corpi defunti degli amici che hanno perso la vita nella battaglia alle Sei Piramidi.
-Tra poco tornerete a fargli compagnia, non abbiate timore lo scontro durerà solo qualche istante, non ci metterò molto ad eliminarvi!-
Pegasus è in collera con il Dio che si prende gioco delle vite degli esseri umani e così, senza esitare, brucia il cosmo e fa partire il "Fulmine di Pegasus", il colpo è estremamente forte e veloce ma i pugni svaniscono nell'aria ancor prima di aver toccato Lutras.
-Questo conferma solo che voi esseri umani non sapete rassegnarti all'evidenza! Come potete solo pensare di uccidere un Dio!-
Albrack piange inspiegabilmente, e si dirige verso i corpi senza vita di Sirio, Andromeda e Phoenix.
-Albrack dove vai? Non ti avvicinare! Per sconfiggere il Dio dobbiamo unire le nostre forze!-

Ma il Cavaliere del Sole non ascolta gli amici e continua il suo passo sotto gli occhi incuriositi di Lutras.
Senza voltarsi, Albrack spiega che la sua armatura è bagnata di gran parte del suo sangue ed ha il potere di ridonare la vita, così dicendo rompe con la forza delle braccia l'Armatura del Sole e si ferisce mortalmente perdendo così molto sangue, poi con le ultime forze ancora rimaste tocca Sirio, Andromeda e Phoenix che grazie al dono dell'amico tornano in vita pronti a combattere nuovamente per la giustizia. I tre cavalieri che fino a pochi secondi prima riposavano nel sonno eterno sono ora al fianco di Pegasus e Cristal. Il Dio sogghigna e ricorda a loro che anche se fossero più di mille non riuscirebbero comunque a sconfiggerlo grazie alla sua natura divina. Ora è Lutras che vuole sbarazzarsi in fretta dei cavalieri e così, dalle sue mani, fa' partire la "Galassia Infernale". Quella a cui si assiste è un'esplosione senza pari fino ad ora e nessuno dei cinque cavalieri riesce a reggersi in piedi, ma questa volta le loro armature sono tutte contornate da un cosmo divino, quello della Dea Atena che li ha salvati dalla morte certa.
Ma anche altri potenti cosmi, oltre a quello di Atena, vengono percepiti da tutti i presenti, così poco dopo Mur, Toro, Virgo, Ioria e Scorpio fanno il loro ingresso nella Stanza del Male. Tutti i Cavalieri d'Oro ancora in vita, eccetto il Maestro dei Cinque Picchi, sono venuti in soccorso dei Cavalieri di Bronzo ed ora si sono posti tra loro e il Dio Crono creando una barriera di energia.
-Presto Cavalieri dovete acquisire il Settimo Senso!-
Pegasus e gli altri si guardano negli occhi e tutti si concentrano bruciando il loro cosmo fino ai limiti estremi delle loro costellazioni, sapendo che in quei momenti nemmeno Lutras avrebbe potuto attaccarli poiché protetti dai Cavalieri d'Oro. Così, aiutati dalla Dea Atena, Pegasus veste l'Armatura di Sagitter, Cristal quella di Aquarius, Sirio quella della Libra, Andromeda quella di Fish e Phoenix quella di Gemini. Ora sono ben dieci i Cavalieri d'Oro che affrontano il Dio Crono, che finalmente mostra qualche timore nel vedere lo spirito di sacrificio e di amicizia che c'è trai cavalieri.
Tutti sono pronti ad affrontare il nemico anche a costo di perdere la propria vita per salvare quella di Atena, ma Lutras non intende lasciarli liberi di attaccare e così cerca di colpirli nuovamente con la "Galassia Infernale" ma i dieci Cavalieri d'Oro questa volta riescono ad evitarla facilmente essendo la seconda volta che Lutras sferra lo stesso colpo.
Mur, Toro, Virgo, Ioria e Scorpio riescono, subito dopo la Galassia Infernale, a spostarsi alle spalle di Lutras per bloccarlo e permettere agli altri cavalieri di colpirlo.
-Cavalieri, ora tocca a voi! Colpite Crono con tutta la vostra forza!!!-
Pegasus e gli amici bruciano nuovamente il loro cosmo e ognuno di loro si prepara a colpire il Dio con il loro più potente colpo.
Il "Fulmine di Pegasus", il "Sacro Acquario", il "Colpo segreto del Drago Nascente", la "Nebulosa di Andromeda" e le "Ali della Fenice" vengono tutti concentrati in un unico colpo e vengono scagliati contro Lutras, ma la divinità riesce a concentrare il suo cosmo divino e fermare così l'immensa sfera di energia.
-Non abbiate paura riprovateci nuovamente! Non arrendetevi proprio ora!-
I cinque cavalieri trovano nuovamente le forze per attaccare ancora una volta il nemico e così lanciano nuovamente i loro colpi, il concentrato di energia si sta per abbattere nuovamente contro Crono ma questa volta anche lo spirito di Capricorn e soprattutto il cosmo della Dea Atena aiutano i Cavalieri d'Oro.
Il Dio Crono, incarnato nel corpo di Lutras, è nuovamente pronto a fermare il colpo, ma questa volta il suo cosmo non riesce a trattenere e ad annullare l'energia arricchita dal cosmo divino di Lady Isabel e così il corpo di Lutras viene trafitto e i cinque Cavalieri che lo tenevano riescono a spostarsi giusto in tempo per evitare il colpo fatale.
Lo spirito di Crono si eleva nuovamente in cielo ma non riesce a raggiungere la terra sovrastante poiché viene risucchiato nuovamente dallo scrigno che lo imprigionava prima della reincarnazione. La clessidra che intrappolava Lady Isabel esplode liberando la Dea e facendola cadere al suole anch'essa stremata dal combattimento.
Anche questa volta siete riusciti a salvarmi miei cavalieri! Vi devo la vita! Ed è grazie a voi che la Terra è nuovamente libera! Grazie!

By KiLLiNg