

LE DODICI CASE MAGAZINE

NUMERO 29



SCOPRIAMO I SEGRETI DEI COSPLAY



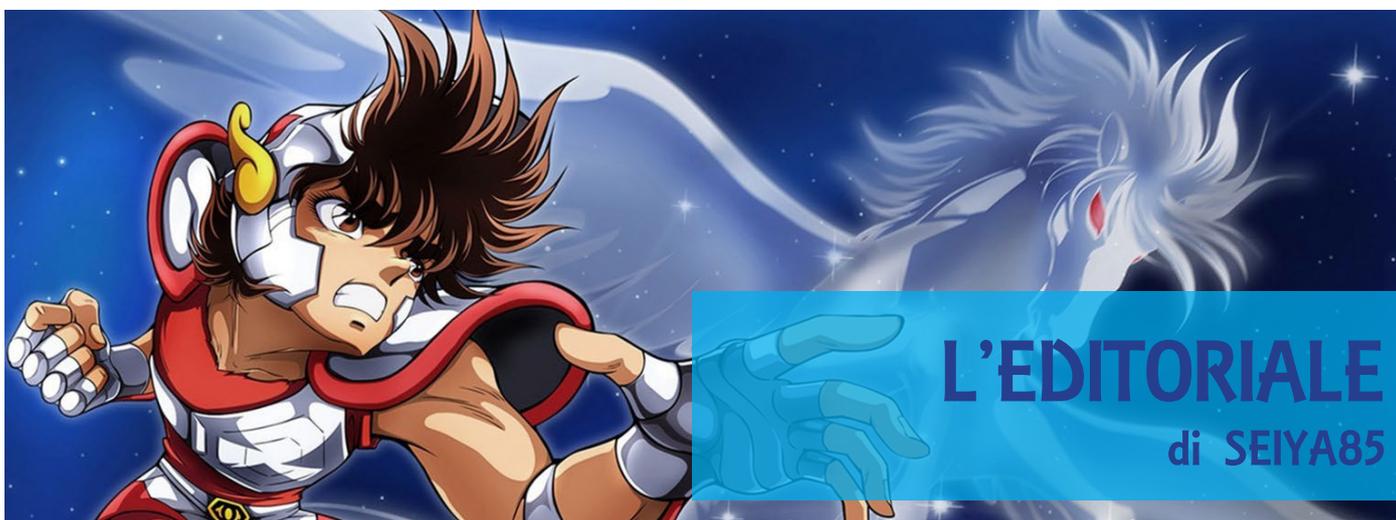
D. D. PANORAMATION
SAGA



DRAGONE V3

Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Scopriamo i segreti dei Cosplay</i>	5
<i>Baian - Il devoto generale</i>	8
<i>Next Dimension - XX parte</i>	10
<i>Armature - Dragone V3</i>	11
<i>Gold Needle - Asmita della Vergine</i>	13
<i>Recensione D.D. Panoramation - Saga</i>	15
<i>Recensione Myth - Thanatos, dio della morte</i>	17
<i>Myth News</i>	19
<i>Episodio 80 - Duplici battaglia</i>	20
<i>Episodio 81 - Per amore di Flare</i>	21
<i>Saint Seiya - Chapter 0 - Prologo</i>	22



L'EDITORIALE

di SEIYA85

Dopo l'annuncio di una nuova serie in CGI prevista per il 2018, Saint Seiya va ufficialmente ad unirsi alla scuderia di Netflix, che già ha in catalogo nomi illustri come L'Attacco dei Giganti, Daitarn 3 o Ciborg 009, quest'ultimo un prodotto ufficiale Netflix. Questo ci fa capire come la piattaforma di streaming si stia interessando sempre più alle serie di animazione made in Japan offrendo agli appassionati un catalogo sempre più ricco, garantendosi licenze esclusive su alcuni grandi successi o puntando su titoli autoprodotti come Castelvania.

Ma come veramente Netflix può cambiare il mondo degli anime giapponesi?

Come sappiamo, Netflix è una macchina di contenuti in continua ascesa, che ogni anno riesce a sfornare un successo dietro l'altro. Ciò accade perché il colosso americano riesce a dare un budget importante ad ogni suo progetto, anime compresi, a differenza di quanto accade in Giappone dove i budget per le produzioni sono sempre più esigui. Infatti non è un mistero che chi crea anime in Giappone si ritrovi a lavorare anche 16 ore al giorno per terminare un progetto e poi ritrovarsi a guadagnare il minimo indispensabile per vivere. A differenza di quanto accadeva negli anni d'oro dell'animazione giapponese, oggi i soldi stanziati per le produzioni vengono ridotti all'osso in nome di un guadagno maggiore, ma tutto ciò va poi a discapito del prodotto finale che presenta disegni non all'altezza degli standard rischiando così di non riscuotere il successo preventivato. Un po' quanto è successo con lo spin-off Saint Seiya – Soul of Gold, a cui sono stati criticati proprio la qualità dei disegni che in certi casi hanno sfiorato il ridicolo.

Ad approfondire questo aspetto ci ha pensato anche lo sceneggiatore e critico Tomohiro Machiyama che in una recente intervista ci ha raccontato la reale situazione dell'animazione giapponese e cosa, secondo lui, può succedere se un colosso come Netflix irrompe sul mercato:

« Il Giappone prende in giro gli animatori ormai da anni, Netflix venderà per bene questa situazione.

Ormai non vengono per nulla investiti soldi nell'animazione giapponese. »

Machiyama fa poi riferimento al caso dell'anime conosciuto in Italia come "In questo angolo di mondo" dove il regista ha lavorato ininterrottamente per cinque anni senza mai percepire un centesimo e vivendo quasi in povertà. Per questo lo sceneggiatore crede che Netflix sovvertirà l'ordine delle cose, perché a prescindere dal progetto il colosso americano mette a disposizione delle sue produzioni budget importanti e libertà creativa, cosa molto rara da trovare nelle produzioni nipponiche.

Machiyama ha poi aggiunto: « C'è in corso un grande cambio di paradigma nell'industria dell'intrattenimento. Chi crea anime e film in Giappone vive sulla soglia di povertà ma ecco che sono apparse persone che possono offrire budget dieci o venti volte superiori, dandoci modo di entrare in un mondo dov'è giusto pensare che qualcosa si debba creare a prescindere dal suo costo. »

Secondo lui i budget messi a disposizione da Netflix permetterebbero di creare sempre prodotti di più alta qualità che richiamerebbero un pubblico sempre maggiore favoriti dalla possibilità di rilasciare simultaneamente, in tutto il mondo, le proprie serie, un esperimento che la Toei ha già provato con la serie Soul of Gold tramite l'uso di Youtube. Magari qualcuno potrà storcere il naso su questa "invasione" americana nel mondo degli anime che sembrano snaturarne l'essenza stessa, ma tocca ribadire che in assenza di giusti investimenti la produzione di serie animate entrerà in un periodo di stasi che porterà a prodotti sempre più scadenti. Al momento il solo Netflix con i suoi investimenti sembra dare una sterzata decisa al mondo dell'animazione magari favorendo una reazione delle major nipponiche. Per questo Netflix sembra essere al momento l'unica possibilità di salvare il mondo dell'animazione giapponese dall'oblio in cui rischia di cadere.

SEIYA85

PRIME INDISCREZIONI SULLA SERIE NETFLIX



Dopo l'annuncio da parte di Netflix del remake dei Cavalieri dello Zodiaco, stanno iniziando le prime indiscrezioni sul cast di voci per la versione americana della serie. È stato il portale Anime News Network ad aggiornare la sua pagina e a svelare i nomi dei doppiatori della serie:

Erik Scott Kimerer: Pegasus Seiya

Erica Lindbeck: Athena/Saori Kido

Ben Diskin: Cygnus Hyoga

Kaiji Tang: Draco Shiryu

Kyle Hebert: Phoenix Ikki

Lucien Dodge: Andromeda Shun

Inoltre, stando a questi aggiornamenti, le musiche della colonna sonora dovrebbero essere opera di Kevin Kliesch, già autore delle musiche di Thundercats nel 2011.

NOVITA' SUL LIVE ACTION

Tomek Baginski, regista polacco a cui è stato affidato il progetto del nuovo film live-action sui Cavalieri dello Zodiaco, torna a parlare del film tramite un post su Facebook:

« Siamo onesti. È un onore essere presenti su un sito ufficiale di Saint Seiya. Niente meno. La pressione è ora ancora più alta. È il momento di imparare a scrivere il mio nome in giapponese. »

Oltre a Biginski fa parte del progetto il suo connazionale Blazej Dzikowski, che sta lavorando alla sceneggiatura alla sceneggiatura del film e che in passato ha già collaborato con il regista.

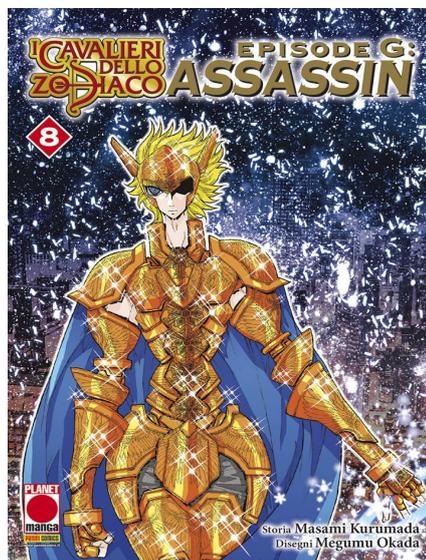
IL NEXT DIMENSION ANIMATO I CAVALIERI DELLO ZODIACO EPISODE G - ASSASSIN 8



Una notizia, un rumors che al momento non trova conferme ma che fa drizzare le antenne agli amanti del Next Dimension.

Il sequel ufficiale curato in prima persona da Masami Kurumada sarà animato. Questa notizia arriva nel momento in cui nella storia compare il leggendario tredicesimo cavaliere d'oro, Odysseus dell'Ofiuco. A quanto pare, a mettere mano al progetto sarà ancora la Toei Animation con la collaborazione del team Araki Production.

Al momento, come detto, la notizia non è ancora confermata, si tratta ancora di rumors.



DATA DI USCITA: 26 OTTOBRE 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! Shura, il Cavaliere d'Oro del Capricorno, continua la sua missione nel futuro assegnatagli dall'oracolo di Atena. La sua indagine lo porta sta-

volta ad allearsi con un altro Cavaliere di Bronzo, Hyoga del Cigno... o forse dell'Acquario?



SCOPRIAMO I SEGRETI DEI COSPLAY

Manca poco al Lucca Comics and Games di quest'anno e migliaia di cosplay si preparano ad invadere il centro della cittadina toscana per i cinque giorni della fiera più grande d'Europa. In questo periodo i fabbricanti di costumi sono impegnati a tagliare, cucire, incollare e verniciare, passare ore ed ore, ed in qualche caso anche qualche notte insonne, per terminare le loro creazioni da mostrare.

Chi fa cosplay, essenzialmente, decide di "abbandonare" la sua vita di tutti i giorni per entrare in quella di un personaggio nuovo senza prendersi troppo sul serio, pensando principalmente a divertirsi. Dietro ogni cosplay c'è quasi sempre una storia, un legame affettivo tra l'indossatore e il personaggio scelto perché magari è l'eroe dell'infanzia o il semplice divertimento di provare ad essere per qualche giorno SpiderMan o Batman.

Noi oggi cerchiamo di conoscere meglio questo mondo, cercando anche di dare qualche dritta a chi si vuole avvicinare al mondo del cosplay, che è un mondo variegato, eclettico e in continua ascesa con costumi sempre più di qualità. Ad aiutarci ad approfondire questo

mondo c'è con noi Diego Capuozzo, famoso cosplayer che vanta tra le sue creazioni Iron Man, Buzz Lyghtyear e Toro dei Cavalieri dello Zodiaco.

Per iniziare parlami un po' di te e di com'è nata la tua passione per i cosplay.

Sono un ragazzo normale con un'idea. Volevo solamente un elmo di Iron Man sul comodino. Era il periodo in cui era uscito il film e mi misi subito a cercare su internet tutte le informazioni per costruirne uno e lì scoprii il mondo del cosplay. Iniziai a guardare incuriosito questo mondo finché, finito l'elmo, mi venne voglia di costruire tutta l'armatura per avere Iron Man su un manichino come soprammobile. Poi un amico mi chiese di utilizzarlo in un'edizione passata del Lucca Comics, e così è iniziato tutto.

Come fai a scegliere un cosplay da realizzare?

Guarda, è la scelta più facile del mondo. Sono scelte molto istintive, perché hanno una storia tutta loro. Per adesso ho semplicemente collezionato i personaggi che hanno segnato la mia infanzia come Iron Man, che io leggevo da



www.mtigerphotographer.com ©2013

piccolo e di cui avevo anche un pupazzo che poi andò perso in un trasloco, Toro dei Cavalieri dello Zodiaco e Buzz Lyghtyear, che era un giocattolo che ho sempre sognato ma non ho mai avuto e allora ho deciso io di diventare quel giocattolo.

Quali sono i passi fondamentali per realizzare un buon cosplay?

Bella domanda. Io ho una teoria. Per poter fare un cosplay fatto bene servono prima di tutto tre cose: la voglia di farlo, la pazienza e la pazzia. Io credo che avendo queste tre cose si possa realizzare veramente il miglior cosplay del mondo. In generale è solo una questione di impegno, tanto impegno che io ho vissuto e ho visto nei nove mesi che mi sono serviti per costruire Buzz Lyghtyear.

Come fai a progettare tutto il lavoro da fare?

Io, fin dall'inizio, ho sempre avuto un'immagine chiara di quello che voglio fare, nella mia mente si materializza già l'opera finita compresi i dettagli. Praticamente è come se avrei già un esplosione mentale in cui si figurano tutti i pezzi, come farli e come si incastrano tra loro per raggiungere poi il risultato finale. Poi penso ad ogni singolo pezzo e inizio a chiedermi come lo posso fare? Con cosa lo posso fare? E lì inizio a testare e fare delle prove finché non arrivo a capire cosa è veramente utile per quel progetto. Inizio a fare una bozza di disegno, a quel punto inizio a ricreare tutti i pezzi in cartoncino rigido. Poi me li provo addosso per vedere come mi stanno e dopodiché decido il materiale con cui lavorare. Quindi in pratica è come se ne facessi tre, il disegno, il cartoncino rigido e il pezzo finito, alla fine se non mi convince lo butto via.

Quanto tempo ci vuole per realizzare o mettere assieme un cosplay?

Quello dipende dal periodo. Ti porto un esempio. Toro l'ho fatto in un mese e mezzo, adesso sto facendo Pegasus e sono tre mesi che ci sto lavorando. Per fare Buzz ci ho messo nove mesi mentre per Iron Man un paio di mesi. Dipende da quanto

mi prende il progetto e dal tipo di lavoro che va fatto. Poi io ho i miei tempi che dipendono molto dal mio stato d'animo del momento. Mi capita spesso di andare avanti tantissimo con il lavoro da fare e non mi accorgo del tempo che passa proprio perché il mio stato d'animo mi permette di focalizzare al massimo il progetto.

Quando decido di fare un progetto deve avere una cosa fondamentale: deve toccarmi dentro. Lo so, può sembrare una frase fatta ma non lo è. Devo riuscire a sentire ciò che mi sta dicendo la realizzazione. Probabilmente è semplicemente il fatto che mentre lavoro mi sembra quasi che il mondo

sparisca, e così mi prendo i miei spazi, i miei tempi, proprio per questo non do mai scadenze ai miei lavori. Quando sono pronti li uso.

Quali materiali usi o consigli?

Io uso tutti i materiali, qualsiasi cosa mi capita sotto mano, qualsiasi cosa mi viene in mente. Dalla semplice carta e resina al cartoncino, al foam, vetroresina, forex. Un consiglio che posso dare è quello di cercare di comprendere limiti, difetti e possibilità

di ogni singolo materiale. È importante capire, prima di iniziare il progetto, se quel materiale è adatto a quello che dobbiamo fare. Bisogna capire accuratamente quale materiale utilizzare cercando di comprendere qual'è il migliore per lavorarci.

Che consigli dai a chi si avvicina al mondo del cosplay?

Innanzitutto deve cercare di capire chi siamo e cosa facciamo, e cosa fondamentale capire perché lo facciamo. Cercare di capire bene il senso del cosplay e del perché persone come me ci buttano anche intere notti di lavoro per una cosa che è fine a sé stessa, cioè messa una volta non la usi più. Questo consiglio a chi si vuole avvicinare a questo mondo.

Cosa ne pensi del fenomeno dei cosplay in Italia, che è letteralmente esploso da noi negli ultimi 10/15 anni?

Credo che negli ultimi anni questo fenomeno sia



cresciuto ai livelli massimi. C'è stato sicuramente un aumento vertiginoso della qualità dei costumi. Sono cresciuti anche i grandi eventi che ospitano i cosplay e la diffusione a macchia d'olio dei piccoli eventi dedicati a questo mondo, che io prediligo. Il panorama italiano è ancora molto strano perché si passa da eventi come il Lucca Comics dove ci sono migliaia di partecipanti, a feste di paese dove invece ci sono una ventina di persone. Non riesco a inquadrare bene la situazione ma so per certo che c'è molta confusione nel capire bene questo fenomeno.

La mia idea è questa, in Italia sta prendendo molto piede e continuerà a prendere piede. Si sta alzando la qualità dei partecipanti e dei costruttori di costumi e indossatori. Resto titubante su quanto ancora possa durare questa moda. Mi auguro che non sia un fuoco di paglia altrimenti rimarremo in pochi a continuare questa tradizione

Tu che sei passato in diverse fiere, anche grandi come il Lucca Comics, dove metteresti l'Italia a livello di qualità e di fantasia dei cosplay del resto del mondo?

Ti risponderei volentieri ma non posso perché non ho termini di paragone. Quello che posso dirti è che seguo tante pagine di cosmaker americani, thailandesi, filippini e per quanto riguarda la costruzione dei costumi sono davvero avanti in alcune lavorazioni che noi non abbiamo ancora appreso.

Bene, parliamo un po' di te ora, quanti cosplay hai realizzato?

Nello specifico ho realizzato quattro Iron Man, due Cavalieri dello Zodiaco (Toro e Pegasus), Finn di Adventure Time e Buzz Lightyear. Inoltre ho realizzato vari oggetti e armi come spade e quant'altro e ho collaborato alla creazione di altri cosplay.

Qual'è stato il cosplay più complicato che hai realizzato?

Il costume più complesso da realizzare è stato Buzz Lightyear perché ingombrante, è grande, è pesante. È stato costruito completamente a mano ed è stata la prima volta dove usavo servo-motori e microsistemi di accensione delle mani. Tutte queste cose mi hanno veramente complicato la vita. Però in nove mesi sono riuscito a risolvere tutti i problemi che mi si sono presentati per la realizzazione. Quindi sì, Buzz è stato il più complesso da realizzare.

Hai mai partecipato a gare o contest?

Sì, io partecipo regolarmente alle gare perché mi piace. Mi diverto a salire sul palco e usare le mie creazioni. Partecipo ai contest principalmente per divertirmi anche se c'è stato un periodo in cui partecipavo solo ed esclusivamente per vincere. Era un brutto periodo in cui partecipavo solo per vincere un premio, in quei casi non mi sono divertito,

non ero io e quindi ho smesso per un po' passando a cose meno impegnative.

Al momento partecipo giusto per farmi quattro risate ma sicuramente tornerò a partecipare come si deve ai contest con qualcosa di epico, ma al momento mi tengo fuori dai grandi contest.

Hai progetti futuri, inteso come fiere o raduni?

Quest'anno sarò di sicuro a Lucca poi

non ho la minima idea di quello che farò. Il 22 Ottobre ho un workshop e una presenza in giuria ad una fiera in provincia di Ancona. Mi piacerebbe partecipare ad un evento in Sicilia come l'EtnaComics e sto puntando al Romics ad Aprile perché non ci sono mai stato.

Ringrazio Diego Capuozzo per la piacevole chiacchierata. Se voi volete vedere le sue creazioni potete andare sul suo profilo Instagram Diegocpz.





DATI

Età: 17

Altezza: 1,80 m

Peso: 71 kg

Data di Nascita: 2 Marzo

Gruppo Sanguigno: AB

Luogo di Nascita: Isola di San Felix (Cile)

Armatura: Scilla

Baian è il custode della colonna dell'Oceano Pacifico Settentrionale e indossa l'armatura del Cavallo del Mare. Del suo passato non si sa molto, le cose note di lui è che quando sentì il richiamo della sua armatura e si recò nel Regno Sottomarino dove incontrò Kanon che gli spiegò della futura guerra tra Atena e Nettuno per conquistare la Terra e farne un posto migliore. Baian è un cavaliere abbastanza alto con dei capelli lunghi e chiari, caratterialmente è un guerriero molto arrogante e sicuro di se. Esso si ritiene sempre superiore al suo avversario perché sicuro dei suoi mezzi, infatti ritiene indistruttibile sia la sua tecnica difensiva e sia la sua armatura a scaglie d'oro. Cavallo del Mare è un guerriero molto fedele a Nettuno e approva pienamente il piano del dio, distrugge

re l'umanità corrotta con delle incredibili inondazioni per poi ricreare una nuova civiltà, comandata proprio dallo stesso Nettuno con l'aiuto dei suoi servitori.

TECNICHE

Muro difensivo: Grazie ad una barriera di vortici d'aria, Cavallo del mare blocca i colpi lanciati dall'avversario. Una tecnica simile a quella di Eris, ma ovviamente molto più efficace e resistente. Nel manga viene specificato

che Baian crea questa potente difesa, creando dei vortici d'aria muovendo le mani quasi alla velocità della luce.

Vortice del Pacifico (God Breath): colpisce l'avversario con un potentissimo spostamento d'aria simile ad un vortice marino che travolgere l'avversario.

Flutti degli Abissi (Rising Billows): Scaglia in aria l'avversario con grande violenza, travolgendolo nello stesso momento con un potentissimo spostamento d'aria che va dal basso verso l'alto; la potenza di questo colpo è superiore a quella del già potente "Vortice del pacifico". Con questa tecnica riesce a scagliare Pegasus sino alla superficie marina.



Baian, come tutti i Generali degli Abissi, si è addestrato nel Regno Sottomarino di Nettuno in attesa della rinascita del Dio. Durante il suo addestramento Cavallo del Mare inizia a considerare invincibili i suoi colpi segreti, ed in particolar modo la sua barriera difensiva anche se non ebbe mai modo di provarla in uno scontro prima del duello con Pegasus. Una volta completato l'addestramento gli viene affidata la difesa della colonna dell'Oceano Pacifico



Settentrionale e una volta che la battaglia tra Atena e Nettuno ha inizio il cavaliere si reca a difendere la sua colonna. Al suo cospetto giunge Pegasus, ma l'ecitazione di Baian nell'affrontare un cavaliere di Atena diventa delusione quando scopre che Pegasus è solo un cavaliere di bronzo. A quel punto Baian inizia a deridere il nemico vantandosi della sua barriera impenetrabile e facendo sfoggio di tutte le sue tecniche di attacco che travolgono di continuo Pegasus. Cavallo del Mare si considera superiore al nemico in tutto e per tutto e continua a provocare Pegasus deridendolo di continuo, poi decide di sbarazzarsi velocemente del suo avversario e attacca con il "Flutti degli Abissi" che scaraventa Pegasus quasi in superficie, ma quando, nonostante il colpo, Pegasus riesce a rialzarsi, Baian inizia a perdere le sue sicurezze e capisce che l'esito dello scontro non è così scontato. In particolare Pegasus espande il suo cosmo e la sua armatura diventa dorata e questo inizia a mettere in difficoltà Baian.

Il Generale degli Abissi si difende con la sua barriera dai continui attacchi portati da Pegasus, ma proprio questi continui attacchi permettono al cavaliere di Atena di riuscire ad intuire la tecnica dell'avversario, facilitato dall'esperienza maturata dai continui scontri passati, in particolare lo scontro con Eris che utilizzava una tecnica simile a quella di Baian. L'inesperienza in battaglia di Baian fa sì che Pegasus riesca a ribaltare la situazione riuscendo a

superare la barriera difensiva e investendo in pieno il Generale che riporta numerose crepe sulla sua armatura. Baian è sorpreso dal modo in cui Pegasus sia riuscito a superare le sue difese e aver danneggiato la sua armatura e questo fa sì che la sua fiducia inizi a vacillare e questo lo spinge ad impegnarsi al massimo per avere la meglio nello scontro. Alla colonna giunge anche Cristal in aiuto di Pegasus, ma Baian lo ignora e continua a concentrarsi su Pegasus, ma quest'ultimo ricorre alla "Meteora di Pegasus". Il violento colpo colpisce in pieno Baian mandando in frantumi la sua armatura a scaglie e venendo ferito a morte. In punto di morte, Baian non accetta la sconfitta e si proclama lo stesso vincitore perché convinto che il suo avversario non possa abbattere la colonna che sorregge l'Oceano Pacifico Settentrionale. Ma grazie all'armatura d'oro della Bilancia, Pegasus riesce ugualmente ad abbattere la colonna.



CURIOSITA'

La lancia Gungnir, presentata in Soul of Gold, nella mitologia norrena era la mitica lancia di Odino che aveva il potere di essere infallibile arrivando a colpire sempre il bersaglio. Questa lancia venne creata in epoca mitologica da alcuni nani conosciuti come figli di Ivaldi.



Nella terza casa continua lo scontro tra Cain dei Gemelli e Phoenix. Proprio il cavaliere della Fenice si appresta a lanciare il suo colpo ultimo, le "Ali della Fenice". Il colpo lanciato dal cavaliere è molto potente, tanto da far indietreggiare Cain fin contro ad una parete che rimane sorpreso dal potere di un semplice cavaliere di bronzo.

« Benché tu sia un semplice cavaliere di bronzo, sei riuscito addirittura a far indietreggiare un cavaliere d'oro come me. Forse posso credere a ciò che dici. Però lo scontro non è ancora finito. Considero un segno di rispetto mandarti all'altro mondo con la mia tecnica ultima. Ora ti ho riconosciuto come un vero cavaliere. »



Dicendo questo, Cain si appresta a scagliare "l'Esplosione Galattica" contro Phoenix. Il boato causato dal colpo distrugge parte della terza casa e viene avvertito chiaramente sia da Tenma che da Andromeda, che riconosce subito il boato è causato dal tremendo colpo, e subito si preoccupa per suo fratello.

Alla terza casa Cain loda ancora il suo avversario « Peccato dover eliminare un uomo tanto valoroso, benché fosse solo un cavaliere di bronzo. Phoenix, eri davvero un cavaliere venuto dal futuro? »

Ma alle sue spalle ricompare Phoenix ancora vivo, seppur stremato.

« E' assurdo... Com'è possibile? Perché "l'Esplosione Galattica" non ha avuto effetto? »

« Perché la stessa tecnica non può funzionare due vol-

te contro un cavaliere. » replica Phoenix.

« Che stai dicendo? Ti ho lanciato "l'Esplosione Galattica" per la prima volta... »

« Dovrei avvertelo già detto, io vengo dal futuro. Nelle battaglie che ho affrontato in quell'epoca ho subito "l'Esplosione Galattica" più e più volte. » detto ciò il

cavaliere si accascia al suolo stremato.

A quel punto Cain si avvicina a Phoenix e gli pratica una tecnica denominata le "Stelle del recupero".

« Come ben sai, i punti vitali dei cavalieri corrispondono a quelli delle stelle. I punti vitali della Fenice sono sette. Quando saranno scomparsi tutti morirai. Però forse sono ancora in tempo. Sempre

che le stelle del recupero, un metodo per ripristinare i punti vitali, vada a buon fine »

Con questo gesto Cain prova a salvare la vita a Phoenix poiché inizia a credere alle sue parole. Subito dopo, Cain è raggiunto da Abel che consiglia al fratello di uccidere Phoenix perché lo ritiene un problema futuro, sentendo parlare Phoenix scopre il segreto del cavaliere dei Gemelli.

« L'uomo spuntato alle spalle di Cain sarebbe Abel?! Quindi il Gemini di questa epoca è in realtà... Questo significa che si tratta ancora di una costellazione maledetta? »



Dopo le battaglie affrontate nel Regno di Nettuno l'armatura Dragone di Smeraldo subisce dei gravi danni che il potere del suo scrigno non riescono a riparare. Durante l'attacco degli specter al Grande Tempio l'armatura viene danneggiata ulteriormente. Quando Lady Isabel si sacrifica sotto la statua di Atena, Shion usa il sangue della dea per ridestare l'armatura della dea e poi lo usa per riparare le armature dei cavalieri di bronzo facendo evolvere le corazze ad uno stadio superiore. La nuova corazza mantiene il color verde smeraldo ed esteticamente somiglia molto alla versione precedente dell'armatura, di cui mantiene le particolarità e le forme ma risulta molto più coprente, in particolar modo il bacino e le gambe che erano abbastanza scoperte. La nuova versione dell'armatura del Dragone risulta più resistente delle versioni precedenti quasi al pari delle armature d'oro. Questa nuova corazza permette a Sirio di superare la superdimensione e raggiungere l'Elisio senza venire distrutto. La nuova versione dell'armatura ha vita breve perché viene prima danneggiata negli scontri affrontati negli inferi e poi viene distrutta completamente da Thanatos nell'Elisio, ma dalle ceneri della sua armatura nascerà l'armatura divina. Sia nel Next Dimension che nel film Le Porte del Paradiso l'armatura riesce ad autorigenerarsi seppur con notevoli crepe.

TOTEM

Questa versione del totem, il Dragone viene raffigurato in una posa molto aggressiva. Con il cambio di forma modifica anche la disposizione dei vari pezzi che diventa più complessa. Il muso del drago è composto dal bracciale destro, la cui piastra di aggancio forma la mascella, e dal diadema che, incastrato nel bracciale, forma le numerose corna. Il collo è formato dalla gamba destra, ovvero schiniere e ginocchiera, mentre la gamba sinistra compone la coda, la cui estremità poi rientra all'interno quando il pezzo è indossato. Il busto dell'animale è composto principalmente dai coprispalla, con quello sinistro che, insieme al cinturino ed al pettorale, forma anche l'addome. Da ogni coprispalla spunta un paio di zampe, una delle quali poi si ripiega su se stessa, sparendo, mentre l'altra gira di 360° quando l'armatura è indossata. Infine, lo scudo forma la base su cui il resto dell'armatura poggia.



ELMO



L'elmo della nuova armatura è ancora a diadema, formato da una fascia metallica che circonda la testa del cavaliere, al centro di essa vi è una piccola testa di Dragone stilizzata, a differenza della precedente scompaiono gli occhi rossi dalla testa. Su ciascun orecchio ci sono delle piastre, che lo coprono interamente.

Per quanto abbastanza stretto da non scivolare, l'elmetto non è troppo aderente e Sirio può sentire normalmente nonostante le protezioni per le orecchie. Il diadema copre la fronte del cavaliere e le alette coprono il tempie mentre rimangono scoperti il cranio e la nuca. Il nuovo elmo è del tutto verde tranne che per le corna che restano gialle.



BLOCCO CENTRALE

Il blocco centrale è formato da vari pezzi che coprono per intero il torace del cavaliere. Il pettorale è un blocco unico che copre il torace e la base del collo, questo pezzo, seppur meno massiccio, mantiene la forma dei pettorali ma più stilizzata. Al suo centro è posto una piastra molto più piccola delle altre due, a forma di rombo o diamante, che si estende per qualche centimetro in verticale oltre il resto del pettorale. Sopra le piastre centrali vi è il collare, che è quasi identico alla versione precedente, basso, quasi a girocollo, ed è decorata con delle striature verticali

oblique. Il pettorale si poggia su di una placca che circonda il torace e fa anche da schienale, questa placca è rinforzata sui lati dalle zampe del drago e, che si aggancia sotto i coprispalla, formando poi la parte posteriore del collare. Le zampe del Drago con gli artigli bianchi o grigi che coprono diversi centimetri di coprispalla. Nell'insieme, pettorale e schienale coprono più o meno metà della cassa toracica, senza però agganciarsi con il cinturino. Il pezzo è completamente verde e privo di decorazioni, eccezion fatta per gli artigli delle zampe del drago, che sono bianchi o grigi a seconda dei casi.



BRACCIALI

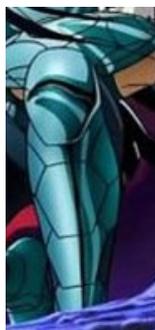
I due bracciali sono diversi tra loro. Sul bracciale sinistro è alloggiato come sempre lo scudo del Dragone, di forma rotonda la sua grandezza va dal dorso della mano fino al gomito. La forma dello scudo è concavo all'interno e convesso all'esterno, per far scivolare meglio i colpi nemici ed il suo interno è decorato con diversi fregi e striature. Il bracciale destro rappresenta interamente il volto del Dragone, con gli occhi rossi, un paio di corna verdi simili a grossi sopraccigli, che tendono principalmente verso l'alto, ed una specie di cresta, che parte nello spazio tra le corna e si estende verticalmente oltre il bordo del bracciale, offrendo una protezione aggiuntiva verso il gomito. Questa nuova forma rende più massiccia la protezione, che questa volta va coprire tutto il braccio come ad avvolgerlo. I due bracciali sono interamente verde smeraldo, eccezion fatta per gli occhi del drago, rossi.



CINTURINO

Il cinturino circonda per intero la vita del cavaliere, al centro è

alloggiata una placca esagonale come quella della V2, e sui lati sono agganciate delle decorazioni gialle a forma di corna che si estendono per lo più verticalmente. Al cinturino sono attaccate delle piastre laterali, tutte ottagonali, fissate dal lato superiore e lunghe abbastanza da coprire il bacino ed il fondoschiena, ma non la parte superiore delle gambe, queste piastre lasciano scoperte la parte frontale. Le piastre sono contigue, ma non attaccate tra loro, e quindi ciascuna può sollevarsi indipendentemente dalle altre.



SCHINIERI

Gli schinieri sono composti da due pezzi, le ginocchiere e gli schinieri. Le ginocchiere hanno la forma ottagonale ma con il bordo superiore indentato al centro, incuneandosi per un paio di centimetri. Le ginocchiere coprono esclusivamente il ginocchio, estendendosi solo per pochi centimetri sulla coscia, ma congiungendosi agli schinieri, in modo da formare una protezione completa per il resto della gamba. Gli schinieri coprono per intero la gamba, dalla punta del piede fino al ginocchio, sia davanti

che dietro. La forma aderisce perfettamente alle gambe del cavaliere, quindi sono leggermente allargati in corrispondenza del polpaccio, e vanno poi ad agganciarsi alle ginocchiere. Le decorazioni raffigurano una specie di scaglie, spesse e verticali davanti, più sottili ed orizzontali sui lati e dietro, anche se il pezzo è probabilmente liscio. Gli schinieri sono completamente verde smeraldo.



Asmita della Vergine è il custode della sesta casa, il suo nome deriva dalla lingua indiana, infatti Asmita significa modestia. Cavaliere cieco dalla nascita è di profonda fede buddhista, caratteristica che farà nascere dubbi sulla sua lealtà verso Atena da parte dei suoi compagni Cavalieri d'Oro anche perché il cavaliere era solito rimanere nel suo tempio a meditare. Asmita meditava sul vero senso della vita e sulla decisione di Atena di proteggere gli esseri umani, i dubbi del cavaliere aumentarono, anche al punto di mettere in discussione la sua scelta sul giusto schieramento, quando il Grande Sacerdote lo avvertì che la dea si era incarnata in una bambina, Sasha, preferendo così una vita di sofferenza come umana piuttosto che una vita da divinità. Il cavaliere della Vergine fu confuso ulteriormente quando, qualche anno dopo, la bambina lo raggiunse all'interno del tempio. La ragazza gli confidò che il dolore per aver lasciato Alone e Tenma era in realtà gioia perché in questo modo non aveva dimenticato i due ragazzi. L'idea che la vita non fosse solo dolore ma anche gioia confuse ulteriormente Asmita che passò diversi giorni nella sesta casa a meditare e senza instaurare contatti con gli altri cavalieri. Durante un viaggio spirituale, Asmita si imbatté nell'albero posto sulla cascata di sangue, l'unica forma vivente esistente negli inferi. Questo fatto portò Asmita a riflettere sul fatto che doveva esserci qualcos'altro dopo il settimo senso che poteva essere raggiunto solo elevando il cosmo al massimo. Questo suo pensiero permise al cavaliere della Vergine di trovare la strada per raggiungere le risposte che cercava.

Asmita raggiunge le Dodici Case quando la Guerra Sacra contro Ade è sul punto di cominciare. Inizialmente viene incaricato dal Grande Sacerdote di scoprire con lui la vera natura di Aspros dei Gemelli, che il Sacerdote aveva scelto come suo successore. I suoi sparsero la falsa voce che il posto di Grande Sacerdote sarebbe andato a Sisifo, così una sera Aspros manipolò suo fratello Defteros per attentare alla vita del Sacerdote, ma in quel momento intervenne Asmita. Il cavaliere della Vergine si accorse che la mente di Defteros era stata plagiata dal fratello, ma ciò era stato reso possibile dai dubbi che agitavano l'animo di Defteros. Asmita fece in modo che il ragazzo riuscì a dissipare i suoi dubbi e liberarsi dagli effetti del colpo di Aspros, che fu sconfitto.

Asmita ritorna in scena negli inferi, infatti Tenma, Yuzuriha e Yato si recano alla cascata di sangue per prendere i frutti della Magnolia degli inferi, ma il cavaliere d'oro si fa trovare già all'albero. Asmita blocca Yato e Yuzuriha e poi inizia a saggiare la tempra di Tenma, dapprima denigra il cavaliere di bronzo de-

finendolo troppo debole per poter combattere Ade e la sua armata. Un breve scambio di colpi tra i due sembrano confermare le sensazioni di Asmita poiché mostra le debolezze di Tenma. Asmita spiega a Tenma che sin dall'era mitologica il cavaliere di Pegasus era stato il principale antagonista di Ade ferendo il suo corpo e costringendolo a nascondersi nell'Elisio. Dopo aver spiegato a Pegasus il suo ruolo nella Guerra Sacra, Asmita lo attacca con i "Sacri Anelli Celesti Danzanti", la tecnica che toglie i sensi all'avversario. In quel momento Tenma vede intervenire Atena che chiede ad Asmita di fermare i suoi attacchi ma il cavaliere rifiuta e la colpisce a morte. Accecato dall'ira, Tenma espande il suo cosmo e lancia un attacco che trapassa l'armatura del cavaliere della Vergine. Tutto questo però si rivela un'illusione ed in realtà ha colpito la Magnolia facendo cadere tutti i suoi frutti, Asmita chiede poi a Tenma di raccogliere tutti e 108 grani dell'albero e portarli dall'anziano in Jamir.

Quando i cavalieri raggiungono il Jamir con i grani della Magnolia degli inferi, un gruppo di specter si



prepara ad attaccarli, Asmita li attacca tutti insieme facendoli precipitare da un burrone. L'anziano del Jamir spiega che i frutti della Magnolia sono l'unica forma di vita presente negli inferi e che uniti ad un grande cosmo permettono di imprigionare a lungo le anime degli specter uccisi, impedendo così la loro resurrezione. Asmita dona il suo sangue versandolo sull'armatura di Tenma favorendo la sua riparazione, dopodiché il cavaliere d'oro decide di usare il suo cosmo tanto tanto elevato che può raggiungere l'ottavo senso, per creare il rosario che può intrappolare le anime degli specter evitando così la loro continua rinascita. Così mentre Tenma e gli altri combattono gli specter che continuano a rinascere mentre Asmita si reca in cima alla torre a meditare. Mentre i cavalieri combattono all'esterno della torre, dalla cima di essa si propaga un potente cosmo, gli



specter decidono di concentrare i loro attacchi verso Asmita, ma il cavaliere della Vergine lancia lo "Spiriti Malefici, dominate il cielo" per poi ucciderli definitivamente e imprigionando le loro anime nei grani del rosario appena creato. Questo, tuttavia, costa la vita ad Asmita per aver fatto esplodere oltre i limiti il suo cosmo, il cavaliere muore lasciando la sua armatura ed il prezioso Rosario della Vergine. Prima di sparire, con il suo cosmo, riesce a vedere per la prima

volta il mondo che lo circonda poi fa forza al cavaliere di Pegasus affidandogli la vita di Atena. Durante l'addestramento di Tenma sull'Isola di Kannon, Deferos riesce a vedere lo spirito di Asmita legato all'armatura di Pegasus, così il cavaliere, anche se defunto, riesce a parlare con Deferos e lo consiglia di prendere parte alla Guerra Sacra che sta entrando nel vivo.



FOCUS - IL CAVALIERE PIÙ VICINO ALLE DIVINITÀ

Cosa significa essere l'uomo più vicino a dio? Cosa comporta essere il Cavaliere d'oro della Vergine? Negli anni è stato più volte definito il Cavaliere d'oro più forte proprio alla sua modalità di approccio alla battaglia, così coreografica, così potente, così magistrale. Ma essere più vicino a dio significa essere immortali?

Significa essere invincibili? No, niente affatto! Anzi. Alle prime apparizioni Shaka è stato colui che più di tutti sembrava lontano dalla realtà delle cose. Non si era accorto che Atena era ferita ai piedi del santuario; non si era accorto del vero nemico, non conosceva l'umiltà e nemmeno la pietà. Sono stati i

Cavalieri di bronzo a far sì che quel Cavaliere d'oro tornasse ad essere meno divinità e più uomo. Che smettesse di essere lontano, nelle sue filosofie, e tornasse alla verità concreta delle cose. Come Asmita anche Shaka era cieco e poi è tornato a vedere.

Essere quindi l'uomo più vicino a dio è quindi una benedizione oppure una malcelata maledizione?



CURIOSITÀ

L'elmo dell'Unicorno è dotato di poteri psichici che neanche Aher, conosce fino in fondo, tutta la sua potenza è infatti rinchiusa nel corno posizionato sull'elmo che è stato in grado di bloccare Ban nel loro scontro alla Guerra Galattica.



D.D. PANORAMATION SAGA DI GEMINI

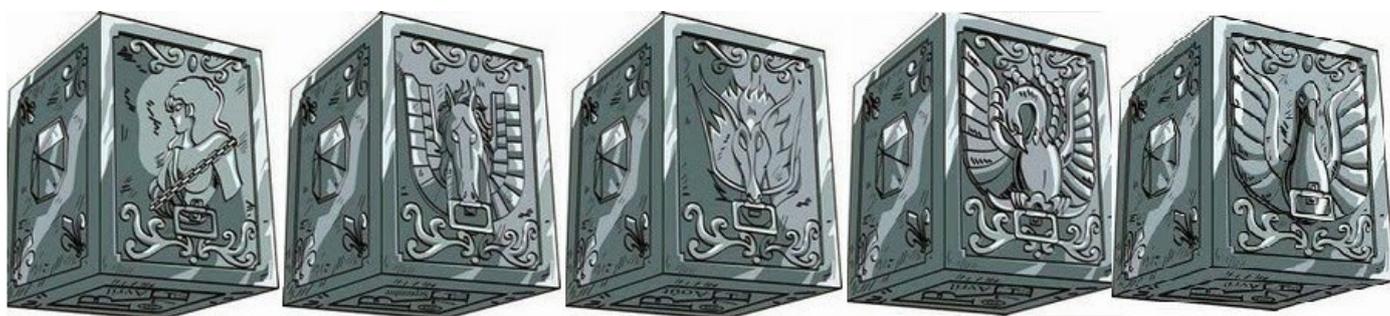
La collezione del marchio “Saint Seiya” si è arricchita di una nuova collezione, i D.D. Panoramation che raffigurano i personaggi della serie in formato ridotto rispetto ai myth cloth ma accessoriati con parti che andranno a comporre una parte del Grande Tempio di Atena. Oggi ci occuperemo del primo cavaliere d'oro uscito insieme a Pegasus, Saga di Gemini.



SCATOLA

Sulla facciata principale della scatola è presente, sulla sinistra, un'immagine statica di Saga con sopra il logo D.D. Panoramations ed al suo fianco il logo del trentennale di Saint Seiya e sotto quello Saint Seiya. Mentre sul resto della facciata ci sono diverse immagini dinamiche del personaggio in pose azione, nell'immagine principale Saga è in versione malvagia e in posa statica e con in mano l'elmo dei Gemelli mentre sullo sfondo è presente parte del diorama con il dettaglio del trono messo in evidenza. In basso è presente il titolo del modellino “Gemini Saga – The pope's Chamber” e di fianco il logo Tamashii Nations e Bandai. Nella parte posteriore sono presenti diverse immagini che riepilogano il contenuto della scatola, di lato tre diverse immagini di Saga che

viene mostrato sia nella sua parte buona che quella malvagia. Sotto di esse sono presenti altre tre immagini dinamiche, una dedicata al solo Saga e altre due ripropongono lo scontro con Seiya. All'interno della confezione è presente un blister che contiene l'eroe, i pezzi per ricreare il diorama e alcune mani extra oltre il trono del Gran Sacerdote.





Il personaggio di Saga è alto circa 10 cm ed è realizzato interamente in plastica, nonostante ciò il personaggio presenta numerosi punti di snodo per permettere di ricreare le pose che più si desiderano. Il viso del personaggio è abbastanza verosimile con la sua controparte animata anche se non è molto dettagliato per via delle dimensioni ridotte del volto, nel contempo però l'armatura risulta molto ben colorata e dettagliata, con una tonalità di giallo/oro che si avvicina molto a quella utilizzata nei myth cloth. La particolarità di questa linea è che l'armatura non può essere

rimossa dal personaggio, a parte l'elmo, e Saga non fa eccezione. Proprio il montaggio dell'elmo del personaggio risulta un po' problematico poiché tende a scappare via o l'elmo o i capelli. All'interno della confezione è inclusa anche una seconda opzione di volto con i capelli grigi per permettere di ricreare anche la parte malvagia di Gemini.

L'uscita del D.D. Panoramation di Gemini è molto ricco di extra. Partendo dai pezzi che compongono il diorama notiamo che abbiamo a disposizione due basette e una rampa di gradini più diverse colonne, e alcune di esse sono anche danneggiate per ricreare le scene di battaglia. Le basette sono decorate con delle crepe e presentano dei perni che permettono di ancorare su di esse sia le colonne che il personaggio. Il modellino di Saga tra i suoi extra ha anche in dotazione il trono di Gran Sacerdote. Il trono stesso ha un design molto semplice e spartano ed esso può essere solo appoggiato sulla base senza essere ancorato. La prima edizione del Panoramation di Saga comprende anche una statua di Atena in edizione limitata molto ben realizzata e dettagliata, dalle decorazioni della testa e della pettorina, ai piedi che spuntano sotto la tunica, al diadema dello scudo, la tonalità di grigio usato per la colorazione fa sì che sembri davvero pietra.

COMMENTO

Per il modellino di Saga vale lo stesso discorso fatto con Pegasus, i D.D. Panoramation sono una collezione lontana dagli standard qualitativi dei myth cloth ma sono comunque un prodotto di ottima fattura ad un costo molto inferiore ai myth. Il personaggio di Saga inoltre presenta diversi extra che arricchiscono molto il modellino e per questo mi sento di promuoverlo completamente.

VOTI

PERSONAGGIO	8,5
EFFETTI/EXTRA	9,5
POSE	8
SCENA FINALE	9

TOTALE 8,75





THANATOS
IL DIO DELLA MORTE

SCATOLA



La confezione del myth di Thanatos riprende la classica forma a libro tipiche delle uscite della prima serie di myth. Sul lato frontale troviamo un'immagine in posa statica del dio della morte mentre alla sua destra viene ripreso in mezzo busto in versione animata, alle sue spalle è raffigurato il totem dell'armatura divina del dio. Nell'angolo destro, posto in alto, troviamo il logo "Saint Seiya Hades - Chapter Elysium" e sotto l'immancabile bollino Toei. Sempre sul lato destro, ma più in basso, è presente il logo della linea myth cloth e nell'angolo sinistro il logo Bandai. Ai due lati della confezione viene ripresa l'immagine del totem dell'armatura stilizzata posta in mezzo al titolo "Saint Cloth Myth - Thanatos".

La facciata posteriore della scatola presenta come sempre una sorta di riepilogo dei contenuti. Sullo sfondo abbiamo un'immagine di Thanatos intento a lanciare il suo attacco, mentre sulla destra c'è l'immagine del dio con indosso la sua tunica, sotto di essa c'è il dettaglio del totem dell'armatura divina. Sulla parte sinistra troviamo un'altra immagine del dio con indosso la sua armatura mentre in basso ci vengono mostrate le due possibilità di volto, con o senza elmo. All'interno della scatola sono presenti due blister, uno per lato, dove uno contiene il personaggio e numerosi pezzi dell'armatura, mentre l'altro blister contiene le parti mancanti dell'armatura e lo scheletro del totem. Questo blister comprende un altro blister più piccolo sotto di esso interamente dedicato alle ali.

LE DODICI CASE



Il totem dell'armatura di Thanatos è davvero uno stand di grande effetto, molto bello e ben definito. Questo stand raffigura bene il Dio della Morte anche grazie ad una accurata e ricercata cura dei dettagli. La colorazione è molto simile a quanto abbiamo visto negli episodi della saga Elisio, ovvero abbastanza scura e cupa anche se un eccessivo uso di tinte grige e viola al posto di quelle argentee. Il montaggio del totem è abbastanza facile perché il montaggio dello stand è molto simile a quello del personaggio. Nonostante le dimensioni, abbastanza grandi, il myth rimane molto stabile sia perché non diventa molto pesante e sia perché va ad incastrarsi nella basetta a forma di stella.

Bello l'effetto visivo che dà anche Thanatos oltre al totem, l'armatura veste bene sul personaggio senza sembrare esagerata. Il personaggio è molto verosimile con la sua versione animata, con il volto che è molto dettagliato e accurato nonostante si tratti solo di un myth della serie classica. Anche la sua colorazione

argentea sembra rispecchiare perfettamente quanto visto nei Campi Elisi. Il montaggio dell'armatura sul personaggio risulta facile, come successo con il totem per cui tocca ripetere gli stessi passaggi, quindi grandi problemi in fase di montaggio non ci sono. La possibilità delle braccia risulta leggermente limitata dai coprispalle che vanno ad alzarsi solo verticalmente impedendo di muovere liberamente le braccia, mentre la possibilità delle gambe è abbastanza buona nonostante siano circondate dal gonnellone, che comunque è a frange separate. Anche la stabilità del personaggio è eccellente, riuscendo a tenersi in piedi senza dover usare uno stand.

COMMENTO

In definitiva possiamo promuovere a pieni voti questo myth, che qualitativamente può stare al passo con alcuni della serie EX. Questo myth risulta gradevole da vedere sia nella forma classica con il personaggio e sia se decidiamo di esporlo solo con il totem. La dotazione degli extra ci ricorda che parliamo di un myth della serie classica perché è vero che l'aggiunta della sua arpa è un tocco di classe, ma oltre ai set di mani non ci offre molto altro. Nonostante si tratti di un myth della serie classica e risalente al 2008 è ancora molto richiesto sul mercato facendo sì che il suo prezzo sia ancora abbastanza alto, ma mi sento di consigliarne l'acquisto anche perché messo di fianco al fratello Hypnos e Hades fa davvero una gran bella figura.



VOTI

TOTEM	9
ACCESSORI	7,5
POSE	7,5
PERSONAGGIO	8,5
MONTAGGIO	9
QUALITÀ/PREZZO	8
TOTALE	8,25

CURIOSITA'

Nell'anime nella casta dei cavalieri d'argento vengono aggiunti alcuni cavalieri tra cui Virnam, la cui costellazione è sconosciuta, e Aracne che corrisponde al Ragno.



TAMASHI NATIONS WORLD TOUR



Durante la tappa parigina del Tamashii World Tour la Bandai ha presentato l'esclusivo myth cloth del leggendario tredicesimo cavaliere d'oro, Odysseus dell'Ofiuco.

Il myth di Odysseus è il primo personaggio estratto dal manga Next Dimension e verrà lanciato a Dicembre di quest'anno. Il costo di questo esclusivo modellino è di 16.000 yen, che al cambio sono circa 120,00 €. Inoltre alla fiera parigina sono stati esposti tutti e dodici Cavalieri d'Oro con indosso le loro corazze divine arredati con il leggendario albero Yggdrasil. Oltre a loro erano presenti tutte le ultime novità dei myth, quindi Minosse EX, Sigfried di Asgard e Dante di Cerbero, di questi ultimi due non è stata ancora resa nota la data d'uscita.

Inoltre alla fiera, dopo la presentazione della fiera con l'armatura d'oro del Sagittario messa in bella mostra nella città parigina, alla fiera era presente anche la statua di Ioria del Leone in scala 1:1.

ANNUNCIATE LE ULTIME USCITE



Continuano gli annunci in casa Bandai. Dopo l'annuncio del myth di Aphrodite dei Pesci God atteso per Ottobre e quello di Dohko della Bilancia per Gennaio, Bandai ha messo in calendario il myth di Odysseus dell'Ofiuco per Dicembre e il myth di Minosse del Grifone per Marzo 2018.





Flare si dirige verso la caverna dove è in corso lo scontro tra Cristal e Artax, e quest'ultimo si convince sempre più che Flare sia stata plagiata dal cavaliere del Cigno. Durante lo scontro, Cristal usa il suo gelido cosmo per difendersi dai poteri del "Fuoco del Meriggio", ma nonostante ciò ne subisce il potere e viene atterrato. Artax si trova a suo agio all'interno della caverna vulcanica, dove si è addestrato per anni arrivando anche a congelare la lava e poi sciogliere quegli stessi ghiacci, mentre Cristal è visibilmente spossato a causa anche dei colpi subiti. Nonostante sia in difficoltà, Artax loda le capacità di Cristal e gli offre la possibilità di unirsi ai Cavalieri del Nord, ma il Cigno rifiuta seccamente l'offerta.

Al palazzo del Valhalla, Megrez informa Orion della sconfitta di Luxor per mano di Sirio il Dragone, il cavaliere è preoccupato e riferendosi a Mizar, teme di aver sottovalutato i cavalieri di Atena.

Cristal subisce nuovamente il "Fuoco del Meriggio", ma nonostante ciò si rialza ancora una volta, ma Artax seguita a colpirlo e il cavaliere cade di nuovo a terra svenuto, e in questa occasione perde anche l'elmo. Artax rimane impressionato dal coraggio del suo avversario e decide di prendere l'elmo dell'armatura del Cigno come trofeo, ma mentre si volta per portare la notizia a palazzo Cristal alle sue spalle lo ferma. Il cavaliere del Cigno si rialza a fatica e tenta ancora di convincere Artax sulla veridicità delle sue parole che però non ascolta. Lo scontro riprende e Cristal si appresta a lanciare il "Sacro Aquarius", ma spossato dal calore ha un mancamento e non riesce ad indirizzarlo correttamente, infatti Artax lo evita con facilità, ma resta sorpreso nel vedere che quel colpo ha avuto il potere di congelare la lava vulcanica.

Intanto Flare raggiunge la grotta dov'è in corso la battaglia, mentre Atena chiede a Kiki di seguire la ragazza ed il bambino la raggiunge con il teletrasporto. Intanto Artax sta per lanciare Cristal all'interno del lago magmatico ma viene fermato da Flare che lo supplica di non

farlo. Artax ascolta la ragazza e fa cedere il cavaliere a terra, così Flare va a sincerarsi subito delle sue condizioni, poi cerca di convincere Artax che Ilda è plagiata da una volontà aliena e gli chiede lo zaffiro che custodisce. Il cavaliere di Asgard, però, crede che l'amica di un tempo sia stata plagiata da Cristal e Atena, e che ciò che sta facendo Ilda è solo cercare di dare ad Asgard un posto migliore, lontano dal rigido freddo.

Artax si prepara a dare a Cristal il colpo di grazia in modo che anche Flare sia libera dal suo ipotetico giogo, ma con sua sorpresa Flare si frappone tra lui e il suo avversario. Questo gesto fa crescere il rancore di Artax nei confronti di Cristal, poi chiede a Flare di spostarsi, ma la ragazza rifiuta nettamente. Così Artax, a malincuore, lancia ugualmente il "Fuoco del Meriggio" contro entrambi. Nonostante la stanchezza, Cristal riesce a proteggere sia se stesso che Flare ma vengono scaraventati ugualmente contro una parete con Flare che resta svenuta al suolo. Cristal si rialza furioso contro Artax, reo di aver colpito Flare. I due cavalieri sono nuovamente faccia a faccia ed entrambi espandono al massimo il proprio cosmo, con Cristal che ricorda lo scontro con Aquarius quando raggiunse il settimo senso. I due cavalieri lanciano i rispettivi attacchi con il "Sacro Aquarius" che ha la meglio sul "Fuoco del Meriggio" e va a colpire in pieno Artax, che viene scaraventato via. Il cavaliere crolla al suolo ormai privo di vita mentre Flare si avvicina a lui in lacrime rimpiangendo i bei momenti passati insieme, e proprio per questi ricordi che la ragazza, sopraffatta dal dolore, sviene all'interno della caverna mentre Kiki raggiunge la caverna.



EPISODIO 83 UNA TRISTE MELODIA



Dopo aver preso lo zaffiro di Artax, Cristal dà al suo nemico una degna sepoltura, poi lascia Flare nelle mani di Kiki prima di riprendere la sua corsa. Intanto al palazzo del Valhalla, Orion informa Ilda della sconfitta di Artax e poco dopo una misteriosa voce la esorta a non temere Atena.

In tanto nei pressi di Asgard, Pegasus sta camminando sul ciglio di un burrone, ma ha un mancamento e precipita nel baratro fermandosi su di un costone venendo salvato dalla sua armatura che resiste all'impatto. In quel momento a Pegasus torna alla mente il giorno in cui fu forgiata dal Grande Mur. Alla prima casa Mur, Toro, Ioria, Virgo e Scorpio versarono il loro sangue in segno di gratitudine sulle macerie delle armature di bronzo distrutte durante la battaglia. Grazie al sangue donato e alla forza dei loro cosmi, Mur riuscì a forgiare una seconda generazione di armature di bronzo. Pegasus, consapevole che i Cavalieri d'Oro rischiarono la loro vita, decide di rialzarsi e di scalare la parete di ghiaccio. Mentre Pegasus inizia la sua risalita, Cristal è impegnato a correre verso Asgard e Sirio giace ancora svenuto sotto una coltre di ghiaccio mentre Andromeda sente il cosmo dei suoi compagni indebolirsi. Il cavaliere spera di evitare inutili combattimenti come al Grande Tempio che sono costati la vita ai Cavalieri d'Oro, ma ricorda che anche questo è il suo compito di cavaliere di Atena.

Intanto al palazzo, Ilda ordina a Mime di scendere in battaglia contro Andromeda, confidando nelle sue capacità e prevedendo una facile vittoria. Raggiunte le rovine di un villaggio, Andromeda viene attratto dal suono di una cetra e subito dopo scorge Mime intento a suonare, ma nel vedere il nemico la catena di Andromeda non segnala alcun pericolo. Mime si accorge della presenza del cavaliere di Atena e intuendo la sua bontà d'animo gli consiglia di ritirarsi, ma

quest'ultimo rifiuta e tenta di colpirlo con la sua catena, ma a sorpresa la catena si ferma e cade a terra. Mime non si dimostra ostile, e quindi la catena non riesce a colpirlo. Sentendosi libero di agire, Mime attacca con la sua cetra dalle quali partono le corde dello strumento che riescono a oltrepassare la difesa di Andromeda colpendolo in pieno. Il cavaliere di rialza ed esorta il nemico ad arrendersi

ma la risposta di Mime è negativa e con la sua musica riesce a moltiplicare la sua immagine illudendo persino la catena. Mime riesce a portarsi alle spalle di Andromeda e lo scaraventa contro delle rocce. Mime chiede poi ad Andromeda per quale motivo lui combatta, ma quando si sente rispondere che è per salvare l'umanità, Mime risponde seccato che sono stati prima loro ad invadere Asgard e prima ancora il Grande Tempio. Andromeda si rende conto che le parole di Mime sono vere e inizia a porsi delle domande a cui non sa rispondere per poi inginocchiarsi, inerme, al suolo. Affranto da ciò, Andromeda sta per arrendersi e, chiedendo scusa agli amici per essersi tirato indietro, si porge a Mime che sta per dargli il colpo di grazia quando di colpo si palesa il cosmo di Phoenix. Il cavaliere della Fenice tenta di ridare coraggio al fratello dicendogli che non c'è risposta alla sua domanda esortandolo a pensare a cosa sarebbe il mondo se non ci fosse nessuno che lo difenderebbe dalle forze oscure. Sentendo le parole del fratello, Andromeda decide di rialzarsi e riprendere lo scontro.





SAINT SEIYA CHAPTER 0

CAPITOLO 1

Camus dell'Acquario e i suoi allievi

1977. Siberia. Un giovane dai lunghi capelli blu e occhi dello stesso colore, stava allenando un ragazzino di otto anni, biondo e con gli occhi azzurri, di nome Hyoga. Camus, questo era il nome del giovane, era uno dei saints della leggenda. Più precisamente un gold saint e della costellazione dell'aquario. Questo significava che anche la dea Atena era rinata.

« Molto bene Hyoga, per oggi può bastare così. Vai a riposare un po'! » disse.

« Non voglio riposare maestro. Vado a fare due passi invece. »

« D'accordo, ma non fare troppo tardi. »

La mente del piccolo Hyoga, mentre passeggiava in quel luogo perennemente ricoperto da neve e ghiaccio, ritornò a tre mesi prima, ovvero, quando aveva conosciuto Camus. La madre di Hyoga era una ricca donna siberiana, mentre suo padre l'aveva lasciata quando lui era ancora un neonato. A tre anni perse anche sua madre, morta in un incidente. Fu costretto, quindi, a vivere in un orfanotrofio. L'ambiente non era dei migliori e passò cinque anni a essere maltrattato dagli altri orfani e anche da quelli che lavoravano nella struttura. Stanco di tutti quei soprusi, riuscì a fuggire, ma alcuni uomini lo seguirono e lo ripresero.

« Piccolo vermiciattolo. Come osi fuggire? Te ne faremo pentire amaramente. »

« Lasciatemi andare brutti schifosi! »

Fu in quell'occasione che il suo cosmo assopito ebbe un lieve risveglio sufficiente da attrarre Camus.

« Che state facendo a quel bambino? » chiese il gold saint ai tre.

« Impicciati degli affari tuoi, tu! » rispose uno.

Camus e Hyoga si guardarono negli occhi.

« Ho la strana impressione che voi tre non siate nulla di buono. Lo deduco dallo sguardo spa-

ventato del bambino. »

« Oh, senti. Levati dalle scatole, che ti conviene! » gli si avvicinò uno.

Camus sorrise e, con un rapido movimento, colpì l'uomo al petto con un calcio che lo scaraventò a terra.

« Ma che...? »

« Fatevi sotto perdenti! »

« Chiudi il becco! »

L'altro tentò di dargli un pugno, ma Camus lo parò. Il suo corpo iniziò a brillare di una luce bianca e a quel punto, la mano del tizio si congelò in un attimo e si mise a urlare di terrore.

« Che diavolo mi hai fatto? Cosa sei, uno stregone? » disse piangendo mentre era inginocchiato a guardarsi la mano congelata.

« Qualcosa di meglio. »

Camus si avvicinò all'ultimo uomo che teneva per un braccio il piccolo Hyoga.

« Il bambino non vuole venir con voi. Ti spiace se me lo prendo io? »

« F... fa come ti pare. Non voglio guai! » disse mollando la presa e scappando terrorizzato.

« Un tipo saggio. Ogni tanto ce ne sono! »

Camus sorrise a Hyoga e si voltò ai due uomini rimasti.

« Siete ancora qui? »

I due si rialzarono e scapparono. Quando Camus e Hyoga furono da soli, quest'ultimo si avvicinò al suo salvatore.

« Voglio... voglio diventare forte come te. Me lo insegni? »

Camus sorrise.

« Tu non lo sai, ma sei già forte. È scritto nelle tue stelle. »

Il bambino inarcò un sopracciglio e Camus gli accarezzò la testa.

« Ti spiegherò! »

Lo portò in una piccola casa fatta di mattoni di pietra. Era l'unica abitazione in quel posto desolato circondato solo dai ghiacciai. Dopo averlo fatto mangiare, gli raccontò quello che voleva sapere.

« Hai mai sentito parlare della dea Atena? »

« Certo. Era la dea greca della giustizia! »

Camus sorrise.

« Devi sapere che per secoli, la dea Atena tornava sulla terra ogni volta che le forze del male volevano soggiogarla. Al suo fianco aveva giovani guerrieri straordinari chiamati saints, in grado di spaccare la terra con un calcio e fendere il cielo con un pugno, che la aiutavano nelle sue battaglie. Io, sono uno di quelli, più precisamente un Gold Saint, della costellazione dell'aquario. »

Il bambino lo guardò affascinato. Sapeva che quanto gli aveva raccontato non era una balla. D'altronde, lo aveva visto con i suoi occhi.

« Hai detto che anch'io sono un saint... » gli disse.

« Sì. Un saint si riconosce grazie all'energia interna, chiamata cosmo, che possiede. E tu, anche se non te ne sei accorto, lo possiedi, anche se è latente. Per farlo crescere dovrai allenarti, ma sarà molto duro. »

Fece una pausa.

« Sei proprio convinto di voler diventare forte come mi avevi detto? Dovrai sostenere prove di rara crudeltà. »

Hyoga non ci pensò sopra neanche un po'.

« Non m'importa. Sono pronto! »

« Come vuoi... »

Fu così, che scoprì le prove di rara crudeltà dette poco prima dal suo maestro. E l'allenamento proseguì anche quando nevicava leggermente o c'erano le tormente. Più di una volta il piccolo Hyoga, mentre si allenava a colpire con i pugni i fiocchi di neve che cadevano, sveniva per la stanchezza e sarebbe morto congelato se non ci fosse stato sempre Camus al suo fianco. Nonostante la durezza dell'addestramento e la severità del suo maestro, non era affatto demoralizzato e si sentiva al sicuro e felice. Per lui, che non aveva conosciuto l'affetto paterno, quel giovane apparentemente freddo come i ghiacci della Siberia, era come un padre. A ripensare a tutto questo, Hyoga sorrise. Continuando a passeggiare, fu all'improvviso attratto da un grido. Si mise a correre e quando arrivò alla fonte, si ritrovò davanti quattro uomini che accerchiavano un bambino, steso a terra, della sua stessa età e con i capelli verdi. Uno degli uomini aveva in mano una pietra appun-

tita sanguinante. Quando il bambino alzò la testa, aveva una mano sull'occhio sinistro.

« Questo era solo l'inizio ragazzino. Ti pentirai di essere fuggito dalla villa del padrone. Bella gratitudine, dopo che ti ha tolto da quello schifo di orfanotrofio! »

Hyoga ebbe un déjà vu e si sentì come il suo maestro Camus, anche se i ruoli, stavolta, erano invertiti.

« Il vostro padrone deve andare all'inferno! » disse il ragazzino alzandosi di scatto e continuando a tenere la mano sull'occhio sanguinante.

Uno di quelli reagì dandogli un calcio sullo stomaco che lo costrinse a inginocchiarsi per il dolore.

« Ora ti diamo una bella lezione, prima di riportarti alla villa del signor Kido! » disse afferrandolo per i capelli.

Stanco di guardare, Hyoga intervenne.

« Lasciatelo stare! » disse.

I quattro si girarono in sincrono e iniziarono a ridere vedendolo.

« Sparisci, moccioso. Questi non sono affari tuoi! »

Il corpo di Hyoga iniziò a brillare di luce bianca come la neve.

« Ho detto di lasciarlo stare! »

I quattro lo guardarono con una certa soggezione.

« Diamond Dust! »

Tirò un pugno all'aria scatenando le fragorose risate dei tizi.

“Oh, no!” pensò.

Uno di loro gli andò vicino.

« Cosa volevi fare? Giochi di prestigio? » e gli diede uno schiaffo tanto forte da farlo girare su se stesso prima di cadere a terra.

All'improvviso iniziò a nevicare.

« Sbrighiamoci a portar via il moccioso. Le tormente di neve arrivano presto qua! »

Come se lo avesse sentito, i fiocchi di neve aumentarono insieme al vento.

« Dannazione! »

Una mano si posò sulla spalla di uno di loro.

« Chi...? »

Non finì la frase perché fu colpito da un pugno allo stomaco. Gli altri tre se ne accorsero.

« E tu chi diavolo sei? »

« Non importa, sparite! »

« Ehy, chi ti credi di essere, eh? »

Camus sorrise, aprì la mano mostrando un globo di ghiaccio e disse:

« Diamond Dust! »



