

# LE DODICI CASE MAGAZINE

NUMERO 31



## LEMURI, IL MAESTRO DI ILLUSIONI



5 COSE DA SAPERE SULLA SERIE NETFLIX



GOLD NEEDLE, DOHKO

## Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>5 cose da sapere sulla nuova serie Netflix</i>	5
<i>Lemuri - Il maestro di illusioni</i>	7
<i>Miti &amp; Leggende - Cerbero, il cane a tre teste</i>	9
<i>Armature - Andromeda 3</i>	10
<i>Luoghi - La casa del Toro</i>	12
<i>Gold Needle - Dohko della Bilancia</i>	13
<i>Appuntamenti del mese</i>	15
<i>Recensione Myth - Hades, il re degli inferi</i>	16
<i>Episodio 84 - La vera natura di Mime</i>	17
<i>Episodio 85 - Folken e Mime</i>	18
<i>Saint Seiya - Chapter 0 - Capitolo 2</i>	19



Il principio fu Toy Story del 1995, e da allora le cose sono cambiate radicalmente. La computer grafica ha modificato il volto dell'animazione. Da quel momento fino al giorno d'oggi la quasi totalità delle opere fa uso di tecniche digitali. Tra queste opere ci sono grandi classici come Heidi, Peter Pan o Topolino. Ma anche il mondo degli anime giapponesi è stato toccato da questa rivoluzione, basti pensare ai film in CGI di Capitan Harlock o dei Cavalieri dello Zodiaco.

Ma come mai la computer grafica si è integrata con l'animazione?

Partiamo dicendo che il primo motivo è certamente legato ad uno sviluppo tecnologico, infatti le tecniche digitali permettono di ottenere risultati di forte impatto emotivo in tempi inferiori a quelli normalmente richiesti dall'animazione convenzionale. Il secondo motivo diventa, così, puramente economico perché in questo modo si tenta di abbattere i costi di produzione spostando l'animazione da una visuale classica bidimensionale ad una 3D.

C'è da dire che in alcuni casi il passaggio dall'animazione classica all'uso del CGI ha portato enormi benefici a serie che magari avevano subito un'animazione piuttosto approssimativa mentre il recente rilancio 3D fa subito capire che si tratta di una produzione importante e di più alta qualità. Ma queste "trasformazioni" hanno anche un rovescio della medaglia. Infatti l'uso continuo della computer grafica tende ad uniformare tutto ciò che viene narrato. Vi faccio un esempio.

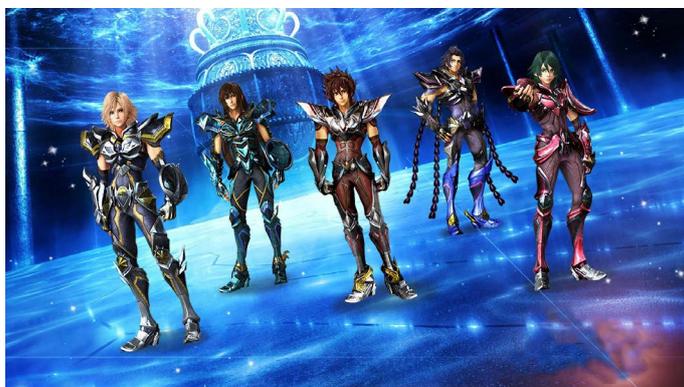
Una volta si poteva riconoscere a colpo d'occhio una produzione Disney da un cartoon targato Hanna & Barbera, ciò era possibile perché c'erano due distinti tratti di disegno. Oggi invece possiamo tranquillamente affiancare sullo stesso stile una produzione della Disney con la nuova serie di Heidi o quella delle Tartaru-

ghe Ninja mettendole tutte sullo stesso piano.

Questo discorso coinvolge anche gli anime, anche se in misura minore, perché le lavorazioni digitali sono entrate a far parte dell'animazione giapponesi in punta di piedi. Infatti la computer grafica viene utilizzata principalmente per operazioni come la creazione di soggetti posti in secondo piano come i fondali di una scena su cui vengono sovrapposti i normali disegni 2D o per lavorare con l'illuminazione dove le luci e le ombre di scena vengono riprodotte mediante la colorazione elettronica. Ma anche il Giappone ha dato vita i suoi film in CGI, anche con un discreto successo, basta pensare al film di Capitan Harlock che per quanto sia

risultato spettacolare, può facilmente essere confuso con un videogame.

Gli stessi animatori non sono del tutto soddisfatti di questo uso spropositato di questa tecnologia, lo stesso Eisaku Inoue ci ha confidato nella nostra precedente intervista che « è migliorata l'efficienza lavorativa, ma è stata per-



sa l'anima. »

Il look di un cartone animato è importante ma, come Inoue, diversi altri animatori sono di questo parere perché i modelli 3D sembrano offrire al pubblico cartoni animati fatti con lo stampino. Così l'uso "industriale" del computer sta omologando e uniformando quello che una volta era il posto più fantasioso e creativo dove farsi raccontare storie meravigliose: il mondo dell'animazione.

In definitiva, siamo di fronte ad un bivio. Da una parte c'è un uso sconsiderato della computer grafica, un processo di omologazione dell'estetica e del racconto; dall'altra un mondo vivo, ricco e pieno di meravigliose storie che aspettano di essere viste. Voi da che parte state?

SEIYA85



## ANNUNCIATO UN NUOVO PROGETTO SEGRETO

Masami Kurumada aveva annunciato un nuovo, scioccante progetto sui Cavalieri dello Zodiaco. Ora, grazie all'account twitter ufficiale di Saint Seiya, spuntano i primi dettagli di questo nuovo progetto che coinvolge in prima persona l'autore, che ha definito questo progetto come "qualcosa che sorprenderà il mondo intero".

E' stato annunciato che il tutto verrà svelato sul prossimo numero di Champion RED, edito da Akita Shoten, in uscita il 19 Novembre ed avrà inizio su quello successivo, in uscita il 19 Dicembre.

Per questo annuncio la produzione ha usato l'illustrazione di Seiya usata per il primo volumetto di Next Dimension, ribadendo che il "progetto scioccante, che avrà impatto su tutto il mondo", è un grande regalo speciale fatto da Masami Kurumada ai suoi fan. Chiude l'immagine promozionale la frase "Seiya sta arrivando!!"

Ora non ci resta che attendere con ansia l'uscita di Champion Red.

## NUOVE BOZZE PER TERUMI NISHII

La character designer del remake di Saint Seiya firmato Netflix, Terumi Nishii, continua a postare sul suo account twitter nuovi disegni dei personaggi di Saint Seiya – I Cavalieri dello Zodiaco – Lost Canvas. La disegnatrice, nota per aver lavorato a opere come Mawaru Penguindrum e Le Bizzarre Avventure di JoJo, ha sfruttato l'occasione per riprendere i soggetti di un'altra serie a cui aveva lavorato, appunto gli episodi del Lost Canvas.



## KATY PERRY RICEVE L'ARMATURA D'ORO



La famosissima cantante Katy Perry ha pensato bene di esibirsi sul palco con indosso un vestito che richiama in modo non proprio velato le sacre armature d'oro, mandando in estasi i suoi fan.

In molti credono che Katy sia una fan del manga creato da Masami Kurumada, anche se la cantante non ha mai accennato nulla a riguardo prima di questo exploit. L'unica cosa certa è che i fan, dando la cosa per certo, si sono scatenati con numerosi meme sul web.

## IL TAMASHII WORLD TOUR SBARCA IN ITALIA



Dopo tanto attendere è finalmente giunto il momento dell'Italia di ospitare la sua tappa del Tamashii World

Tour. L'appuntamento è al Lucca Comics and Games dall'1 al 5 Novembre allo stand Tamashii Nations in Piazza San Pietro Somaldi. Inoltre, oltre a poter ammirare l'esposizione, sarà possibile acquistare alcuni articoli creati in esclusiva per il World Tour.



## 5 COSE DA SAPERE SULLA NUOVA SERIE NETFLIX

La piattaforma di streaming Netflix ospiterà un remake dei Cavalieri dello Zodiaco, come annunciato alla recente Anime Slate di Tokyo, in Giappone.

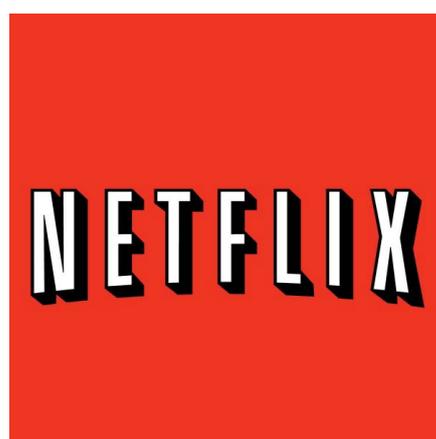
Anche se non sono stati resi noti molti dettagli della nuova produzione, ad oggi si conosce il nome della nuova serie, che sarà intitolata Knights of Zodiac - Saint Seiya, e poche altre informazioni che adesso andremo ad approfondire per conoscere al meglio la serie che arriverà. Partiamo dal presupposto che trattandosi di un remake sarà sì una serie legata all'anime visto negli anni 80, ma sarà anche diversa per certi aspetti.

Quindi andiamo ad approfondire punto per punto quelle poche informazioni che abbiamo sulla serie in modo tale da non rimanere impreparati.

### Numero di episodi:

Al momento è stata annunciata una prima stagione della serie e sarà composta di ben dodici episodi dalla durata di 30 minuti ciascuno e sarà molto più fedele al manga,

a differenza dell'anime. Questo donerà una narrazione più agile della storia, rendendola più dinamica eliminando quella parte di trama che non fa parte del manga originale, risparmiando così del tempo sulla narrazione.



### La storia:

In questa prima stagione della serie, la narrazione si concentrerà sul ritorno dei cavalieri in Giappone per prendere parte alla Guerra Galattica. Oltre agli scontri del torneo, assisteremo anche all'entrata in scena di Phoenix per rubare la Sacra Armatura del Sagittario, e successivamente agli scontri con i Cavalieri Neri arrivando fino al primo incontro con i Cavalieri d'Argento. Ma questo arco narrativo, così come quello delle battaglie alle Dodici Case, viene lasciato alle prossime stagioni della serie.



### Stile di animazione:

Al momento, ancora poco si conosce sullo stile dell'anime, si sa solo che verrà lavorato in computer grafica e saranno utilizzati elementi in 3D. Ma questo non significa necessariamente che sia lo stesso stile utilizzato nel film "I Cavalieri dello Zodiaco - La Leggenda del Grande Tempio". È molto più probabile, invece, che lo stile si avvicini di più allo stile di animazione moderno viste nelle ultime produzioni, ma ciò che è sicuro è che sarà molto diverso dalle animazioni viste nella saga di Ade. La produzione sarà diretta da Yoshiharu Ashino, conosciuto per "D. Gray-man Hallow", e sarà supervisionato internamente da Toei Anima-

tion che elaborerà il progetto.

### Data di uscita:

Sarà bene frenare l'entusiasmo dei fan poiché Netflix non ha ancora annunciato una data esatta per l'uscita della prima serie. C'è da dire che Netflix ha inserito la serie nella lista dei progetti per il 2018, adesso è da vedere se sarà veramente il prossimo l'anno dell'uscita di questa nuova, attesissima serie.

### Il doppiaggio della serie:

La società di doppiaggio UOL Jogos de Brasil è entrata direttamente in contatto con Netflix per conoscere i piani del colosso americano in tema di doppiaggio. Al momento niente è ufficiale e quello che si sa sono solo voci, ma pare che Netflix tiene molto da conto i cast delle voci storiche della serie, sia in Brasile, in Italia, ecc... Questo ci porta a pensare che, quindi, le voci storiche occupano ancora oggi delle posizioni di rilievo all'interno della saga. Ma come detto al momento si tratta solo di voci, idee, e che quindi non vuol dire che saranno gli stessi cast di voci di trent'anni fa quelle che prenderanno parte a questo remake, ma c'è la concreta possibilità che possano essere scelte delle nuove voci.

Al momento non ci resta che attendere di conoscere qualche particolare in più su questo remake dei Cavalieri dello Zodiaco sperando che mantenga le premesse iniziali.



# LE DODICI CASE



## LEMURI IL CREATORE DI ILLUSIONI

### DATI

Età: 21

Altezza: 1,68 m

Peso: 49 kg

Data di Nascita: 19 Agosto

Gruppo Sanguigno: 0

Luogo di Nascita: Portogallo

Armatura: Salamandra

Per la creazione dei Generali degli Abissi, Kurumada affermò che nella loro creazione si concentrò principalmente sull'aspetto psicologico dei loro profili, questo perché nelle sue intenzioni c'era la volontà di non rappresentare dei semplici nemici devoti al male, ma dei cavalieri che eseguivano il loro dovere seguendo fedelmente il loro dio Nettuno, e Lemuri non fa eccezione. Nonostante questa impostazione di base sul profilo del personaggio, Lemuri è forse il più vile e spregevole di tutti i Generali degli Abissi. Il guardiano della Colonna dell'Oceano Antartico non è un cavaliere molto forte per cui cerca di evitare lo scontro frontale con i suoi avversari, ma preferisce ricorrere alla trasformazione e all'inganno per poterli sconfiggere. Il potere di trasformarsi in chiunque voglia

gli conferisce la possibilità di torturare i suoi avversari psicologicamente. Il volto di Lemuri viene raffigurato con corti capelli neri corti e crespi. Nella serie animata, inoltre, Lemuri ha una carnagione albina, forse per sottolineare la sua strana natura. Inoltre ha un fisico esile e delle strane pose che ricordano lo specter Niobe.



### TECNICHE

**Illusioni:** Il potere su cui fa forza Lemuri è quello di poter leggere nel cuore del suo avversario riuscendo a trovare in questo un punto debole del nemico. Infatti, dopo aver letto nel cuore del nemico, Lemuri riesce a prendere in tutto e per tutto le sembianze di una persona amata, facendo cadere le difese del suo avversario.

Oltre all'abilità di trasformarsi, Lemuri dispone di un colpo segreto, gli **Occhi della salamandra (Salamander Shock)**: in cui scaglia dalle sue mani una serie di raggi elettrici volti a finire l'avversario, il quale avrà l'impressione che i colpi partano dagli occhi di una gigantesca salamandra.

Nulla viene svelato sul passato di Lemuri nell'arco della serie, di lui si intuisce solo che, come gli altri Generali degli Abissi, era stato attirato dall'armatura della Salamandra fino al regno di Nettuno dove si è addestrato per diventare uno dei sette generali. Durante il suo addestramento, Lemuri sviluppò il potere di creare l'illusione di essere la persona più cara del suo nemico per poi colpirlo a sorpresa, lasciando nel suo avversario la consapevolezza di essere stato tradito da chi più amava. Questa sua tecnica, affinata con l'addestramento, gli permetteva di copiare in tutto e per tutto la persona che stava ricreando diventando praticamente impossibile da scoprire. Lemuri giustifica questa meschina tecnica ritenendo legittimo giocare con i ricordi dei suoi avversari, tutto ciò gli dà la fama di essere il più sadico e spaventoso tra i Generali agli ordini di Nettuno.

Quando Atena viene rapita da Nettuno, Lemuri attende alla Colonna dell'Oceano Antartico i Cavalieri di Atena, dove ha il compito di evitare che venga abbattuta la colonna. A differenza dei suoi compagni, Lemuri non rimane fermo in attesa, ma utilizza i suoi poteri sui cavalieri di bronzo facendo perdere loro l'orientamento attirandoli da lui. Il primo ad avvicinarsi alla colonna dell'Antartico è Cristal, che si addentra in una fitta nebbia. All'interno della nebbia, Lemuri riesce a leggere il cuore di Cristal e si immedesima in Aquarius, in un primo momento il cavaliere del Cigno è titubante ma dopo se ne convince e scoppia in lacrime felice per aver ritrovato il suo maestro. Quel momento serve a Lemuri per colpire al collo Cristal che rimane a terra mentre lui ride della sua espressione incredula. Subito dopo Cristal, alla colonna dell'Antartico, giunge Pegasus. Nel vedere l'eroe, Lemuri si tramuta in Castalia e cerca di far avvicinare a sé Pegasus, ma nel fare questo commette l'errore di chiedere all'eroe di abbandonare insieme il regno sottomarino. Nel sentir ciò, Pegasus si insospettisce ma Lemuri riesce a leggere ancora più in profondità nel cuore del

cavaliere, così, sempre sotto le sembianze di Castalia, si toglie la maschera rivelando a Pegasus di essere sua sorella Patricia. L'eroe corre ad abbracciare la sorella ritrovata, ma anche lui viene colpito a tradimento da Lemuri. Il Generale degli Abissi usa anche la stessa tecnica con Andromeda dove si finge Phoenix, ma a salvare il cavaliere di Atena dall'inganno è la catena che riesce a leggere il pericolo e ferma la mano del nemico. Lemuri, dopo aver ripreso le sue sembianze, decide di giocare

con l'animo gentile di Andromeda, così riprende le sembianze di Phoenix potenziando la sua illusione. La tecnica funziona perché Andromeda ferma la catena e questo favorisce Lemuri che colpisce il suo avversario, ma prima che possa dargli il colpo di grazia fa la sua apparizione il vero Phoenix. Il cavaliere della Fenice si presenta colmo di rabbia per la crudeltà dimostrata da Lemuri verso i suoi compagni e così lo colpisce con il "Fantasma Diabolico" che mostra a Lemuri una copia di sé stesso. Dopo essersi preso gioco dell'avversario, Phoenix si scaglia con furia contro il Generale sferrando numerosi colpi in nome dei suoi compagni caduti vittime degli inganni di Lemuri. Il Generale degli Abissi prova a controbattere con gli "Occhi della Salamandra", ma Phoenix ferma il colpo con una sola mano prima di scagliare le "Ali della Fenice" che travolgono l'avversario. Come ultima ancora di salvezza, Lemuri prende le sembianze di Andromeda per tentare di confondere Phoenix, e inizialmente sembra riuscirci ma poi quando si lancia contro Phoenix per colpirlo, il cavaliere della Fenice lo ferisce mortalmente con un pugno al cuore. Lemuri rimane sbalordito della freddezza di Phoenix e lo accusa di essere crudele quanto lui, incapace di provare sentimenti. Ma quando il cavaliere risponde che non è così, Lemuri scruta più in profondità nel cuore di Phoenix trovando Esmeralda, il suo unico amore. Lemuri prende le sembianze della giovane ingannando Phoenix e riuscendo a ferirlo, ma ormai in punto di morte a Lemuri non riesce altro e così si lascia andare soddisfatto di aver trovato un sentimento d'amore in Phoenix.



### CURIOSITA'

Maurizio Scattorin, voce di Gemini, nel 1975 ha fatto parte del cast del film culto *Amici Miei* di Mario Monicelli interpretando il ruolo di Luciano Perozzi, figlio di Giorgio Perozzi, uno dei protagonisti.



## CERBERO IL GUARDIANO DEGLI INFERI

Gli autori greci descrivevano l'Aldilà come un luogo oscuro e desolato, popolato da mostri che sorvegliavano e intimorivano le anime dei defunti. Tra queste creature, la più temuta era Cerbero, un famelico cane a tre teste che presidiava l'ingresso dell'Ade. Un compito a cui Cerbero si dedicava con solerte ferocia, spezzando le illusioni di coloro che, dopo la morte, pensavano di poter sfuggire agli abissi tenebrosi dell'Oltretomba.

Fauci ringhianti da mastino, una coda cosparsa di aculei, la schiena ricoperta di vipere: così i poeti antichi immaginavano Cerbero, il cane da guardia degli inferi, un mostro che, con le sue tre teste, simbolizzava la perdita del passato, del presente e del futuro legata alla morte.

Il feroce CERBERO aveva ereditato la sua natura mostruosa dai genitori: il padre Tifone era un gigante alato con cento teste, occhi fiammeggianti e la parte inferiore del corpo composta da due spire di serpente. La madre Echidna, invece aveva un busto da donna innestato su una coda di vipera. Dagli amori tra Tifone ed Echidna ebbe origine Cerbero, che prese dal padre le dimensioni gigantesche e la forza brutta, mentre dalla madre ereditò la voracità. Oltre al cane infernale, i due mostruosi compagni avevano anche altri figli, tutti parimenti terrificanti: dall'Idra di Lerna, sopraffatta da Eracle in occasione della seconda fatica, ad Ortro, il cane a più teste che vigilava sulle mandrie di Gerione, fino alla Chimera, il leggendario animale, per metà capra e per metà leone, ucciso da Bellerofonte.

Cerbero dimorava lungo le rive del fiume Stige, nel punto in cui il nocchiero Caronte, attraversate con la sua imbarcazione le acque scure dell'Acheronte, depositava le anime dei defunti destinate all'Ade. Non

appena sbarcati, i nuovi arrivati trovavano ad accoglierli il cane infernale, che li scortava ringhiando fino all'ingresso degli Inferi e si allontanava solo quando era certo che tutti avessero varcato quella soglia fatale. Se qualcuno tentava di fuggire, Cerbero lo inseguiva e lo riportava indietro a forza, non senza averlo prima dilaniato con le sue zanne. Nessun dono poteva

placare la furia di Cerbero; al più si poteva ammansire per qualche istante l'ira della belva gettandole in pasto la focaccia di miele che i Greci, proprio a tale scopo, ponevano nella tomba accanto al defunto. Solo pochi eroi avevano avuto il privilegio di vedere Cerbero da vivi: tra costoro Eracle, l'unico insieme ad Ade, dio dell'Oltretomba, a essere riuscito a domarlo. Eracle discese agli Inferi su ordine di Euristeo, re di Tirinto e Micene, che come

dodicesima e ultima fatica gli aveva imposto proprio di riportare Cerbero sulla terra. L'eroe si presentò dunque ad Ade e gli chiese il permesso di condurre con sé il cane. Ade dapprima glielo negò, ma poi acconsentì alla richiesta dell'eroe, a patto che questi riuscisse ad addomesticare Cerbero a mani nude. Impresa che, puntualmente, l'eroe portò a termine, dimostrandosi più forte persino della morte. Un altro personaggio mitologico greco riuscì ad eludere la feroce guardia di Cerbero e a varcare le soglie dell'Oltretomba. Si tratta di Orfeo, il cantore e poeta tracio che si spinse fino negli Inferi per recuperare la moglie Euridice, morta per il morso velenoso di un serpente. Orfeo non aveva il vigore fisico di Eracle, che era riuscito a sopraffare Cerbero con la forza. Aveva però ricevuto in dono dagli dei l'arte della musica: intonò perciò con la sua lira un canto così irresistibile che Cerbero, come stregato da quella melodia, lo lasciò passare.





Dopo la battaglia contro Nettuno, l'armatura di Andromeda riporta diversi danni che non riescono a ripararsi da solo, infatti quando la battaglia con Hades comincia la corazza mostra numerose crepe. Quando i cavalieri di bronzo si ritrovano dinnanzi alla statua di Atena insieme a Shion, quest'ultimo lancia su di loro il sangue di Atena e questo dà vita alla nuova evoluzione della corazza di Andromeda. La nuova corazza, oltre a coprire una percentuale maggiore del corpo, presenta diversi nuovi poteri tra cui una resistenza ancora maggiore e la possibilità di poter attraversare la superdimensione che collega gli Inferi con l'Elisio che può essere attraversata solo dagli Dei. Questa corazza fa il suo debutto in battaglia nello scontro al palazzo di Pandora, in Germania, contro Radamante ed in seguito viene utilizzata negli scontri con gli specter negli inferi. Quando i cavalieri attraversano la superdimensione, all'armatura di Andromeda non spuntano le ali come capitato a Pegasus, ma riesce comunque ad attraversarla proprio grazie all'aiuto di quest'ultimo. Nell'Elisio, durante lo scontro con Thanatos, la corazza viene disintegrata dalla potenza del dio, ma bruciando il suo cosmo, Andromeda riesce a risvegliare la sua armatura divina nata dalle macerie di questa corazza. Dopo la Guerra Sacra l'armatura riesce a ricomporsi e torna al suo stato naturale ma mostra, ovviamente, su di essa i segni della battaglia.

#### TOTEM

Il nuovo totem rappresenta la regina Andromeda circondata dalle sue catene, con fattezze più umane rispetto alla versione precedente. Il diadema forma parte della testa, che è formata anche da una maschera, che poi rientra nel pettorale, e dai lunghi capelli, che si dividono formando la protezione per i fianchi e la schiena. Il resto del blocco centrale e la cintura formano il torace della regina, mentre le ginocchiere formano i seni. I coprispalla formano le spalle della donna, i bracciali e gli schinieri formano le braccia, tenute incrociate sul petto, mentre i copricoscia formano, come prevedibile, le cosce. Le catene, partendo dai bracciali, si dispongono al suolo a spirale attorno al totem.





### ELMO

L'elmo della nuova corazza rimane a diadema e ricalca lo stile di quello precedente, infatti è composto da una sottile banda semicircolare di metallo, che va da un orecchio all'altro, con al centro una placca a forma di U o semicerchio, appuntita al centro ed alle due estremità. Proprio al centro di questa placca si trova un piccolo rombo rialzato rispetto al resto del diadema, ai suoi lati partono delle piccole corna che salgono su e poi tendono a ripiegarsi verso l'interno. Anche questo diadema, come la versione precedente, lascia scoperto del tutto le tempie e il cranio. È del tutto argentato, tranne per la fascetta metallica, che è rossa.

Proprio al centro di questa placca si trova un piccolo rombo rialzato rispetto al resto del diadema, ai suoi lati partono delle piccole corna che salgono su e poi tendono a ripiegarsi verso l'interno. Anche questo diadema, come la versione precedente, lascia scoperto del tutto le tempie e il cranio. È del tutto argentato, tranne per la fascetta metallica, che è rossa.

### COPRISPALLE

I coprispalle mantengono praticamente la stessa forma della versione precedente. Rimangono, quindi, molto grandi ed hanno la forma di un rombo allungato, leggermente concavo e curvo in modo da proteggere il braccio e la spalla da tutte le direzioni tranne quella più interna. Questi coprispalle vanno ad agganciarsi al braccio e tendono a coprire, oltre alla spalla, anche tutto il braccio del cavaliere. L'intero pezzo dell'armatura è di colore fucsia.



### BLOCCO CENTRALE

Il blocco centrale copre quasi per intero il busto di Andromeda, lasciando scoperte solo la parte bassa dei fianchi. Questo pezzo ha una forma cilindrica che va ad avvolgere il busto del cavaliere partendo dal collare fino a coprire il torace. Il bavero è alto vari centimetri e termina poco sotto il mento, lasciando un'apertura in avanti per permettere ad Andromeda di piegare il collo. Al centro del bavero, subito sotto quest'apertura, c'è una gemma rotonda dello stesso colore dell'intero blocco centrale. Al centro è posizionata una piastra a forma di V allungata che fa da rinforzo a tutto il busto del cavaliere, partendo dalle spalle prosegue nella zona dei pettorali fino a collegarsi centralmente al cinturino. Ai suoi lati partono le fasce metalliche striate che coprono i fianchi e che si estendono obliquamente verso il basso, agganciandosi alla protezione per la schiena e che servono per tenere fermo il blocco centrale. Anche questo pezzo è interamente fucsia come il resto dell'armatura.

### BRACCIALI

Anche in questa versione dell'armatura i bracciali sono identici tra loro. Essi hanno una forma ovale allungata che va ad aderire perfettamente sul braccio del cavaliere, essi vengono tenuti fermi da due sottili fasce metalliche che sono poste nella parte interna del braccio. Nell'estremità superiore i bracciali tendono a finire in modo appuntito poco oltre il gomito per permettere una maggiore copertura. La protezione per la mano arriva fino a metà delle dita, è rigida sul dorso e flessibile sul palmo. Sul polso è presente un punto di snodo per permettere al cavaliere di poter muovere con facilità la mano. Attaccate ai bracciali sono riposte le due catene di Andromeda che, quando non vengono utilizzate, sono avvolte intorno ai bracciali. A parte le catene, i bracciali sono interamente di colore fucsia.



### CINTURINO

Il cinturino è formato da tre fasce metalliche fucsia che sono attaccate tra loro e circondano interamente la vita di Andromeda. Al centro è posta una larga fibbia argentata, la forma esagonale che però nella parte alta e centrale tende ad aprirsi per permettere l'aggancio del pettorale su di essa. Questa nuova fibbia è leggermente più grande rispetto alla precedente finendo alcuni centimetri al di sotto del cinturino.



### COPRICOSCIA

I copricoscia sono un pezzo inedito per l'armatura di Andromeda e che va a coprire una porzione di corpo che, sia con la prima che con la seconda versione, è sempre stato scoperto. I copricoscia sono composte da due grosse placche arrotondate che vanno quasi a sovrapporsi agli schinieri. Al centro, queste placche si allargano su entrambi i lati, formando la protezione per il fronte ed il retro della gamba, che a sua volta continua nella fascia striata che aggancia il pezzo.



### SCHINIERI

Gli schinieri sono composti da due pezzi, le ginocchiere e gli schinieri veri e propri. Le ginocchiere hanno una forma rotonda e sono convesse verso l'esterno, coprono per intero il ginocchio e sono tenuti fermi da una fascia metallica che circonda l'articolazione.

Gli schinieri sono composti da due parti, entrambi di forma cilindrica che coprono la parte superiore e la parte inferiore della gamba. Il cilindro superiore si sovrappone a quello inferiore e termina con una punta a forma di V, mentre quello inferiore, a sua volta, si allunga verso l'alto, restringendosi in una punta che finisce di vari centimetri sotto la parte inferiore del cilindro superiore. Gli schinieri sono rinforzati con uno strato ulteriore alle caviglie.



## LA CASA DEL TORO LA SECONDA CASA DEL SANTUARIO

La casa del Toro è il secondo dei dodici templi posti a difesa di Atena, la sua architettura è simile a quella del vicino tempio dell'Ariete anche se pur priva degli ornamenti orientali che dona alla struttura un aspetto più classico. La sua forma è rettangolare con il corpo centrale della struttura più avanzato da cui parte una rampa di scale che collega il tempio con un piccolo spiazzo ai piedi del tempio. Il tetto è per lo più piatto, fatta eccezione per una porzione a spiovente al centro necessaria anche esteticamente per far entrare l'enorme fregio a forma di testa di toro. Sulla facciata anteriore del tempio troviamo due file di cinque colonne per lato, mentre la parte avanzata del tempio è sorretta da due file da tre colonne, tutte le colonne sono in stile classico e fanno da "ingresso" alle mura del tempio che conducono all'interno della struttura. Le sei colonne poste sulla parte avanzata del tempio servono a mantenere l'enorme capitello che si trova in cima ad esse ed è parte integrante del tetto. Il frontone ha una forma triangolare al centro all'interno del quale è posizionato, in rilievo, lo stemma celeste stilizzato del Toro, con corna abbastanza lunghe e poste orizzontalmente. Ai lati del simbolo del Toro si trovano altri due bassorilievi di forma rettangolare che sono posti all'estremità della facciata principale.

Come capitato a tutte le dodici case dei Cavalieri d'Oro, nella saga di Hades il tempio del Toro viene ridisegnato rendendolo il più simile possibile alla versione del manga. La struttura mantiene la forma rettangolare con l'ingresso al tempio che viene fuori dal centro, ma perde la maggior parte dei suoi elementi identificativi venendo sostituiti da una struttura che nel complesso è molto più lineare e classica, ma che lo rende anche più banale. All'esterno della casa non troviamo più la testa del Toro stilizzata, ma il simbolo celeste

della costellazione sempre in bassorilievo. Le colonne mantengono lo stesso stile delle precedenti ma passano dalle cinque per lato a solo tre, mentre l'ingresso al tempio è costituito da otto colonne disposte equamente su due file. Nel Lost Canvas il tempio mantiene, in linea di massima, queste stesse caratteristiche venendo modificato solo per renderlo leggermente più raffinato del precedente.

Nella serie classica la casa del Toro è palcoscenico dello scontro tra Toro e Pegasus e prima dello scontro notiamo che quando i cavalieri entrano nel tempio si ritrovano in un enorme stanzone quadrato formato da due fitte serie di colonne sovrapposte in stile dorico, dove le colonne della seconda fila poggiano su un grande architrave che poggia su tutta la linea inferiore, facendo sembrare il tempio molto più alto di quanto sembri all'esterno. Durante lo scontro tra i due cavalieri si può ben intuire che il tempio ha altre sale ai lati ed un piano inferiore dove viene scagliato più di una volta Pegasus.

La casa del Toro subisce una nuova trasformazione nel film "La leggenda del Grande Tempio" dove esternamente la casa è uguale a tutte le altre, ma internamente la sala sembra abbastanza cupa e in penombra. Il pavimento sembra essere formato da un unico blocco dorato ricoperto di fregi, mentre lungo le pareti si vedono colonne, porte finemente decorate, sopralchi, fregi e sculture di ogni tipo. Al centro del tempio è posto un grosso tavolo dove il cavaliere, seduto a mangiare, accoglie Pegasus e gli altri, questo è l'unico segno di mobilio presente all'interno del tempio.





## GOLD NEEDLE

### DOHKO DELLA BILANCIA

di SEIYA85 & GIAN FRIZZ NEEDLE

Dohko è il cavaliere d'Oro della Bilancia, custode della settima casa. Il cavaliere è originario della Cina, e il suo nome vuol dire Giovane Tigre, come l'animale che ha tatuato sulla schiena. L'origine del tatuaggio sarebbe dovuta al precedente addestramento di Dohko come guerriero dell'ordine dei Taonia.

Prima che iniziasse la Guerra Sacra del diciottesimo secolo, Dohko fu inviato in missione in Italia perché degli specter si erano radunati in un villaggio della penisola. Durante la sua missione il cavaliere si imbatté in Tenma proprio nel momento in cui il ragazzo riuscì a bruciare il loro cosmo per salvare il villaggio. Una volta salvato il ragazzo, Dohko gli chiese di seguirlo al Grande Tempio per farlo diventare un cavaliere. Di ritorno dalle sue missioni, è lo stesso Dohko ad addestrare Tenma, prendendo il ragazzo sotto la sua ala considerandolo quasi come un fratello minore. Una volta che il cosmo di Ade si risveglia, il Grande Sacerdote ordina a Dohko e Shion di comandare un plotone di cavalieri e recarsi in Italia, della spedizione fa parte anche Tenma. La missione dei cavalieri di Atena fallisce miseramente, tutti i cavalieri, Tenma compreso, vengono uccisi da Ade, che Dohko riconosce in Alone, il vecchio amico di Tenma. Cercando di vendicare il suo allievo, Dohko si scaglia contro il dio degli Inferi, ma viene fermato da Kagaho di Benu, così a Dohko e Shion non resta che ritirarsi al Grande Tempio.

Durante il periodo in cui Dohko resta al Santuario per presiedere alla settima casa, ha un breve incontro con Asmita che si complimenta per la tempra del suo allievo Tenma. In seguito assiste allo scontro tra Aldebaran del Toro e Kagaho di Benu, che era giunto al Grande Tempio proprio per affrontare Dohko, vinto dal Cavaliere d'Oro. Poco dopo Ade invade il Santuario ma blocca i movimenti di tutti i cavalieri di Atena, compreso Dohko.

Dohko si unisce all'esercito di Atena che tenta di invadere il castello di Ade e, come tutti i cavalieri, attende all'esterno che cada la barriera di Ade. Ma quando le cose si complicano dopo la morte di Hakurei, Dohko riceve il permesso da Sisifo di intervenire e insieme a Tenma corre in aiuto di Shion. I due cavalieri provano un attacco combinato contro Ade, ma senza riuscire a ferire la divinità che nel frattempo crea un'illusione in cui la barriera è distrutta e il Grande Sacerdote ordina di attaccare facendo in modo che parte dell'esercito di Atena venga tratto in inganno e muoia. Tutto questo scatena l'ira di Tenma che si scaglia contro Ade, ma invano. Quando Ade si prepara a dare il colpo di grazia a Pegasus, interviene Dohko in sua difesa proteggendolo con lo scudo. Il cavaliere della Bilancia propone e il suo allievo di attaccano il re degli Inferi contemporaneamente ma i loro colpi vengono spazzati via facilmente. A quel punto Dohko si offre come diversivo per consentire a Shion di andarsene insieme a Tenma e Yuzuriha, così il cavaliere si sveste dell'armatura e lancia il "Drago Nascente" all'interno del quale nasconde il suo tridente. Ade blocca il tridente, ma nel farlo si distrae favorendo la fuga di Shion e gli altri e così trafigge al petto Dohko con la sua spada poi dsitrugge il suo castello. Il corpo di Dohko viene portato da Kagaho all'orco dell'Isola di Kanon saldando il debito che aveva preso con Aldebaran. Lì Dohko viene rianimato da Defteros, che fa ripartire il cuore del custode della settima casa con il sangue della divina Atena. Una volta ristabilitosi, Defteros manda Dohko in missione al Grande Tempio per recuperare l'armatura di Atena con il sangue della dea. Al Santuario il cavaliere trova ad attenderlo un gruppo di specter che riesce a sconfiggere ma successivamente deve combattere nuovamente contro Kagaho. Lo specter riesce ad immobilizzare Dohko impedendogli di usare il sangue divino, ma l'armatura della dea viene risvegliata



lo stesso dal sangue di Dohko che è intriso del sangue di Atena. Successivamente Dohko riesce a recuperare dalle mani di Kagaho il prezioso oggetto ed in quel momento giunge Deferos in suo aiuto, lo stesso cavaliere dei Gemelli altera la memoria di Dohko, in quanto il segreto delle vesti divine è un segreto esclusivo del Grande Sacerdote.

Quando Tenma, Sasha, Shion e Regulus raggiungono il terzo tempio della Tela Perduta si trovano di fronte a Kagaho, ma poco dopo i quattro vengono raggiunti da Dohko pronto a concludere il loro lungo scontro. I due cavalieri danno vita ad uno scontro terrificante con i poteri dei due cavalieri portati oltre i loro limiti. Kagaho con il "Rising Darkness" lascia Dohko in fin di vita a causa della terribile disidratazione causata dal sole nero. In un momento di stanchezza dello scontro, Dohko nota che Kagaho gli



ricorda il suo vecchio maestro perché lo specter è consumato dall'odio abbandonando poco alla volta la sua umanità per via della rabbia di aver perso il fratellino. Kagaho esplose tutto il suo potere contro Dohko, ma questi riesce ad evitarlo e blocca il nemico alle spalle e cerca di sconfiggerlo con la pienezza del Dragone. Una volta in cielo, Kagaho si rende conto di aver perso la sua umanità, così decide di morire da solo facendo in modo che Dohko torni sulla Tela Perduta.

Dohko si riunisce a Tenma e gli altri per lo scontro finale contro Ade, ma prima del duello decisivo, Atena riporta Dohko e gli altri cavalieri sulla Terra e in quell'occasione la dea dona la tecnica del Misophetamenos al custode della settima casa per rallentare il suo battito cardiaco affidandogli la custodia del sigillo che tiene prigionieri gli specter di Ade.

## FOCUS - IL CUSTODE DELLE SACRE ARMI DELLA BILANCIA



L'armatura della bilancia ha uno dei compiti più importante tra tutte e dodici le costellazioni dello zodiaco: custodisce le dodici armi dorate. E' un forziere, uno scrigno, una fortezza in cui le Sacre armi sono bandite e conservate.

Chi indossa l'armatura della bilancia non è un Cavaliere qualsiasi, diventa quindi Giudice e Valutatore di quelle armi e diretto Responsabile al loro uso. La bilancia è il simbolo di Giustizia per eccellenza, l'equità delle scelte e la consapevolezza che ogni azione ha una conseguenza. A chi concedere l'uso di queste armi? Chi si merita un tale privilegio e soprattutto, in quali circostanze poterle donare nonostante l'assoluto divieto di Atena?

Perché non concederle per salvarsi la vita? Perché non donarle ai Cavalieri in estrema difficoltà per proteggere Atena?

Che ruolo ingrato quello di custodire dentro di se dei potenti doni, ma non aver la possibilità di offrirli a nessuno.

### CURIOSITA'

Nell'anime viene mostrato che Phoenix e i Cavalieri Neri agiscono per conto di Arles mentre nel manga il gruppo di cavalieri agisce in maniera del tutto autonoma perché il cavaliere della Fenice vuole tenere per sé la Sacra Armatura



# LE USCITE DEL MESE

Domenica 5 Novembre, al Lucca Comics, ci sarà il Saint Seiya Fan Meeting, dinnanzi al Baluardo di San Colombano dalle ore 15.00. Insieme a me ci sarà anche il mio amico GianFrizz Needle che presenterà a tutti voi il suo progetto Saint Seiya Jerusalem. Inoltre sarà un'occasione per conoscerci da vicino e chiacchierare insieme sui nostri eroi preferiti.

Quindi, per chi sarà a Lucca Domenica, vi aspetto dalle ore 15 dinnanzi al BALUARDO DI SAN COLOMBANO, vicino la statua del Leone.

Venite numerosi



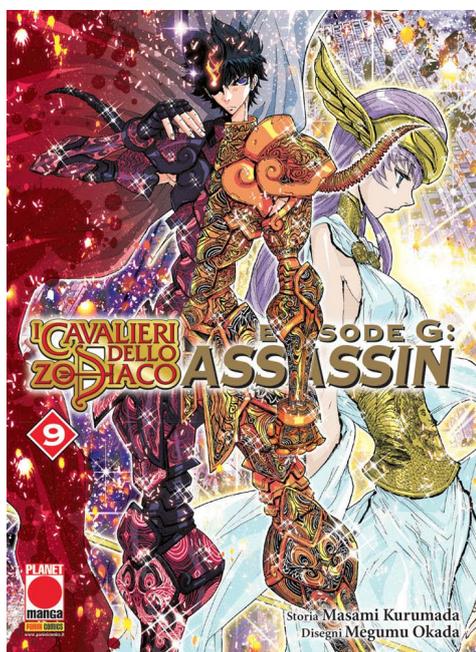
DATA DI USCITA: 09 NOVEMBRE 2017

PREZZO: 4,50€

EDITORE: PLANET MANGA

VOLUME: BIANCO E NERO

Assorbendo lo spirito della discordia attraverso le radici dell'albero del male, Saga aumenta la sua potenza, mettendo alle strette Aiolia e Milo. Intanto, Shoko si ritrova faccia a faccia con Eris, ma per la giovane Saintia è impossibile accettare l'idea che sua sorella Kyoko sia scomparsa per sempre...



DATA DI USCITA: 23 NOVEMBRE 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! Vestita l'Armatura dell'Acquario, Hyoga annienta Watatsumi, il capo dei Senza Volto. Intanto nel bel mezzo del duello contro Lancillotto, Shura viene colto dagli effetti collaterali del suo viaggio nel tempo e nello spazio.



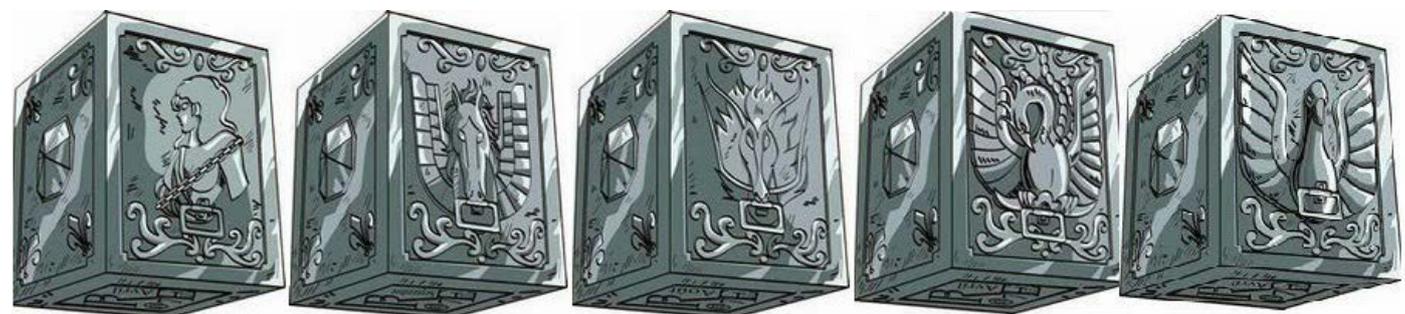
# HADES IL RE DEGLI INFERI



### SCATOLA

Il box contenente il myth cloth del Re degli Inferi Hades ha la classica forma a libro e sulla copertina ci mostra un'immagine del myth con indosso l'armatura in una posa statica e con la sua spada nella mano destra. Sulla sua destra vi è un'immagine in primo piano della divinità e dietro di esso intravediamo il totem della corazza. Nell'angolo in alto a destra vi è posizionato il logo della serie "Saint Seiya - Hades" e sotto di esso l'inconfondibile marchio Toei, mentre nella parte bassa vi è il logo dei Myth Cloth e nell'angolo a sinistra il logo della Bandai. La parte posteriore della scatola è dedicata ai contenuti della confezione, quindi troveremo, sulla

destra, un'immagine in piccolo del myth di Hades con indosso l'elmo e sotto di esso le tre diverse altre combinazioni di volto che si possono rappresentare. Di fianco, sulla sinistra, il dettaglio del totem dell'armatura di Hades, mentre sulla sinistra troviamo due piccole immagini che ci mostrano un volto urlante di Seiya e la pettorina dell'armatura divina dell'eroe bucata lì dov'è stata colpita dalla spada di Hades, il tutto con un'immagine un pò più dinamica della divinità che fa da sfondo a tutto. Ai due lati viene rappresentato in modo stilizzato il totem dell'armatura di Hades posizionata in mezzo alle scritte "Saint Cloth Myth - Hades". L'interno della confezione contiene due blister, uno per lato. Il primo contiene il personaggio e quasi tutti i pezzi della sua armatura compresi cinque set di mani. Il secondo blister contiene lo scheletro del totem, compreso il suo piedistallo, e tutti gli extra di cui è dotato il myth.



Partiamo dal totem di questa armatura divina e iniziamo dicendo che, anche trattandosi di un myth della serie classica, è molto ben fatto, molto verosimile con quanto si è intravisto nella serie ed è anche molto ben dettagliato. Insomma, il totem, per bellezza, fa una gran figura che è reso ancora più elegante dal piedistallo su cui posa, che altro non è che la tomba della divinità. La forma umana del totem rende abbastanza intuitivo e facile il montaggio dei pezzi, ma per alcuni pezzi le istruzioni aiutano molto. Nonostante le grandi e voluminose ali, la stabilità del totem non viene mai compromessa, anche perché i piedi del totem vanno ad incastrarsi sopra al piedistallo.

Il personaggio di Hades con indosso la sua armatura divina è davvero molto bello da vedere, infatti l'armatura veste bene sul personaggio andando a delinearci perfettamente con il corpo del personaggio. Dalla colorazione dell'armatura fino ai dettagli del volto, questo myth riesce ad essere molto verosimile con il personaggio visto nell'anime. Uno dei limiti dei myth cloth classici è sempre stato il volto che non riusciva ad essere verosimile, ma in questo caso la fedeltà della riproduzione del volto e della capigliatura è davvero altissima, è bello notare come anche gli occhi, il colore e il loro taglio, sono pressoché identici. Come per il totem, anche la fase di montaggio del personaggio risulta abbastanza facile ed intuitiva, senza il bisogno di utilizzare le istruzioni. I pezzi si agganciano tutti perfettamente e sono saldi, in modo da non incorrere in pezzi che saltano via alla minima pressione. L'unico difetto di questo myth è la stabilità, poiché il peso eccessivo delle ali fa sì che il myth tenda all'indietro. Anche con lo stand di supporto le cose non cambiano molto e la stabilità resta comunque precaria.



### COMMENTO

Quello che possiamo dire di questo myth è che, seppur trattandosi di un myth della serie classica, è davvero di altissima qualità e non ha nulla da invidiare a quelli della collezione EX. Gli extra in dotazione come il volto extra e la spada del dio sono tutti di ottima fattura, così come la testa e il busto di Pegasus per poter ricreare la scena finale della saga. Se non fosse per la stabilità il myth potrebbe considerarsi perfetto, ma in definitiva, nonostante questo piccolo difetto, questo è un myth che vale la pena essere acquistato.

### VOTI

TOTEM	9
ACCESSORI	9,5
POSE	6,5
PERSONAGGIO	9
MONTAGGIO	8,5
QUALITÀ/PREZZO	9
<b>TOTALE</b>	<b>8,60</b>



### 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.



La battaglia tra Andromeda e Mime riprende, con il cavaliere di Asgard che usa la musica della sua arpa per creare illusioni di se stesso. Andromeda prova a difendersi con la sua catena, ma neanche l'arma riesce a individuare il vero Mime che è così favorito e riesce a colpire ripetutamente l'avversario.

Intanto, in una capanna, Flare riposa sotto lo sguardo vigile di Kiki, ma il sonno della giovane è tormentato da incubi in cui sua sorella Ilda ordina Artax di ucciderla. Intanto proprio Ilda è delusa nel sapere della sconfitta di Artax anche se non ne è preoccupata più di tanto.

Sul campo di battaglia continua la battaglia tra Mime e Andromeda con la catena di quest'ultimo che sembra inefficace di difenderlo e così il cavaliere di Atena è alla mercé dei colpi portati da Mime. Andromeda si chiede ancora perché la sua catena non riesca a riconoscere il nemico finché non capisce e la musica dello strumento plagia il pensiero e si sforza di ignorarla, in questo modo riesce ad individuare il vero Mime e lo attacca con la sua catena riuscendo a colpirlo. Il cavaliere di Atena afferma che era la musica a plagiare la sua mente, facendogli apparire Mime come un amico ed impedendo alla catena di trovarlo. A sorpresa, Mime si libera facilmente della catena e ciò lascia sbalordito Andromeda poiché ora Mime non sta suonando il suo strumento. Mime deride l'avversario per la sua gentilezza e la sua bontà d'animo che sono così radicate in lui e che quindi non ha bisogno della sua musica per far sì che venga apprezzato da lui poiché gli è bastato illuderlo della sua bontà. Dicendo ciò, Mime si appresta a dare il colpo finale ad Andromeda, ma il cavaliere, a sorpresa, si sveste della sua armatura dimostrando di essere pronto a morire in nome di Atena, poi rivela all'avversario che non è la musica a renderlo nobile ma il contrario. Andromeda continua chiedendo a Mime per quale ragione combatta, ma quando

costui risponde che lo fa per conquistare una nuova terra per la gente di Asgard, il cavaliere di Atena non gli crede. Ciò perché Andromeda ha avvertito il vero cosmo di Mime che è molto simile al suo, ovvero rifugge la violenza. Questo, per Andromeda, spiega anche il perché la sua catena si rifiuta di colpirlo. Mime rifiuta di credere che sia come detto dal suo nemico, e per provarglielo si prepara ad attaccare, ma anche Andromeda inizia ad espandere il suo cosmo perché non è disposto a farsi battere. Con l'aumentare del cosmo di Andromeda, aumenta anche il vento della sua nebulosa che paralizza Mime. Prima di scatenare del tutto la "Nebulosa di Andromeda", il cavaliere chiede ancora una volta lo zaffiro a Mime, ma quando questi rifiuta al cavaliere non resta che scatenare il suo potere che travolge Mime. Dopo aver colpito l'avversario, Andromeda si guarda intorno sconcolato quando si accorge che le corde dell'arpa di Mime sono sorprendentemente legate alle macerie, evitando così che il cavaliere venisse trascinato via subendo gli effetti devastanti del colpo. Mime torna di fronte all'avversario e lo attacca con la "Melodia delle Tenebre", le corde dello strumento avvolgono Andromeda stringendo fino a farlo sanguinare finché il cavaliere di Asgard suona l'ultima nota, quella che ucciderà il cavaliere. Ma proprio all'ultimo secondo una piuma di bronzo taglia le corde di Mime salvando Andromeda, poi sul campo di battaglia compare Phoenix, che prende il posto di Andromeda sul campo di battaglia.



## EPISODIO 85 FOLKEN E MIME

EPISODIO 85



La battaglia tra Phoenix e Mime ha inizio, con Mime che lancia una serie di attacchi che però vengono facilmente schivati da Phoenix, anche grazie all'esperienza acquisita affrontando Gemini. Mime inizia a suonare la sua arpa e, come fatto contro Andromeda, moltiplica la sua immagine confondendo l'avversario che rimane intorpidito dalla musica. Nonostante le raccomandazioni di Andromeda di non ascoltare la musica, Phoenix viene colpito più volte da Mime. Tutt'altro che sconfitto però, Phoenix si lancia all'attacco, ma il suo pugno viene bloccato dal nemico. Phoenix si rende conto delle affinità tra lui e il suo nemico, con entrambi che hanno poteri basati sulle illusioni. Fissando negli occhi il suo avversario, il cavaliere della Fenice riesce a scorgere il suo cuore, combattuto tra due forti emozioni.

A palazzo, Ilda è dubbiosa sulla vittoria di Mime, ma Orion rassicura ricordandole che Mime è figlio di Folken, in passato uno dei più grandi guerrieri di Asgard. Poco fuori Asgard continua il duello tra i due cavalieri, con Mime che chiede al suo avversario qual'è il motivo che lo spinge a combattere per Atena, Phoenix risponde che lo fa per portare pace, poi continua facendo notare a Mime come in verità siano loro gli invasori poiché tentano di sottomettere un popolo al loro volere. Phoenix poi ricorda come un tempo combatteva da solo, in nome dell'ambizione personale, ma poi si unì a Lady Isabel ed ai cavalieri decidendo di combattere per la giustizia. Le parole di Phoenix non fanno breccia in Mime così il cavaliere si vede costretto ad attaccare, ma il suo pugno viene fermato da una singola corda di Mime che contrattacca scagliando colpi portati alla velocità della luce. Phoenix tenta di schivare i ripetuti attacchi ma alla fine cede e viene travolto dai colpi. Mime si prepara ad eliminare Phoenix, ma quest'ultimo, prima di essere colpito, afferma che anche nel suo cuore c'è amore. Mime afferma il contrario e così decide di raccontargli la sua storia. Da piccolo non voleva imparare a combattere ma gli

piaceva suonare. Suo padre era un valoroso e glorioso guerriero di Asgard, Folken. Folken voleva fare di lui un valoroso guerriero ma Mime si sentiva molto diverso da suo padre, per certi versi incompreso. Un giorno, completato l'addestramento, Mime corse a casa in cerca del padre ma non lo trovò, ma su un tavolo Mime trovò un medaglione che conteneva la foto di una giovane coppia che aveva

in braccio un neonato. Alle sue spalle arrivò Folken che esclamò che quelli erano i suoi veri genitori. L'uomo raccontò a Mime che, anni prima, era stato mandato in una città di provincia per risolvere delle questioni diplomatiche. Lì l'uomo fu costretto a scontrarsi con il padre del bambino, che era il consigliere della città, uccidendo sia lui che sua moglie salvando solo il neonato. Venuto a conoscenza di questa verità Mime prima lo accusò di averlo salvato solo per mettersi a posto la coscienza poi lo uccise con un solo colpo. Da quel momento l'odio prese piede in Mime facendogli dimenticare quanto di buono c'era in lui.

Phoenix non è molto convinto delle parole di Mime e per questo gli rivela che c'è ancora del buono in lui e per provare ciò scaglia il "Fantasma Diabolico" contro il cavaliere di Asgard. Subito dopo nella mente di Mime si ripresentano dei ricordi ormai sepolti di Folken che si prende cura di lui mentre era a letto malato stringendogli la mano o mentre lo proteggeva dal freddo. Folken, prima di esalare l'ultimo respiro, chiese perdono a Mime dicendogli che non aveva altra alternativa, aveva dovuto uccidere i suoi genitori perché costretto e dopo averli sepolti giurò che si sarebbe preso cura di Mime a costo della vita. A quel punto Phoenix accusa Mime di aver ucciso Folken senza conoscere la verità. Il cavaliere del Nord non ci crede, non crede alle parole di Phoenix, non crede a Folken, ed alla fine l'odio in lui ha il sopravvento.





## SAINT SEIYA CHAPTER 0

### CAPITOLO 1

#### Camus dell'Acquario e i suoi allievi

I tre furono scaraventati poco lontano. Si era trattenuto solo per spaventarli, infatti, si rialzarono terrorizzati e scapparono urlando frasi del tipo che era il dio delle nevi o cose così. Camus si avvicinò al suo allievo che, prima di svenire, gli disse:

« Perdonami maestro. Ti ho deluso... »

Lui gli sorrise, si caricò i due bambini sulle spalle e si allontanò nella tempesta. Il bambino con i capelli verdi si svegliò, senza aprire gli occhi. Il sinistro era dolorante e coperto da una garza. Sentiva le voci di un ragazzo e un bambino.

« Chiedo ancora scusa per averti deluso, maestro... » disse il bambino.

« Roma non è stata costruita in un giorno. Di conseguenza, anche un saint non diventa tale con solo pochi mesi di allenamento. Non devi mortificarti per questo! »

Hyoga abbassò la testa.

« Piuttosto, va a vedere se il nostro ospite è sveglio e portagli da mangiare. »

« Sì, vado subito. »

Afferrò il vassoio, sopra al quale c'era del pesce cotto alla griglia, e salì le scale per raggiungere la stanza del loro ospite. Quando si avvicinò al letto, e vide che stava ancora dormendo, si voltò per andarsene, ma la voce del ragazzino lo fermò.

« Dove mi trovo? E tu chi sei? »

« Sei nella casa del maestro Camus. Io mi chiamo Hyoga! » disse sorridendogli.

« Hyoga? Quella che si fa per meditare? »

I due scoppiarono a ridere.

« Hai ragione! Non avevo mai fatto caso a questa somiglianza! Tu, come ti chiami? »

« Mi chiamo Isaac! »

Hyoga sorrise e porse il vassoio, ma Isaac scosse la testa.

« Non hai fame? »

« Da morire, ma non mi piace mangiare a letto. »

« Ho capito! »

I due uscirono dalla stanza, scesero le scale e raggiunse-

ro Camus. Vedendoli, sorrise.

« Ciao! Vedo che ti sei ripreso. Come ti senti? » disse andando incontro a Isaac.

« Ho un po' di fastidio all'occhio, ma per il resto sto bene, grazie. »

I due si strinsero la mano.

« La ringrazio infinitamente per avermi salvato... » disse timidamente.

Camus non disse nulla e si limitò a sorridere.

« Se solo fossi intervenuto un po' prima! Il tuo occhio... »

Isaac fece spallucce.

« Non si preoccupi. »

« Non essere così formale. Chiamami Camus e dammi del tu! »

Isaac sorrise e si girò verso Hyoga.

« E ringrazio anche te ovviamente! »

I tre mangiarono il pesce insieme e in totale silenzio. Isaac aveva una domanda che voleva fare, ma si tratteneva per timidezza. A rompere il silenzio ci pensò Camus.

« Chi erano quegli uomini e perché ti hanno aggredito? Erano troppo eleganti per essere inservienti di un orfanotrofio. »

Nel dire questo guardò istintivamente Hyoga. Isaac rimase stupito.

« Come... come sai che sono orfano? »

« Non lo so, ma l'episodio mi ha ricordato un fatto di poco tempo fa con protagonista il piccolo Hyoga. Lui scappò dall'orfanotrofio, fu inseguito dagli inservienti, che lo presero e lo picchiarono, e lo salvai! »

« Capisco... »

« Ora dicci tutto! »

Isaac abbassò la testa. Il suo volto s'incupì.

« Quelli erano le guardie del corpo di Mitsumasa Kido. Il mio padre adottivo. »

« Lo conosco. È un ricco industriale giapponese che ora vive qui in Siberia. Per quale motivo sei scappato? »

Isaac non rispose subito.

« Sarà anche ricco, ma è un vecchio porco... » disse trattenendo il pianto.

In quell'attimo di rabbia e disperazione, Camus e Hyoga avvertirono un lieve cosmo e si guardarono. All'improvviso, qualcuno bussò alla porta.

« È... È lui! » disse con terrore alzandosi di scatto.

Camus gli fece una carezza sul viso e gli sorrise dolcemente.

« Non gli permetterò di portarti via! » gli disse e si diresse verso la porta.

Una volta aperta si trovò davanti a un uomo con la barba e capelli bianchi, e vestito elegantemente, che gli sorrise. Era, però, un sorriso molto forzato.

« Salve giovanotto. Mi chiamo... »

« So chi è lei. Le sembrerà strano, ma li leggo anch'io i giornali! »

« Buono a sapersi. Allora non perderò tempo in chiacchiere. Ha visto questo moccio... ehm... ragazzino? »

Mitsumasa Kido gli porse una fotografia. Camus la guardò attentamente.

« No! Mi spiace. »

« Sicuro? I miei uomini lo avevano avvistato poco lontano da qui e non mi pare ci siano altre case nei paraggi. Per me, stai dicendo un sacco di balle! »

« Dica ai suoi uomini di farsi un bell'esame accurato alla vista. »

Mitsumasa si spazientì.

« Senta, mi ha stancato. So che è in casa, perciò mi faccia entrare. »

« Non c'è nessuno a parte mio nipote! »

« Non ci credo se prima non vedo! »

Mitsumasa spinse Camus ed entrò prepotentemente in casa. Quando si ritrovò Isaac davanti, sorrise biecamente.

« Eccoti qua, piccolo ingrato. Ti farò pentire di essere venuto al mondo! »

Si girò verso Camus.

« Quanto a lei, la pagherò per aver rapito il mio ragazzo e di avermi mentito! »

« Non ho rapito nessuno. L'ho salvato dalle sporche grinfie di un porco come lei! »

« Ah, le ha raccontato quella storia e ci ha pure creduto? Mi sembra un po' troppo cresciuto per credere alle favole, no? Bando alle ciance. Fingerò che non sia accaduto nulla. Quanto vuole? Nessuna cifra sarà un problema per me! » disse prendendo un libretto per gli assegni.

Camus gli diede un pugno così violento che lo buttò a terra.

« Come osi, maledetto? Lo sai chi sono io? »

« Ho già detto di sì, ma se lo meritava. Il bambino, adesso, è sotto la mia custodia, quindi può anche andarsene. »

« Ma va all'inferno! »

Mitsumasa si alzò e tirò fuori una pistola. Camus, rimasto immobile senza scomporsi.

« Adesso che ho la pistola non fai più il gradasso eh? »

« Come crede! »

Il corpo del giovane iniziò a brillare di una luce bianca.

« Ma... ma che...? »

Isaac rimase a bocca aperta, mentre Hyoga guardava sorridendo divertito. Camus mise due dita sulla canna della pistola e quest'ultima si ghiacciò.

« Co... come...? »

« Ora, se non vuole fare la stessa fine, se ne vada. »

Stizzito, il ricco industriale si avviò alla porta, ma prima di uscire si girò di scatto e disse:

« Non so chi tu sia, ma ti sei rovinato con le tue mani. Tornerò con la polizia. Dirò loro che hai rapito il mio futuro erede e mi hai messo le mani addosso. Stai certo che crederanno di più a me che alle parole di quel moccioso o alle tue! Finirai in gattabuia e butteranno via la chiave! »

Camus aprì la mano, sul cui palmo comparve un globo di ghiaccio.

« Diamond Dust! »

Mitsumasa fu scaraventato fuori dalla casa a causa di una tempesta di cristalli di ghiaccio.

« Vada pure alla polizia, vada! » gli disse Camus.

Quando il vecchio si allontanò, Isaac fu molto preoccupato.

« Lo lascia andare via così? E se torna come ha detto? »

Camus gli sorrise.

« Ho fatto in modo che i cristalli di neve rimanessero sul suo vestito senza sciogliersi. Dato che non c'è alcuna tempesta, ai poliziotti parrà strano e quando spiegherà le ragioni, lo prenderanno per pazzo. Quando sei considerato pazzo, non ci sono soldi che tengano. »

Isaac si risollevò. In effetti, a Mitsumasa accadde proprio quanto predetto dal giovane gold saint e fu rinchiuso in un istituto.

« Vorrei... saper usare il ghiaccio come fai tu. » disse Isaac prima di andare a dormire.

Camus sorrise, gli raccontò la leggenda dei saint, gli spiegò che anche lui era inconsapevolmente un saint proprio come Hyoga e gli fece la stessa domanda che aveva posto al suo primo allievo:

« Sei proprio convinto di quello che hai detto? Io non voglio costringerti, così come non ho obbligato Hyoga a seguirmi. Lo sai che dovrai sostenere prove di rara crudeltà? »

« Non importa. Preferisco allenarmi per diventare un saint piuttosto che stare alla villa Kido! »

« D'accordo... »

Fu così, che anche Isaac divenne un allievo di Camus.



