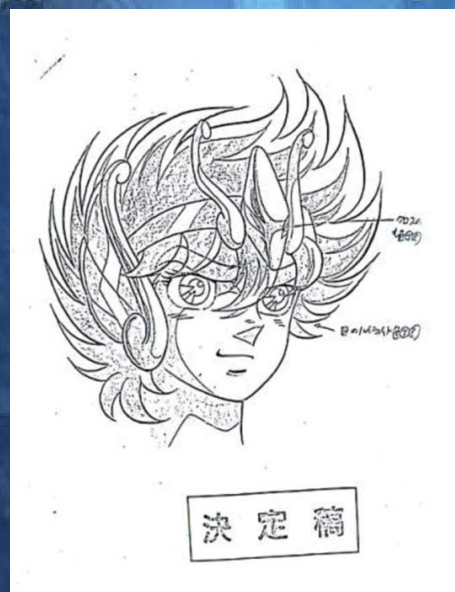


LE 12 CASE

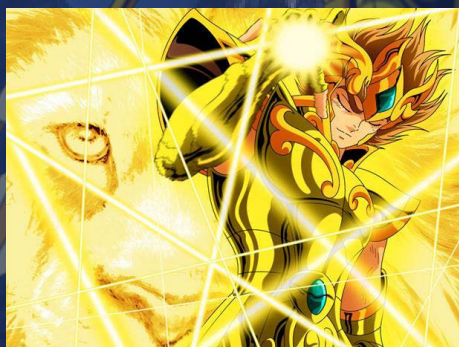
MAGAZINE

SHION

“L'ANZIANO MAESTRO”



COME SI
CREA UN MANGA



I 12 COLPI
PIU' POTENTI

ALONE, UN DIO



PER DUE PERSONAGGI



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Come creare un manga</i>	5
<i>Dohko, l'anziano maestro</i>	7
<i>Saint World - La casa dei Gemelli</i>	10
<i>Alone, un dio per due personaggi</i>	11
<i>Gold Needle - Degel dell'Acquario</i>	13
<i>Myth News</i>	15
<i>Recensione Myth - Loki, il dio degli inganni</i>	16
<i>I colpi più potenti dei Cavalieri d'Oro</i>	18
<i>Episodio 92 - L'ombra si rivela</i>	21
<i>Episodio 93 - Affetto fraterno</i>	22
<i>Saint Seiya - Chapter 0 - Capitolo 6</i>	23
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	25



L'EDITORIALE

di SEIYA85

Oggi voglio parlarvi di uno dei veri punti di forza dei Cavalieri dello Zodiaco, le armature. Chi di noi da piccolo, vedendo le gesta di Pegasus e compagni, non ha immaginato di indossare almeno una volta una delle tante armature disegnate da Kurumada, e chi ancora lo fa, come i cosplayer? Perché è stato il tassello giusto in un manga/anime epico. Ma perché un semplice dettaglio all'interno di una storia può diventare una vera forza trainante per l'opera? Iniziamo con il dire che le armature furono una delle novità assolute che Kurumada introdusse in Saint Seiya, perché mai nessuna opera aveva pensato di sviluppare questa idea, ovvero quella di usare delle corazze mistiche per proteggere i corpi dei personaggi dai tremendi attacchi nemici. L'idea di utilizzare le armature all'interno del manga, facendone sin dai primi capitoli uno dei perni su cui poggiasse tutta l'opera, piacque molto anche alla Shueisha. Kurumada introdusse l'idea delle armature quando iniziò ad abbozzare alla trama, infatti nella sua mente gli scontri tra i cavalieri erano cruenti ed i colpi erano in grado di frantumare il suolo, senza una dovuta protezione i duelli sarebbero terminati dopo il primo colpo, perché come dice Andromeda durante lo scontro tra Pegasus e Sirio: - I cavalieri hanno sì poteri sovranaturali, ma i loro corpi sono come quello di qualsiasi essere umano. -

In una prima bozza Kurumada immaginò queste corazze simili a quelle dei samurai dell'antico Giappone, poi capì che questa prima bozza delle armature non si sposasse bene con la trama, così come modello di disegno si spostò sulle antiche armature medievali occidentali, e decise di legare queste corazze con la mitologia classica. Così Kurumada creò le armature

ispirandosi alle costellazioni, non a caso le armature quando non indossate ricreano la figura stilizzata della costellazione di appartenenza. Le prime armature ideate da Kurumada avevano uno stile molto semplice ed essenziale, poi con l'evoluzione della tecnica del mangaka le armature successive hanno preso una forma più sviluppata ed elegante, basti vedere la differenza tra le armature di bronzo mi segnate nei primi capitoli e le armature di bronzo viste nella saga di Nettuno e quella di Ade. Kurumada ha successivamente dichiarato che il concepimento di nuove armature risultava sempre molto impegnativo per lui e il suo staff. Curiosamente però Kurumada nel corso



dell'opera ha mostrato una singolare avversione per gli elmi in generale, infatti nel corso della serie capita spesso che alcuni dei protagonisti compaiano con indosso tutta l'armatura ad eccezione dell'elmo, come ad esempio i Cavalieri d'Oro, mentre in altri casi succede che magari volano subito via nelle scene di lotta per non essere più indossati fino alla fine della

saga. Questo aspetto ha riguardato prettamente il manga poiché nell'anime questo non succedeva quasi mai, questo perché anche ad Araki piacque l'idea delle armature, al punto che decise di ridisegnare quelle di bronzo donando loro stile e colori, le modifiche riguardavano principalmente gli elmi che nella prima serie erano tutti a caschetto, abbandonando il diadema, ad eccezione di Cristal.

Le armature hanno donato ai Cavalieri dello Zodiaco uno stile nuovo che ha conquistato milioni di fan in tutto il mondo perché, come detto prima, tutti noi ci siamo ritrovati a desiderare di indossare almeno una volta una di quelle fantastiche armature.

SEIYA85

NUOVO PROGETTO IN ARRIVO



Con il trentesimo numero del magazine nipponico Weekly Shonen Champion arriva l'annuncio che non ti aspetti, quello che spiazza un'estate apparentemente calma. L'annuncio è che nel numero 32 della rivista Monthly Champion RED di Akita Shoten, in uscita il 18 Agosto, verrà svelato un nuovo progetto legato ai mitici Cavalieri dello Zodiaco. Lo stesso Masami Kurumada ha dichiarato che sta lavorando ad un qualcosa di sorprendente per tutti i fan.

Questo annuncio arriva in concomitanza con il finale di stagione dell'altro spin-off di Saint Seiya curato dal mangaka stesso. La serie era ripresa lo scorso 10 Maggio, e dopo solo una manciata di capitoli pubblicati la serie si interrompe nuovamente probabilmente fino alla prossima stagione invernale. Ricordiamo che al momento il manga si compone di 12 volumetti e che in Italia Saint Seiya - Next Dimension - Myth of Hades è edito dalla casa editrice J-POP (Edizioni BD), che durante lo scorso mese di aprile ce ne ha proposto l'undicesimo volumetto.

EPISODE G - ASSASSIN 17

DATA DI USCITA: 19 LUGLIO 2018

EDITORE: PLANET MANGA

PREZZO: 4,50€

VOLUME: A COLORI

Messo con le spalle al muro da un gigantesco guerriero, Shura ritrova la determinazione nel ricordo delle parole con cui il suo maestro lo salutò al termine del suo addestramento... e la sua spada, la più affilata di tutte, dà vita a un miracolo!

LOST CANVAS TORNA SU MAN-GA

Tramite la propria pagina ufficiale su Facebook, il canale Man-Ga, visionabile sul bouquet satellitare di Sky al numero 133, ha annunciato che l'anime di Saint Seiya -



The Lost Canvas - Il Mito di Ade torna nel proprio palinsesto settimanale. Infatti il messaggio della rete rivela ci informa del ritorno di Tenma di Pegasus, dei Cavalieri d'Oro e degli altri valorosi Cavalieri al servizio di Atena torneranno sul canale il martedì sera, alle ore 22:20 circa, con un solo episodio a settimana. Per il momento Man-Ga trasmetterà in replica i tredici episodi della prima stagione, per poi proseguire con le puntate ancora inedite della seconda stagione probabilmente alla fine dell'estate.





COME SI CREA UN MANGA

I manga sono una delle forme di intrattenimento più in voga. Il loro successo, con gli anni, ha superato i confini del Giappone espandendosi a macchia d'olio in tutto il mondo, dall'Europa all'America fino all'Australia, non esiste posto in cui i manga non siano arrivati diventando una presenza costante nelle nostre vite. Ma vi siete mai chiesti come nasce un manga, o quanto lavoro ci sia dietro quel volumetto di circa 100 pagine? Bene, oggi vedremo a grandi linee le basi per creare un maga. Voi penserete che per creare un manga basti saper disegnare, ma non è così, non soltanto. Per creare un manga ci vuole talento, dedizione e la giusta idea. Adesso andiamo a vedere tutti i passaggi necessari per la creazione di un manga.

1 - LA GIUSTA IDEA

Credo che se tu voglia creare un manga è perché vuoi raccontare una storia.

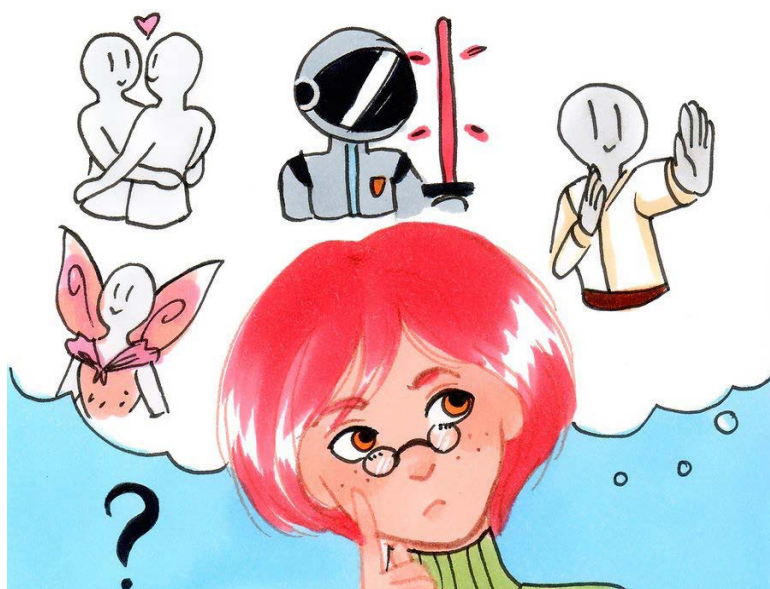
La storia, o l'idea che si ha di sé, è solitamente il primo passo per creare un manga e nel 90% dei casi è un qualcosa che nasce involontariamente. Vi porto un esempio. Sapete come sono nati i robot che hanno fatto la fortuna di Go Nagai? Sono nati da una semplice idea avuta dall'autore quand'era bloccato in mezzo al

traffico con la sua auto, il mangaka pensò ad un gigante meccanico pilotato da lui stesso che gli avrebbe permesso di uscire dall'ingorgo e giungere in tempo alla meta, da quell'idea nacque Mazinga Z. Ciò che voglio dire è che raramente l'idea è un qualcosa di ragionato, ma viene fuori dallo spunto di una conversazione, da un sogno, da un hobby o anche da un qualcosa visto di sfuggita mentre camminavamo.

2 - INFORMARTI

Per creare il tuo manga devi raccogliere delle informazioni di base che saranno importanti per l'opera. Inizia con l'individuare il tuo targhet di riferimento, se sarà un manga per ragazzi, ragazze o bambini. Questo perché ogni tipo di manga ha dei suoi stili e tu dovrai conoscere le differenze tra loro, ad esempio se pensi di creare un manga per ragazzi dovrai inserirci

molta azione, mentre se il manga è per un pubblico femminile magari dai più importanza allo stile. Ma queste non sono regole ferree, sono degli input che servono per darti un'idea. Un'altra ricerca importante da fare è sullo stile di disegno quindi imparare a distinguere i diversi stili e le tecniche da utilizzare per creare il tuo manga.



3 – CREA IL TUO PERSONAGGIO

Ora passiamo alla creazione del protagonista. La sua figura, a grandi linee, nasce insieme all'idea della storia, poi va sviluppata secondo il tuo gusto rimanendo sempre coerente con la storia che vuoi raccontare. Il protagonista dovrà avere una missione da svolgere e partendo da questo, tassello per tassello inizierai a costruire la sua personalità, che dovrà avere dei pregi ma anche dei difetti, che sappia essere realistico e convincente. Una cosa importante per un protagonista di una storia è quella di evolversi e non rimanere caratterialmente uguale dall'inizio alla fine, magari facendogli intraprendere un percorso di crescita durante la storia che lo porterà al compimento della sua missione. Una volta che hai creato la personalità inizia a disegnare degli schizzi e prova a dare un volto al tuo protagonista.

5 – SVILUPPARE LA SCENEGGIATURA

Una volta trovata l'idea, questa andrà sviluppata scrivendo la sceneggiatura. In alcuni casi un'opera viene scritta tutta per intero e poi traspota in manga, in altri casi si tende a sviluppare la trama man mano che la serie va avanti. Un esempio di ciò è stato lo stesso Kurumada che dichiarò che all'inizio della serie non aveva pensato all'entrata in scena dei Cavalieri d'Oro, idea che ebbe solo in seguito, e questo spiega poi perché la Sacra Armatura del Sagittario cambiò forma. O anche Go Nagai, anche lui affermò di aver disegnato Devilman solo per sapere come sarebbe andato a finire. L'utilizzo della sceneggiatura "aperta" ti permetterà di arricchire il tuo manga con nuovi dettagli, può permetterti di creare spunti per nuove trame ma dovrai sempre fare attenzione a non cadere in contraddizione con i capitoli che hai già creato.

4 – IL CAST E' IMPORTANTE

Il protagonista non è l'unico personaggio del tuo manga. La tua opera va composta da un cast di personaggi che via via prenderanno il loro posto nell'opera. Questo cast lo dovrai dividere in quelli che sono alleati e antagonisti e come devono inserirsi nel contesto della tua storia. Partendo dalla creazione degli alleati dovrai scegliere se questi faranno gruppo fisso con il



protagonista, vedi i cinque cavalieri di bronzo ne I Cavalieri dello Zodiaco, o meno. Questo passaggio è importante per sviluppare le loro personalità, che in linea di massima non sono mai molto simili, anzi, ogni uno di loro ha una qualità che li differenzia dagli altri. Per la creazione dell'antagonista principale dovrai fare un lavoro molto simile a quello fatto con il protagonista accentuando in lui quelle caratteristiche che vanno in contrasto con il protagonista, un chiaro esempio sono la coppia Batman e Joker. Ma per quanto possa sembrare complicato, la creazione dei personaggi può essere davvero divertente.

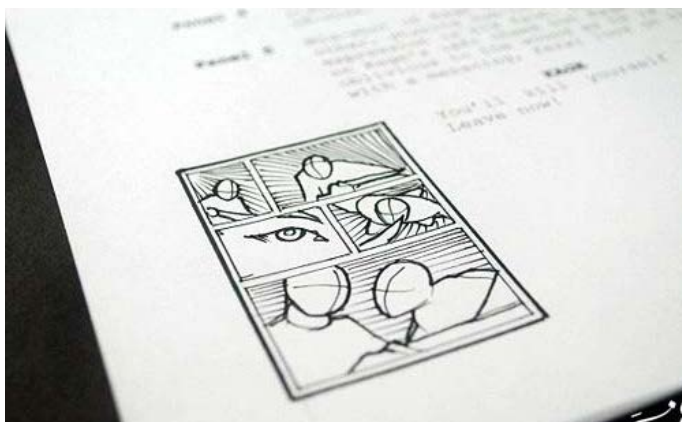
5 – PASSA AI DISEGNI

Ora è arrivato il momento di iniziare a disegnare. Inizia con il disegnare i model sheets dei tuoi personaggi, questo ti permetterà di standardizzarne l'aspetto e rendere più precise e accurate le pose che prenderanno. Ovviamente, questo non significa che il personaggio resterà identico dall'inizio alla fine del manga, spesso lo stile del disegnatore migliora man mano che l'opera va avanti, e paragonando il Seiya del primo numero di Saint Seiya con il suo corrispettivo dell'ultimo numero si coglie al volo la differenza. Dopo di ciò inizierai a disegnare la tua storia, pezzo dopo pezzo.

6 – LA CHIAVE E' NEI DETTAGLI

Per completare la tavola del tuo manga, dopo un attento esame su eventuali errori o mancanze, tocca dettagliare la tavola definendo i personaggi o aggiungendo degli effetti con diverse tecniche. Ad esempio, per creare il bagliore di un pugno si può grattare la china stesa uniformemente sulle figure, altro piccolo escamotage per ricreare i puntini sulla tavola è quello di spruzzare la tempera con uno spazzolino da denti. In fase di stampa poi, l'opera viene completata aggiungendo un effetto di puntinismo.

Qualche altro piccolo consiglio è quello di evitare di creare capitoli troppo lunghi che possano annoiare chi legge o evitare che il manga si concentri unicamente sull'estetica ma dovrebbe avere anche un'anima che è la sua storia. Questi passaggi rendono l'idea, a grandi linee, di come si crea un manga, o almeno rendono l'idea del lavoro che c'è dietro di essi.





DOHKO L'ANZIANO MAESTRO



Dohko è il cavaliere che insieme a Shion è sopravvissuto alla precedente Guerra Sacra tra Atena e Hades. Prima che la dea si sacrificasse per sconfiggere Ade, dona al cavaliere della Bilancia l'abilità del Misophetamenos, grazie alla quale il suo cuore batte in un anno lo stesso numero di volte in cui il cuore di una persona normale batte in un giorno: per questo, nonostante abbia 261 anni, Dohko è in realtà molto più giovane. Questo dono è giustificato dal fatto che la principale missione del cavaliere della Bilancia era quella di sorvegliare i sigilli di Atena posti sulla torre contenenti gli spiriti degli specter di Hades. Il nome Dohko deriva dal cinese e sta a significare Giovane Tigre, come l'animale che il cavaliere ha tatuato dietro la schiena e che è il segno distintivo dei pretendenti al titolo di Cavaliere della Bilancia. Essendo il Cavaliere della Bilancia, Dohko ha il compito di distinguere il bene dal male e deve avere la capacità di tenere bilanciate la "Giustizia" e la "Forza" all'interno del Grande Tempio, infatti queste due forze devono essere sempre in equilibrio per non far sì che il Santuario cada sotto il dominio del male. Dohko, come cavaliere della Bilancia, è l'unico che può utilizzare, e che ha quindi la responsabilità di decidere quando e a chi affidare, le armi della Bilancia. Le armi della Bilancia consistono in sei coppie di scudi rotanti, spade, nunchaku, o anche Twin Rod, lance,

tonfa e San jie gun (indicati da Kurumada come Triple Rod). Dohko grazie alla sua età ha accumulato una notevole esperienza e possiede una vasta conoscenza sulle varie divinità e i rispettivi Cavalieri, grazie a questa conoscenza diverrà maestro di Sirio il Dragone oltre che una guida per il gruppo di cavalieri.



TECNICHE

Colpo segreto del drago nascente (Rozan Shoryuha): tecnica introdotta come tramandata Sirio, in grado d'invertire il corso di una cascata con un pugno, facendo scaturire un'onda di energia sotto forma di un drago.

Colpo del drago volante (Rozan Ryūhishō): altra tecnica tramandata a Sirio, adattata però anche questa in Italia col nome della precedente. Dohko la utilizza in The Lost Canvas contro Ade nella serie regolare, e nella sua storia extra contro i Taonia.

Per il Sacro Libra / Colpo dei cento draghi nascenti (Rozanhya-kuryūha): Dohko scaglia la sua energia cosmica che assume le sembianze di una miriade di draghi che volano contro il nemico.

Pienezza del Dragone (Rozan Koryuha?): tecnica tramandata a Sirio e complementare al Drago Nascente; Dohko circonda con le braccia l'avversario da dietro, avvincendolo in una morsa da cui è quasi impossibile liberarsi, e ascende insieme ad esso verso il cielo, bruciando nell'atmosfera. La potenza di questo colpo è bilanciata dall'alto costo: è infatti mortale sia per il nemico che per chi lo esegue.

Dohko è il cavaliere della Bilancia che ha preso parte alla Guerra Sacra tra Atena e Hades nel diciottesimo secolo, ed è stato l'unico sopravvissuto insieme a Shion in quella battaglia. Inizialmente Dohko viene presentato come l'anziano maestro dei Cinque Picchi che ha addestrato Sirio a diventare il cavaliere del Dragone. Durante le continue battaglie ai cavalieri di Arles, il Maestro dei Cinque Picchi con i suoi consigli è una guida per Sirio e gli altri cavalieri di Lady Isabel. La sua vera identità di cava-

liere della Bilancia viene rivelata da Cancer durante la missione di quest'ultimo ai Cinque Picchi per portare l'anziano maestro dalla parte di Arles. L'anziano maestro, dalla fine della Guerra Sacra a cui è sopravvissuto non ha mai abbandonato i Cinque Picchi, lo fa solo quando l'ultimo dei sigilli di Atena posti sulla torre che contiene gli spiriti degli specter viene spezzato, segno dell'inizio di una nuova Guerra Sacra.

Dopo aver lasciato i Cinque Picchi l'anziano maestro si dirige al Grande Tempio dove, dopo 243 anni si ritrova faccia a faccia con Shion, passato apparentemente dalla parte di Hades. In questa occasione, Dohko rivela di aver appreso da Atena la tecnica del Misopethamemos, così dinnanzi a Shion Dohko inizia a ringiovanire fino a riprendere l'aspetto che aveva da giovane dopodiché indossa nuovamente l'armatura della Bilancia. Tra i due vecchi compagni inizia un cruento duello che rischia di sfociare nella Guerra dei Mille Giorni mentre i cavalieri sono impegnati a risalire le Dodici Case. Dopo il sacrificio di Lady Isabel, Dohko saluta per l'ultima volta l'amico di un tempo, Shion, e si dirige al castello terreno di Ade in Germania, lì trova Andromeda, Sirio e Cristal ai quali gli parla dell'ottavo senso per poter discendere negli Inferi.



Una volta nel regno di Ade, Dohko si ritrova dinnanzi al Muro del Lamento insieme a Virgo, Ioria, Mur e Scorpio. Insieme i cinque cavalieri provano ad abbattere il muro, ma senza risultati. Solo quando si riuniscono tutti e dodici i Cavalieri d'Oro il muro viene abbattuto ma a costo della loro stessa vita.

LOST CANVAS

Nello spin-off Lost Canvas vediamo Dohko, durante una missione a caccia di

specter, salvare la vita al giovane Tenma mentre salvava il suo villaggio da un'alluvione. Dopo avergli proposto di seguirlo al Grande Tempio, Dohko diventa il maestro d'armi di Tenma, tra i due cavalieri nasce un legame molto forte tanto che il cavaliere d'Oro considera Tenma come un fratello minore. Dohko è anche molto amico del cavaliere dell'Ariete, Shion, ed insieme a lui, Tenma ed un manipolo di cavalieri partono in missione per l'Italia ma una volta lì, i cavalieri vengono sconfitti da Hades e solo Dohko e Shion riescono a salvarsi. 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. Durante il tentativo di invasione dell'esercito di Atena al castello di Hades, Dohko interviene in aiuto di Tenma e Shion e per favorire la loro fuga decide di affrontare da solo Hades che lo trafigge con la sua spada. Kagaho decide di saldare il debito di gratitudine che aveva con Aldebaran del Toro salvando Dohko portandolo sull'isola di Kanon, lì Defteros gli salva la vita grazie al sangue di Atena poi, una volta ristabilitosi, lo manda al Grande Tempio a recuperare l'armatura Divina di Atena. Dopo che l'oggetto è stato recuperato, Dohko raggiunge la Tela Perduta, dove nel terzo tempio si ritrova a scontrarsi con Kagaho di Benu, un cavaliere consumato dall'odio. Utilizzando la Pienezza del Dragone, Dohko sconfigge Kagaho che però decide di morire da solo rispedendo Dohko 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.

NEXT DIMENSION

In Next Dimension Dohko e Shion erano due Cavalieri di Bronzo che vennero promossi al rango di Cavalieri d'Oro con l'avvicinarsi della Guerra Sacra. In seguito i due cavalieri apprendono della prossima resurrezione del dio degli inferi, e decidono di uccidere il ragazzo prescelto come reincarnazione, Alone, prima che lo spirito del Signore degli Inferi si risvegli in lui, ma vengono interrotti da un ragazzo amico del giovane, Tenma, che lui e Shion scopriranno poi essere allievo del loro vecchio compagno Suikyo della Coppa. Dopo che Pandora si allontana con Alone, i tre cavalieri si scontrano con Vermeer del Grifone e con lo specter di Garuda, che si rivela essere Suikyo, ora schieratosi dalla parte del re degli inferi. Indeboliti dalla barriera di Hades i tre Cavalieri rischiano la vita, ma alla fine riescono a scappare, mettendosi in salvo. Shion, Dohko e Tenma trovano allora l'armatura d'argento della Coppa con i cui poteri guariscono le loro ferite. Guardando dentro di essa, Dohko vede alcune immagini del suo futuro. Tornati al Grande Tempio, Dohko e Shion vengono puniti da Izo e Ox per il loro gesto irresponsabile, dopodiché vanno difendere le rispettive case dall'arrivo di alcuni misteriosi cavalieri. Mentre Dohko si trova alla casa della Bilancia, vede cadere dal cielo Sirio, il suo futuro allievo, il quale cerca di spiegargli tutta la storia che riguarda Atena e del suo viaggio nel tempo, ma Dohko trovando difficile credere al racconto di Shiryu, decide di scacciarlo scontrandosi contro di lui. Durante lo scontro, si apprende che il particolare tatuaggio della Tigre che Dohko ha sulla schiena lo possiedono solo i Cavalieri

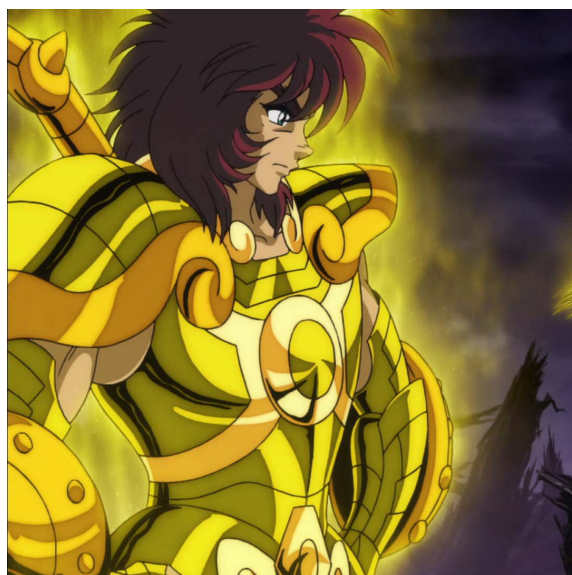


destinati a diventare Cavalieri della Bilancia. Al termine del duello Dohko riconosce Sirio come suo erede nel futuro, e lo fa proseguire verso l'ottava casa, con l'incarico di raggiungere Atena e proteggerla. Intanto alla settima casa giunge Suikyo che inizia subito a combattere contro Dohko, il quale chiede esplicitamente al suo "vecchio amico" quali siano i suoi reali piani, ma Suikyo non potendoli rivelare, è costretto a combattere e i due si affrontano usando tutte le loro tecniche più potenti,

sino a cadere al suolo privi di conoscenza. Per onorare la volontà del suo amico Suikyo, decide di ostacolare Tenma e Shun appena giunti alla 7ª casa. Dohko ha il potere di valutare la Giustizia del Santuario, e ha capito che essa sta scomparendo. In seguito a misteriosi fenomeni e al serpente emissario del leggendario tredicesimo Cavaliere d'Oro, Dohko decide di raggiungere Lady Isabel per poter evitare la catastrofe che si sta per verificare.

SOUL OF GOLD

Nella serie Soul of Gold, Dohko rinasce a nuova vita insieme agli altri cavalieri d'oro nella gelida Asgard. Dohko intuisce subito che la chiave di tutto risiede nell'Yggdrasil, ed insieme a Toro si reca all'albero maledetto. Una volta nell'albero, Dohko si riunirà con gli altri Cavalieri d'Oro con lo scopo di sconfiggere i cavalieri di Asgard e abbattere le statue poste nelle sette stanze dell'albero. L'avversario di Dohko nell'Helheim, la stanza dei Morti, è Utgard. Il duello tra i due cavalieri dura poco poiché Utgard distrugge intenzionalmente la statua e abbandona lo scontro. In seguito si ritrova con Mur e Gemini pronti a sconfiggere Andreas, ma dopo aver scagliato contro di lui L'Urlo di Atena, i tre cavalieri vengono assorbiti dall'Yggdrasil. Dohko riesce a liberarsi dall'albero maledetto insieme ai suoi compagni e grazie al risveglio delle armature divine riescono a battere Loki prima che questa nuova vita volgi al termine.





LUOGHI: LA CASA DEI GEMELLI

La casa dei Gemelli è il terzo tempio posto sulla scalinata che porta alla statua di Atena in cima al Santuario. La struttura esterna del tempio si rifà agli antichi templi della Grecia classica, perfettamente rettangolare e con l'ingresso posto al centro, l'ingresso al tempio è posto qualche metro indietro rispetto alle due ali laterali, ad unire i tre elementi vi è una rampa di scale che porta all'interno del tempio. La facciata centrale del tempio è composto dall'architrave e il fregio in rilievo del simbolo dei Gemelli mentre più in alto vi è il timpano triangolare che continua per tutta la lunghezza del tempio facendogli da tetto. Sotto di essi due colonne dividono in tre l'ingresso al tempio, lo stile delle colonne sono sempre tutte doriche con fusto diritto, cilindrico e liscio, seguito da echino e abaco. Ai lati dell'ingresso avanzano due corpi laterali del tutto identici. Essi sono rettangolari, estendendosi per diversi metri oltre l'ingresso, ai sui lati si contano 4 colonne per lato a sorreggerli che probabilmente nascondono le mura del tempio. Sulla facciata frontale dei corpi laterali prendono posto due enormi bassorilievi simboleggianti i due protagonisti della costellazione dei Gemelli, Castore e Polluce, ma simboleggiano anche il contrasto tra bene e il male che caratterizza la casa dei Gemelli. Entrambe le figure sono riprese in una posa a $\frac{3}{4}$ e sono rivolti all'ingresso del tempio, quasi a sorvegliare chi vuole entrare ed hanno pose diverse, quello di destra ha infatti in mano una lira, mentre quello di sinistra una specie di bastone che è stato interpretato sia come arco che come serpente. Ai lati dell'enorme bassorilievo vi sono due colonne che sorreggono la struttura.

L'interno della casa dei Gemelli è difficile da descrivere

visto che è soggetto alle illusioni del Cavaliere che vi abita. Inizialmente ci viene mostrato come un semplice corridoio che attraversa tutta la struttura. Questo corridoio è molto stretto e circondato da fitte file di colonne su ciascun lato che danno un senso di caos. Le numerose colonne sono sempre di ordine dorico, con fusto scanalato, abaco ed echino, e sorreggono direttamente l'architrave e il tetto, dando a intendere che non ci siano soppalchi o piani superiori come nelle case del Toro o del Capricorno. All'interno del tempio non ci viene mostrata alcuna via di fuga o fonte di luce che non siano l'ingresso e l'uscita, questo favorisce il custode della terza casa che con le sue illusioni può ricreare zone di luce e ombra alternandole. Il pavimento del tempio è formato da grossi lastroni in marmo rettangolari che in alcune immagini sembrano consumati dal tempo. L'uscita è composta dalle colonne che semplicemente terminano e si aprono sulla parte posteriore del tempio e sono integrate con la fila finale della struttura.

Nella saga di Hades l'intero Grande Tempio viene ridisegnato e reso più simile alla sua versione del manga. Nonostante questo cambio di stile, il tempio dei Gemelli è quello che ne risente meno anche se perde la sua peculiarità, ovvero i due bassorilievi posti ai lati del tempio sostituite da semplici pareti piatte. L'intero edificio sembra più grande, ma le colonne attorno al perimetro del tempio sono molto più rade, praticamente solo cinque per fiancata, e più avanzate. Anche l'interno mantiene grosso modo le stesse caratteristiche della serie classica, con un lungo corridoio che attraversa la struttura circondato da numerose file di colonne molto fitte tra loro.



ALONE, UN DIO PER DUE PERSONA

di Teuzzo

Il personaggio di Alone è secondo me di grande interesse, sia per il ruolo che ricopre nelle due saghe in cui è presente, sia per la sua complessità psicologica. Ma andiamo con ordine e presentiamolo..

Alone è l'essere umano scelto da Hades, il signore degli Inferi, per reincarnarsi sulla terra, durante la guerra sacra del diciottesimo secolo e si trova in due diversi spin-off, Lost Canvas e Next dimension. Analizzare e confrontare Alone nei due diversi contesti non è semplice per due motivi, il primo è perché se Lost Canvas è terminato, e abbiamo completezza di tutta la storia di Alone, il Next Dimension è ancora in corso e quindi abbiamo un quadro molto parziale, non sappiamo come potrà essere ulteriormente sviluppato il personaggio; il secondo è che mentre in Lost Canvas la Guerra Sacra è centrale,

è il cuore della vicenda, il Next Dimension si basa su due contesti temporali diversi con vicende diverse e quindi anche il personaggio di Alone/Hades è molto meno centrale.

Analizzando le vicende è facile vedere le caratteristiche in comune nei due manga, la prima è sicuramente l'infinita bontà d'animo, aspetto se vogliamo scontata dato che Hades sceglie paradossalmente sempre il corpo della persona più pura della terra, quella con il cuore più limpido

come succederà con Andromeda 246 anni dopo.

L'altro aspetto in comune è l'amicizia lunga e profonda con il cavaliere di bronzo Temma di Pegasus, amicizia che soprattutto in Lost Canvas crea un conflitto interiore a entrambi: con Temma che non riesce a combattere fino in fondo il nemico, ma si propone un doppio obiettivo di salvare l'amico e sconfiggere il Dio, e con Hades che non riesce a controllare del tutto la coscienza di Alone, tanto forte è l'amicizia con il cavaliere di Atena, e in Lost Canvas anche con la stessa Dea, incarnatasi nell'altra grande amica d'infanzia, nonché sua sorella, Sasha.

Un altro aspetto in comune tra i due Alone, forse nascosto ma secondo me importante, è il fatto che in entrambi i casi venga presentato come un pittore, e

non credo che sia solo per una necessità di trama, le anime imprigionate nel quadro prigionie del Lost Canvas, ma secondo me c'è qualcosa di più profondo. A mio avviso il mostrarlo come un pittore ne rimarca la purezza, la pittura viene rappresentata come arte nobile e pura diversa dalla crudeltà e brutalità della guerra e della battaglia o di altri contesti più materiali, meno nobili e più indegni di un Dio come Hades. Il corpo prescelto dal Signore degli Inferi deve essere puro in tutti i sensi (infatti è interessante la fu-



tura scelta di Andromeda, un Cavaliere che combatte senza la rabbia e l'attitudine alla lotta tipica del guerriero). Anche il luogo è importante, infatti in entrambi i casi Pandora va a prendere Alone in un campo di fiori, luogo purissimo, opposto dei sanguinosi campi di battaglia, che conferma il fine paradossale del Dio Hades, la crudeltà della morte unito al candore di un cuore puro, con il concetto di purezza declinato in modi diversi.

La trasformazione in Hades di Alone è diversa nelle due storie, vediamo perché: in Lost Canvas Alone è avvicinato una prima volta da Pandora prima che Doko di Libra portasse via Temma per farlo diventare cavaliere; in quell'occasione lo spirito del signore degli Inferi non è ancora entrato nel corpo del giovane, e quindi anche un cavaliere leggendario come il futuro maestro di Sirio non riconosce in lui un cosmo oscuro. Sarà molto dopo, quando Temma è ormai diventato un Cavaliere, che la trasformazione verrà ultimata e lo spirito di Hades si impossesserà del corpo di Alone dando il via alla Guerra Sacra.

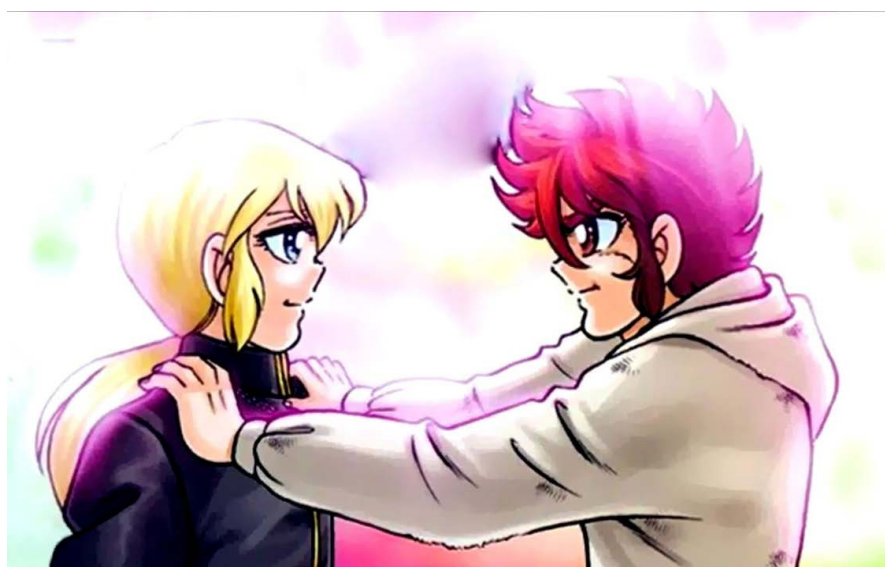
In Next Dimension invece la procedura è molto più veloce: Doko e Sion, non sappiamo come, sanno già che Hades si reincarnerà nel corpo del giovane pittore, quindi lo raggiungono



e decidono di ucciderlo per evitare lo scoppio della guerra, ma in quel momento interviene Temma, in questa versione già diventato cavaliere di Pegasus, che li ferma volendo impedire che Alone venga ucciso. Durante la concitazione del momento il prescelto viene portato via da Pandora che in un luogo sicuro gli fa trovare la spada di Hades: a questo punto i preparativi sono terminati, un fascio di luce per-

vade il corpo di Alone e lo spirito del Signore degli Inferi ne prende possesso.

Sarebbe stato bello confrontare anche i finali, ma come già detto all'inizio, il Next Dimension è ancora in corso di pubblicazione, quindi non sappiamo come finirà, ma sappiamo come finisce il Lost Canvas, un finale emozionante in cui il corpo scelto e l'anima del Signore degli Inferi si ritrovano faccia a faccia, un finale thriller in cui, con l'aiuto di Atena e Pegasus, corpo e anima si annullano decretando la fine della Guerra Sacra. Anche se Next dimension è fondato su



altre basi, il fulcro della storia è salvare Seiya ferito quasi mortalmente da Hades, e la Guerra Sacra è in secondo piano, speriamo che si decida di dare ad Alone/Hades, un'altra nobile fine come il personaggio merita.



CURIOSITA'

La Bandai, per dare una svolta al mercato dei modellini di Saint Seiya, mise sul mercato la collezione di myth cloth. La collezione inizialmente era composta solo dai cinque protagonisti e dai dodici cavalieri d'oro, ma visto il grande successo riscosso Bandai decise di allargare la collezione agli altri personaggi della serie.



GOLD NEEDLE DEGEL DELL'ACQUARIO

di SEIYA85 & GIAN FRIZZ NEEDLE

Degel è il custode dell'undicesima casa del Santuario nel diciottesimo secolo, è cresciuto a Bluegrad accanto al suo amico Unity e sua sorella Seraphina prima di andare in Grecia dove diventa Cavaliere. Appare per la prima volta nelle vesti di uno dei comandanti dell'esercito di Atena mentre cercano di entrare nel castello di Ade. Cavaliere dai lunghi capelli verdi, Degel è conosciuto all'interno del Santuario come il più saggio tra i cavalieri di Atena, non a caso questo personaggio viene presentato mentre legge un libro in attesa di attaccare Ade. Il custode dell'undicesima casa fa del sapere il suo punto forte poiché grazie ad esso crede di essere un passo avanti agli avversari, questo lo porta ad avere un carattere pacato e riflessivo, infatti Degel non agisce mai prima di aver pensato prima alle conseguenze, lo dimostra davanti al castello di Ade quando ferma Dohko che voleva irrompere senza un piano preciso. Come per il suo successore Aquarius, anche Degel ha una forte

Fa la sua comparsa insieme all'amico Cardia dello Scorpione, entrambi sono comandanti dell'armata di Atena guidata da Sisifo del Sagittario. Mentre Cardia si lamenta dell'attesa, Degel gli rivela che il castello era già stato penetrato da qualcun altro molto prima. Dopo la sconfitta di Ipno per mano di Hakurei, Degel percepisce che il cosmo del Dio è svanito ma si accorge anche che la barriera di Ade si è rinforzata, concludendo che Ade deve essere di nuovo sceso nel suo castello.

La missione al castello di Ade si rivela essere una disfatta per l'esercito di Atena, così la dea decide di rivolgersi ad una sua vecchia conoscenza, Nettuno. Per farlo, affida a Degel la missione di recuperare l'Oricalco dal Dio dei Mari, con il cavaliere dell'acquario



parte anche l'amico Cardia. Giunti a Bluegrad, i due cavalieri incontrano Unity, vecchio amico d'infanzia di Degel che li accompagna nel tempio sottomarino di Nettuno, Atlantide. Ma i tre vengono raggiunti da Pandora e Radamante, giunti nel tempio sottomari-

no per distruggere l'Oricalco e far fallire la missione. Il generale degli Inferi uccide Degel sotto gli occhi di Degel, colmo di rabbia il Cavaliere d'Oro attacca con il "Sacro Aquarius" dopodiché ferma Pandora con gli anelli di ghiaccio. Nessuno degli attacchi di Degel è stato efficace contro Radamante, ma subito dopo Cardia afferma di essere sorpreso delle scarse prestazioni di Degel in battaglia a causa della morte di Unity. Il motivo alla base del fallimento di Degel è stato

attaccare dalla rabbia invece di eseguire attacchi precisi, poiché la base delle tecniche del cavaliere dell'Acquario è il ghiaccio, quindi ha bisogno di concentrarsi per riuscire a fermare il movimento degli atomi.



Mentre Cardia e Radamante sono impegnati in battaglia, Degel scopre che Unity è ancora vivo e che ora è diventato un Generale di Nettuno indossando l'armatura del Dragone del Mare. Inizialmente Degel si rifiuta di combattere contro l'amico, ma quando Unity, con i suoi coralli, inizia a manipolare i movimenti di Degel per spezzare il sigillo di Atena e liberare Nettuno. In quel frangente Degel capisce cosa è accaduto all'amico: Unity era diventato disperato cercando di salvare Bluegrad dal freddo eterno, finché non trovò l'anfora di Atena che conteneva lo spirito di Nettuno e le sette armature dei suoi generali. Unity decise così di utilizzare il potere del Dio per salvare Bluegrad e sua sorella Seraphina, ammalatasi a causa dello gelo di quelle terre. Unity chiede all'amico di unirsi a lui per

la realizzazione del piano, ma Degel rifiuta così, conscio del fatto che Unity non si fermerà, al cavaliere non resta altro che combattere contro l'amico. Durante il combattimento tra i due cavalieri, Pandora recupera

il ciondolo con l'Oricalco e lo distrugge, Degel si affretta e scagliando il "Sacro Aquarius" congela l'intero mare che fa crollare la statua di Nettuno. Ma il potere contenuto nell'Oricalco si impossessa del corpo di Seraphina e veste la ragazza con l'armatura divina del dio e inizia a scatenare il vero potere di Nettuno. In questo frangente Degel si accorge che Seraphina non è malata, ma ormai morta, così ai due cavalieri non resta altro che unire le forze per impedire il risveglio del Dio dei Mari. Degel, con tutte le sue forze, congela Seraphina e tutta Atlantide in un sarcofago di ghiaccio a costo della sua stessa vita consegnando l'Oricalco a Unity, il quale con l'aiuto di Cardia, consegna ad Atena.



FOCUS - L'ACQUARIO, IL CUORE DELLE EMOZIONI

Il peggior nemico dei cavalieri dell'acquario sono le loro emozioni. Il caldo sentimento che scioglie, il vivido e vivace lasciarsi travolgere dall'istintivo turbinio del carattere. Le lacrime dell'acquario sono una profonda crepa di umanità che lacera e divora la sua grande impostazione del carattere. Davvero rinunciare ad umani sentimenti è la via per la vera forza? Davvero il freddo elemento che li caratterizza è così fragile al contatto col calore di un cuore che ama? Il cavaliere dell'acquario ci insegna la razionalità, il controllo, l'assenza di compromessi e distrazioni così che cuore e mente siano allineati in un unico obiettivo. Ma è un insegnamento che solo pochi possono realmente seguire, perchè forse rinunciare a ciò che ci rende umani è davvero troppo in un mondo in cui la Speranza non sempre ci rincuora.



CURIOSITÀ

In Francia è stato pubblicato Saint Seiya - Zeus Chapter, un'opera non ufficiale creata da Iro Sakamihara, un grande fan di Saint Seiya, che mantiene lo stile di Kuru-mada. L'opera si compone di 20 capitoli divisi in 4 albi.



FIERA DEI 15 ANNI DEI MYTH CLOTH



Si è tenuta questo mese in Giappone la fiera per festeggiare i 15 anni dalla creazione dei Myth Cloth!!

L'occasione è stata l'ideale anche per dare ai fan dei modellini marchiati Bandai e Tamashii Nations, una sfilza di annunci che hanno colto di sorpresa i più.

Partiamo con il pezzo forte, l'annuncio dell'uscita di Seiya Tenkai Hen Overture Ver. (conosciuta ai più come la V5). Quest'armatura è apparsa per pochi secondi alla fine del quinto film, il Tenkai Hen Overture, l'uscita è prevista per Dicembre 2018 al costo di 8640 yen.

Ma non è stato l'unico annuncio fatto alla fiera, ben altre tre novità si uniscono a Seiya, ovvero le tre divinità apparse nella serie, Atena, Nettuno e Hades. I tre myth sono ripresi dalle tavole disegnate da Kurumada visto che volti e capelli sono palesemente ispirati al manga. La loro particolarità è nella colorazione, tutte sono principalmente monocromatiche ed hanno fregi dorati. Abbiamo quindi Athena, Hades e Nettuno in versione super colorata... Tutti e tre i modelli saranno dotati di una nuova basetta espositiva che permet-

terà a chi li acquisterà tutti di poterli esporre come nella foto sottostante. Tutti e tre i modelli saranno dotati di una nuova basetta espositiva che permetterà a chi li acquisterà tutti di poterli esporre come nella foto sottostante. La loro uscita è prevista a partire da questo inverno, Atena uscirà ad Ottobre, Hades è atteso a Novembre e Nettuno è atteso a Dicembre.

L'ultimo annuncio della Bandai riguarda la linea dei Generali di Nettuno EX, infatti è prevista per Gennaio 2019 l'uscita di Abadir di Kraken che va ad arricchire la linea dei cavalieri del Dio dei Mari di cui fanno già parte Nettuno, Syria e Kanon.





SCATOLA



La collezione dedicata alla serie Saint Seiya – Soul of Gold è composta dai dodici Cavalieri d’Oro in versione divina e dal myth della divinità che si sono ritrovati ad affrontare nella gelida Asgard, Loki. Ed è proprio il myth del Dio degli Inganni che andremo ad analizzare in questo numero, partendo come sempre dalla scatola.

Sulla grande facciata principale troviamo un’immagine di Loki con indosso la sua armatura mentre impugna la lancia Gungnir, sullo sfondo, alla sua sinistra, vi è l’immagine ologrammata che contraddistingue questa collezione del totem della corazza del dio. Nella parte bassa di questa facciata vengono raggruppati tutti

i loghi di questa uscita, ovvero quello della serie Soul of Gold e quello della Toei sulla destra, al centro il marchio dei myth cloth EX e quelli della Bandai e di Tamashii Nations sulla sinistra. Girando la scatola, la seconda facciata ci mostra un’immagine a tutta pagina del totem di Loki e in basso la scritta “Saint Cloth Myth EX – God Robe – Evil God Loki”, ovvero il titolo dell’uscita. Ruotando nuovamente la confezione, la terza facciata ci mostra le classiche immagini di riepilogo dell’uscita. Troviamo quindi un’immagine in posa dinamica di Loki che occupa circa metà dello spazio, accanto ad essa troviamo un’immagine più piccola del dio che impugna la lancia Gungnir e di fianco ad essa quattro miniature ci mostrano tutte le opzioni di volto di questo myth. Poi troviamo ancora un particolare del totem e dei volti extra dei Cavalieri d’Oro con il simbolo degli Einherjar, il simbolo dei guerrieri a cui è stata donata una nuova vita dopo la loro morte. Sulla quarta facciata troviamo un’immagine a tutta pagina del dio nell’atto di attaccare. Sulla facciata di apertura della scatola troviamo, posti al centro, il logo della serie Soul of Gold, il titolo di questo myth, ovvero Evil God Loki, e per ultimo il logo dei myth EX, nei quattro angoli è posta la gemma di che troviamo incastonata nel pettorale dell’armatura di Loki e che quindi contraddistingue quest’ultimo.

La confezione contiene tre blister in cui sono suddivisi tutti i pezzi. Nel primo blister troviamo il personaggio di Loki con tutti i pezzi della sua armatura, mentre il secondo blister è dedicato alle ali, dei particolari dei capelli, cinque paia di mani e i volti extra disponibili, compresi quelli extra dei Cavalieri d’Oro. Il terzo blister contiene lo scheletro del totem completo di basetta ed effetti scenici e la diabolica lancia Gungnir. Anche in questa uscita è presente la scheda dettagliata di Loki che va ad unirsi alle altre schede di questa collezione.



Passando al montaggio del totem, il risultato finale è davvero eccellente, un'armatura davvero ben strutturata, con un abbinamento di colori, nera con le rifiniture oro, che lo rendono uno dei totem migliori di sempre. Come capita per tutte le divinità, la struttura del totem è di forma umana, quindi il totem ci mostra il Dio degli Inganni nella sua versione mitologica, con tanto di volto con i capelli lunghi e la barba. Il montaggio è pressoché identico alla vestizione del personaggio, con i pezzi che vanno montati nelle medesime posizioni, e con l'aiuto delle istruzioni risulta anche piuttosto facile. Le ali in plastica sono abbastanza leggere e non appesantiscono il totem mettendone a repentaglio la stabilità. Proprio per quanto riguarda la stabilità, il totem si

poggia su una basetta circolare circondata da

effetti scenici in PVC che valorizzano ancora di più il totem. L'armatura è interamente in metallo tranne che per pochissimi pezzi, ovvero il busto del pettorale inferiore, l'elmo a diadema e le ali.

Passando al personaggio, la figura risulta molto fedele alla sua controparte animata con il volto che dà la riproduzione esatta della sua controparte animata, con una cura dei dettagli quasi maniacale. L'armatura si posa benissimo sul personaggio e il suo montaggio, come per il totem, non risulta complicato, anche se vi sono delle piccole differenze come il montaggio del cinturino. Anche la lancia Gungnir è molto dettagliata e fedele anche nei piccoli particolari alla sua controparte animata, la lancia in sé ha il bastone in metallo e la lancia vera propria in plastica, probabilmente questa scelta è stata dettata dal fatto di non voler appesantire l'arma, mentre il drappo rosso è in gomma flessibile. Anche nella versione con il personaggio la sua stabilità rimane ottima, con una distribuzione perfetta del peso. Anche la posabilità del myth risulta ottima grazie ai diversi punti di snodo anche dell'armatura.



COMMENTO

Il myth di Loki è un prodotto di eccellente fattura con un'estrema cura dei dettagli. Il totem risulta davvero un qualcosa di eccezionale con il richiamo alla figura mitologica del dio, e questo me lo fa preferire di gran lunga alla sua versione con il personaggio di Loki. Ma nonostante questa mia preferenza, anche la figura del personaggio è ottima qualità con una fedeltà del volto superiore anche a quella delle precedenti uscite. A proposito di volti poi, interessante l'extra con i volti dei Cavalieri d'Oro con il simbolo dell'Einherjar da porre su gli altri myth. In definitiva, questo è un myth che a mio parere vale la pena avere vista l'alta qualità di questa uscita.

VOTI

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

TOTALE 9,30



I COLPI PIÙ POTENTI DEI CAVALIERI D'ORO

di Il Risolvente

Ciao amici!

Il caldo ci ha sorpreso in questi giorni, ma noi i nostri "compitini" li svolgiamo comunque, accompagnati da una birretta gelida ed il ventilatore a 20 centimetri da noi.

Con questo caldo, non potevamo che discutere di un tema "bollente", ovvero :

TRA I CAVALIERI D'ORO, CHI HA IL COLPO SEGRETO PIU' FORTE?

Bene, cercando di essere il più obiettivo possibile, proverò a stilare una classifica di potenza/efficacia.

Preciso che ciò che sto scrivendo non è l'assoluto, non terrò conto delle annose controversie tra chi è più forte, ma mi limiterò ad analizzare solo l'effetto che producono all'avversario. Polemiche ne verranno sicuramente fuori, e me lo aspetto, fa parte del gioco, perché questo vorrei che fosse, un gioco. Tipo il calcio, insomma, dove adoro gli sfottò, senza però mai entrare nel personale e nella violenza.

Stiamo disquisendo, e ricordatelo sempre, di personaggi di fantasia, manovrati da copioni dello scrittore, dove talvolta un colpo fa danni esagerati, talvolta quel colpo risulta nullo. Talvolta si fa in modo che un cavaliere sembri scarso, altre sembri Dio sceso in Terra. L'unica precisazione che faccio è che terrò per buona solo la saga originale, quindi niente di ciò che non è canonico e nulla degli OAV.

Bene, si comincia!

"Ti prego, proteggi Atena e nascondila dai seguaci del Grande Tempio" (*Le ultime parole di Micene rivolte ad Alman*)

12° **ATOMIC THUNDERBOLT** - Colpo molto simile a quello di Pegasus, consiste in una cascata di colpi esplosivi del suo cosmo lanciati alla velocità della luce. Ultima piazza semplicemente perché il suo colpo non si è mai visto.



"Non lasciare che il soffio del vento muti la tua posizione" (*Dohko a Sirio durante l'addestramento*)

11° **R O Z A N H Y A - KURYUHA** - Dohko scaglia la sua energia cosmica contro il nemico prendendo forma di innumerevoli draghi. Discorso simile a Micene, di Dohko vecchio non si sa bene che potenza possa avere, di quello giovane, nella serie classica non ci sono rilevanti tracce del suo potere dal grande potenziale, ma alquanto sconosciuto.

"Potere inaudito il suo, potere che non ho mai visto prima!" (*Fish riferendosi ad Andromeda*)

10° **BLOODY ROSE** - Delle tre rose in possesso di Fish, questa è quella bianca. Appena lanciata si conficca nel petto del nemico succhiando poco per volta tutto il sangue tramutandosi da bianca a rossa. Per quanto sia terribile l'idea di perire per dissanguamento, il colpo segreto di Fish non è né spirituale, né di forza.

“Il toro selvaggio dorato che diventa risoluto, orgogliosi di proteggere una fortezza inespugnabile”

9° GREAT HORN - Consiste in un'esplosione dell'energia cosmica sprigionato dai palmi aperti di Aldebaran contro il nemico. Unisce offesa e difesa incrociando le braccia. Per quanto violento e rapido il suo colpo, come successo alla seconda casa contro Pegasus, se lo si riesce a far togliere dalla posa difensiva, il colpo è sì più violento, ma lo lascia indifeso da un eventuale colpo più veloce.



“Questa è la lama che recide ogni ingiustizia” (Capricorn rivolto ai soldati di Chrono)

8° EXCALIBUR - Solitamente usata da Capricorn con la mano destra, ma comunque efficace usata anche dagli altri arti sia superiori che inferiori, è una lama energetica che è in grado di tagliare qualsiasi cosa, comprese le armature d'oro. Letale a dir poco, la si può contrastare solo riuscendo a spostarsi più velocemente della luce. oppure possedendo un'arma o un'armatura divina. Terribile, ma come detto con Aldebaran, un avversario più veloce di lui potrebbe facilmente avere la meglio, in più, se è immobilizzato è pressochè inerme.

“Il dolore ha un colore...Cuspide scarlatta” (Milo vs Kanon)

7° SCARLETT NEEDLE - Spostandosi alla velocità della luce, Milo colpisce col suo indice i centri nervosi dell'avversario. Un colpo mortale ma possono servire anche 15 punture, una come ogni stella della costellazione dello Scorpione. Troppa, per un avversario degno di nota.

“Di tanta forza solo questo ti rimane? Un altar di inutili dubbi” (Ioria vs Pegasus alla quinta casa)

6° LIGHTNING PLASMA - Raffica di pugni portati alla velocità della luce rivolti verso il nemico dal pugno proteso di Ioria, colpendolo da più direzioni formando una fitta rete di raggi luminosi. Se per Milo i colpi erano fino a 15, per Ioria i colpi sono cen-

tinaia si lanciati tutti insieme, ma in altrettante direzioni...quindi, quanti ne andranno a segno?

“Dove si fermano gli ulivi e gli dei dell'Olimpo, possono nascere pazzi o geni, ma mai nessuno di veramente cattivo” (Cancer riferendosi alla Sicilia, suo luogo di addestramento - Gigantomachia)

5° STRATI DI SPIRITO - Dal suo dito indice, Cancer è in grado di creare onde spazio-temporali. Riesce a separare l'anima dal corpo e spedirla nella Valle della Morte, dove, senza aiuti esterni o divini, non ha possibilità di fuga. L'anima intrappolata in questo limbo è costretta a dirigersi verso la bocca dell'Ade e buttarsi dentro. Fisicamente il suo colpo non ha conseguenze, tutta la sua potenza è riversata sull'anima dell'avversario. Tuttavia si può tornare dalla Valle della morte sconfiggendolo o raggiungendo l'ottavo senso. Non proprio facile, ma tant'è che è successo.

“Hm! E' riuscito a lanciare il Sacro Aquarius... l'allievo ha superato il maestro... che cosa mi resta, ora, che cosa mi rimane...? Felice d'aver creato l'uomo che ha acquisito lo zero assoluto...”

4° AURORA EXECUTION - Aquarius porta le sue mani giunte sopra il capo e, lanciando il colpo contro l'avversario, dalle mani scaturisce un getto di energia congelante molto vicino allo Zero assoluto. Molto indeciso di questa posizione, ho sensazioni contrastanti, però voglio lasciargli il beneficio del dubbio



CURIOSITA'

Il regista Louis Leterrier per il film Scontro tra Titani del 2011 si basò sui modelli delle armature dei Cavalieri dello Zodiaco per ricreare il design delle armature delle divinità apparse nel suo film.



“Vola con il vento, fino alla dea Atena” (Virgo affidando a dei petali le sue ultime parole)

3° TENBU HORIN - Colpo sia di attacco che di difesa. L'avversario non può né avanzare né arretrare. Virgo usa il suo cosmo per privare dei sensi il suo nemico senza ucciderlo, ma rendendolo incapace di fare nulla. Colpo di una potenza incredibile, ma non uccide l'avversario. Il podio gli spetta di diritto.

Siamo quasi alla conclusione. Mi ha tolto il sonno questa scelta! Ogni volta che ho provato ad analizzare tutti e due i colpi rimasti, sono sempre rimasto sulla mia non decisione. Quindi, non riuscendo a trovare un punto di svolta, ho lasciato al caso la decisione. Ho preso una moneta ed ho fatto testa o croce. Ed il fato ha voluto che al secondo posto ci sia...

“Il mio nome è Mur dell'Ariete. Ho la missione di proteggere la casa dell'Ariete da chi vuole profanarla. Da qui non passerà nessuno, anche se dovesse costarmi la vita!” (Discorso di Mur a Fish e Cancer nel capitolo Hades)



2° STARDUST REVOLUTION - Consiste nel lanciare contro l'avversario una pioggia di polvere di stelle, annientandolo all'istante. Un colpo terribile abbinato a tanta saggezza è letale per chiunque. Un cavaliere così elegante e devoto alla Dea non poteva che giocare la prima posizione.

“Io sono colui che possiede la forza dei due gemelli dalle immortali spoglie. Dei due fratelli, Castore è colui che dispone dell'arte della guerra, tale potere consente alla mia anima di comandare tutti i cavalieri. Di suo fratello Polluce è l'invincibile pugno di ferro, offertogli da Efesto, fabbro divino. Tale potere consente alle mie braccia di disintegrare l'intera galassia.” (Gemini, Episode G)

1° GALAXIAN EXPLOSION - Manifestazione del cosmo dei Gemelli, dove prendono forma pianeti e stelle che, disintegrandosi vanno a colpire il nemico generando un'esplosione di energia. La distruzione fatta persona. Giusto col lato benevolo della sua anima, fedele ad Atena e ben voluto da tutto il Santuario, tanto quanto violento e bramoso nel suo lato malvagio.



Eccoci giunti alla fine di questa personalissima classifica.

Ricordo che è stato preso in considerazione esclusivamente il loro colpo più potente e non tutto il loro parco mosse. Questo discorso lo si potrebbe fare in un'eventuale futura classifica, e quasi sicuramente potrebbe essere molto diversa da questa.

Anche per questo mese vi saluto, ricordandovi che il cavaliere più forte è il vostro preferito!

Grazie a tutti ed alla prossima sfida!

LE DODICI CASE

EPISODIO 92 L'OMBRA SI RIVELA

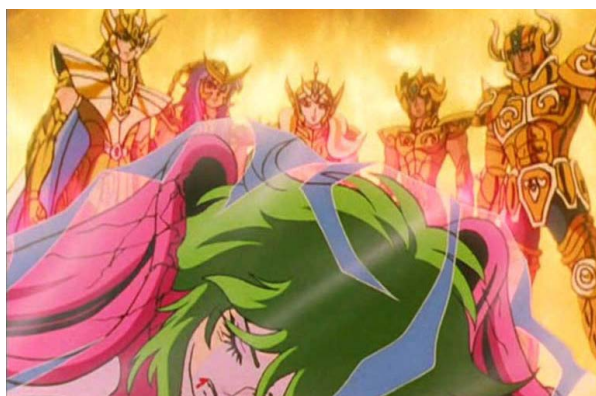


zar attacca con i Ghiacci Eterni di Asgard, ma Andromeda risponde con la Nebulosa lanciata alla massima energia. L'impeto del potere di Adromeda travolge Mizar mentre l'ombra attacca il cavaliere di Atena senza che né Andromeda e né Mizar si accorgano di lui, ma il colpo è fermato da Tisifone. Mizar viene completamente travolto e scaraventato a terra sconfitto. No-

Dopo aver atterrato Andromeda, Mizar rivela che anche Pegasus e Cristal presto moriranno congelati. Solo il potere di Cristal può salvare lui e l'amico, ma è ancora debole per le battaglie con Artax e Megres. Andromeda è ancora più deciso a superare l'ostacolo, così lancia la sua catena contro Mizar, ma anche questa volta con esito negativo. Il cavaliere del Nord congela la catena e attacca l'avversario con il suo gelo scaraventandolo prima sul soffitto e poi al suolo. Mizar si avvicina al corpo di Andromeda e inizia ad intrappolarlo nel ghiaccio, il cavaliere è sul punto di lasciarsi andare, ma in suo soccorso giunge però la voce di Phoenix che lo esorta a rialzarsi e a raggiungere il settimo senso, in modo da riuscire a sconfiggere Mizar. Intanto Tisifone è quasi giunta a palazzo dove sta avendo luogo la battaglia. Deciso a vincere la battaglia, Andromeda si rialza liberandosi dal ghiaccio lasciando sorpreso Mizar, ormai certo della vittoria. Sotto gli occhi dell'avversario, Andromeda si libera della sua armatura e si prepara ad espandere il suo cosmo. Nonostante le fatiche, il cosmo di Andromeda è incredibilmente ampio, tanto che onde di luce ed il vento, nello scatenarsi, aprono una breccia sul soffitto. Inizialmente sembra che il cavaliere di Atena, indebolito anche dal gelo esterno, non abbia forza sufficiente per usare la sua arma, ma lentamente il suo cosmo inizia ad aumentare ed annulla l'aria fredda proveniente dall'esterno. Mizar inizia a preoccuparsi del grande potere scatenato da Andromeda e tenta di indebolirlo espandendo al massimo il suo cosmo mettendo così a confronto il potere del gelo di Asgard contro la nebulosa di Andromeda. Intanto una figura continua a guardare la battaglia nell'ombra mentre Tisifone entra a palazzo. Mi-

nostante la vittoria, Andromeda è addolorato per l'aver sconfitto Mizar, così si avvicina a lui per recuperare lo zaffiro, solo allora nota Tisifone, ferita alle braccia. La sacerdotessa informa Andromeda che Mizar ha un cavaliere ombra, ma nonostante ciò deve proseguire la sua corsa. Esitante, Andromeda cerca di riprendere la corsa, ma l'ombra si rivela e, dopo aver facilmente atterrato Tisifone, lo colpisce in pieno. Tisifone informa Andromeda che il loro nuovo avversario è l'ombra di Mizar e appartiene alla stella Alcor. Costui, del quale nessuno conosceva l'esistenza eccetto Ilda, è la causa di molte delle vittorie di Mizar, inclusa quella di Atene su Toro, dove lo colpì alle spalle per evitare pericolose sorprese. Tisifone dà ad Alcor del codardo che attacca alle spalle, ma quest'ultimo, ignorando la sacerdotessa, di dirige spedito da Andromeda chiedendogli indietro lo zaffiro di Mizar, l'unica cosa che gli manca per diventare ufficialmente un Cavaliere del Nord. Intanto Ilda rivela ad Orion dell'esistenza di Alcor, con il cavaliere contrario al suo intervento, ma la sua signora gli ricorda che solo la vittoria alla fine è ciò che conta. Intanto nel corridoio del palazzo riprende la lotta con Tisifone che si scaglia contro Alcor che però riesce a fermarla con un dito. La donna viene atterrata da una scarica di colpi, ma si rialza e lancia il Cobra Incantatore ma senza riuscire a mettere in difficoltà l'avversario che

si rivela troppo agile e potente. Andromeda cerca di difendere Tisifone dagli attacchi di Alcor, ma entrambi vengono travolti e cadono a terra. Alcor si appresta a dar loro il colpo di grazia, ma una colonna crolla improvvisamente davanti a lui, e dalla polvere spunta fuori Phoenix, pronto a battersi con Alcor.





Alcor, che sa della battaglia tra Phoenix e Mime, riconosce il suo avversario, ancora amareggiato dall'esito dello scontro con Mime che considerava un guerriero nobile proprio come suo fratello Andromeda. Ma Phoenix si prepara alla battaglia poiché il suo compito è quello di salvare Atena e si offre come avversario di Alcor. Prima di cominciare lo scontro, Phoenix ringrazia il fratello per avergli imparato ad apprezzare la nobiltà d'animo. Nel sentire le sue parole, Alcor lo deride considerando sciocchezze l'affetto fraterno, ma di tutta risposta Phoenix ribatte esaltando il valore dell'affetto fraterno, che ha permesso sia a lui che ad Andromeda di crescere e maturare. Ma Alcor è più interessato alla battaglia e mette subito in difficoltà Phoenix, che, nonostante venga atterrito, a volare via l'elmo del nemico, rivelando un volto identico a quello di Mizar. Alcor rivela di essere il fratello gemello di Mizar. Intanto, Orion è ancora titubante per l'ingresso di Alcor in battaglia e teme la sua ambizione, che lo ha spinto persino a lasciar morire Mizar. Ilda però gli impedisce di andare ad affrontare Alcor, e dopo avergli ricordato che in guerra conta solo la vittoria, lo minaccia espandendo il suo cosmo. Alcor spiega a Phoenix di aver vissuto costantemente nell'ombra del fratello che non era al corrente della sua esistenza, subito dopo rivela di non aver salvato Mizar dalla Nebulosa per ottenere lo zaffiro e diventare cavaliere di Asgard. Phoenix accusa l'avversario di non avere pietà neanche per suo fratello poi prova ad attaccarlo, ma Alcor riesce ad evitare i suoi colpi perché aveva assistito al duello tra lui e Mime, quindi conosce bene le sue tecniche. Alcor attacca con i Bianchi Artigli della Tigre travolgendo Phoenix, poi va a calpestare il volto del suo avversario, Andromeda prova ad intervenire in soccorso del fratello, ma appena si rialza viene atterrito nuovamente da Alcor. Il cavaliere ombra concentra i suoi colpi su Phoenix perché in disaccordo con le sue parole sull'affetto fraterno, ma prima di ucciderlo Alcor decide di raccon-

targli la sua storia. Molti anni prima, una nobile famiglia di Asgard ebbe due figli, ma in quel tempo la legge impediva di averne più di uno poiché il cibo a disposizione era poco. Così la famiglia si vide costretta ad abbandonarne uno nel bosco. Questo è il destino che fu riservato ad Alcor, ma per sua fortuna un uomo senza figli sentì i suoi vagiti e, trovatolo, decise di prenderlo con sé. Per anni Alcor

ignorò il suo passato, finché un giorno, mentre cacciava nella foresta, il destino volle che incontrasse proprio Mizar. Mizar gli chiese di liberare il coniglio ed in cambio gli offrì un pugnale del tutto identico a quello che Alcor ha con sé da quando fu abbandonato. Nel vedere quel pugnale ad Alcor tutto fu più chiaro, Mizar era suo fratello. Qualche minuto dopo Mizar fu raggiunto dai suoi genitori, e guardando con quanto affetto trattavano Mizar, Alcor fu sopraffatto dal rancore. Allontanandosi, Mizar sorrise al ragazzo, che però lo considerò come un sorriso di scherno. Furioso per il destino che gli era capitato, Alcor si allenò per diventare cavaliere, ma nuovamente Mizar fu preferito a lui. Ma Ilda decise di nominare Alcor cavaliere ombra, e, sebbene non volesse, ebbe il compito di difendere Mizar in caso di necessità. Ma Ilda gli promise che in caso Mizar fosse stato sconfitto o se anche non obbediva al suo volere, Alcor avrebbe preso il suo posto. In battaglia Mizar si dimostrava comunque un ottimo cavaliere, e nei rari momenti di difficoltà Alcor doveva aiutarlo perché era suo dovere di cavaliere ombra, finché la mano di Tisifone non ha permesso ad Andromeda di sconfiggerlo, dandogli finalmente campo libero. Dopo aver ascoltato la storia, Phoenix espande il suo cosmo e si rialza, poi racconta come anche lui ed Andromeda abbiano avuto un'infanzia difficile, che li aveva spinti a scelte di campo del tutto opposte, rendendoli nemici ed opposti nel carattere. Ma nonostante queste grandi differenze l'affetto fraterno tra loro non è mai venuto meno. Deciso a dimostrare la debolezza dell'ambizione paragonata alla giustizia, Phoenix espande il suo cosmo e riesce persino a resistere agli assalti di Alcor ed a respingerli. Il cavaliere del nord brucia a sua volta il proprio cosmo, e la sua energia si confronta in aria con quella di Phoenix.



SAINT SEIYA CHAPTER 0

CAPITOLO 5

Il cavaliere di Pegasus (II parte)

«Beh, questa sì che è una situazione divertente. Sei mingherlino, ma resistente. Lodevole, lo ammetto!»
Cassios, con uno scatto fulmineo, gli si parò davanti e iniziò a dargli numerosi pugni allo stomaco e terminò con un montante che lo alzò un po' da terra. Mentre era a terra, Cassios iniziò a pavoneggiarsi con il pubblico alzando le braccia al cielo e mostrando i suoi poderosi muscoli.

«Atena, ormai si è capito chi ha vinto. Faccia preparare la Pandora's Box!»

Atena rimase immobile senza battere ciglio e in silenzio. Aveva un'espressione fredda e distaccata.

«Lo scontro non è terminato!» intervenne il sacerdote.
«Ma come no? Vuole che lo riduca in poltiglia? Basta dirlo che lo faccio!»

Il sacerdote indicò con l'indice e Cassios si dovette girare. Seiya si era alzato e si puliva il vestito e il sangue che aveva sulla bocca.

«Ma come ti chiami, "Ercolino sempre in piedi"? Potevi restare a dormire, così ti risparmiavi la sofferenza e a me la fatica di ridurti a uno spezzatino.»

Si avvicinò a lui e gli sferrò un pugno, ma Seiya lo parò con una sola mano.

«Che?»

«Ora ti restituisco i colpi con gli interessi!»

Detto questo, iniziò a colpirlo con numerosi pugni alla pancia e alcuni sul viso fino a farlo cadere a terra.
«Maledetto! Mi hai fatto male. Ti farò pentire di essere venuto al mondo.»

«Anche tu mi hai fatto male. Quindi siamo pari!»

«Sta zitto!»

Cercò di colpirlo utilizzando la mano come se fosse una lama, ma Seiya fu così rapido che, con la stessa mossa, gli staccò un orecchio facendolo rotolare a terra e urlare di dolore come un pazzo.

«Maledetto. Che tu sia maledetto!»

«Se non vuoi perdere anche l'altro, ti consiglio di arrenderti. Questa battaglia è finita!»

«Finita il cavolo! Non sono ancora sconfitto. Sono ancora in piedi!»

«Non per molto!»

Seiya iniziò a bruciare il suo cosmo, la figura di Pegaso apparve alle sue spalle e iniziò ad agitare le braccia tracciando le tredici stelle della costellazione del leggendario cavallo alato. Hyoga sorrise, mentre Cassios nel vederlo non reagì perché era paralizzato dal terrore.

«Addio Cassios. Non dico che è stato un piacere!»

«Taci, brutto tappo!»

«Pegasus Ryuseiken!»

Seiya lanciò innumerevoli pugni simili a stelle cadenti, proprio come diceva il nome del suo colpo. Cassios fu investito e cadde a terra senza più rialzarsi. Atena e il sacerdote sorrisero e si alzarono in sincrono.

«Il vincitore del torneo, nonché bronze saint della costellazione di pegaso, è Seiya!»

La folla applaudì. Anche Shaina, anche se era un po' risentita del fatto che il suo allievo avesse perso.

«Non era destinato a diventare saint...» disse la ragazza.

Marin le mise una mano sulla spalla per consolarla. La dea Atena, intanto, raccomandò Seiya di non usare mai il cloth per cose personali, altrimenti sarebbe stato inseguito da tutti i saints del mondo e ucciso.

«Bella prova!» disse Seiya.

«In che senso?» chiese il sacerdote.

«Marin mi ha detto che una volta la dea Atena, per punire i saints, anziché ucciderli li bandiva. Ora invece li fa uccidere dagli altri saints. Bel modo per non sporcarsi le mani!»

Non aveva tutti i torti, ma questo non fece smuovere minimamente la dea Atena.

«Attento a come parli. Vuoi perdere il cloth appena conquistato?» gli chiese il sacerdote.

«No, dico solo...»

«Seiya!»

Marin lo interruppe e Seiya preferì chinare il capo in segno di scusa.

«Ok, è ufficiale... è forte, ma molto antipatico!» disse Hyoga.

«Concordo!» dissero in coro Milo, Camus e Isaac. A battaglia ormai conclusa, tutti andarono a fare i complimenti al nuovo guerriero e gli organizzarono perfino una festa alla quale parteciparono anche Milo, Camus e Aiolia, mentre Mu, Saga e Deathmask erano tornati alle loro case. Hyoga confermò quello che aveva detto su Seiya: era davvero antipatico, soprattutto per come si pavoneggiava con le sacerdotesse guerriere della sua forza. Cassios, a confronto, era un tacchino travestito da pavone. Non appena arrivò Atena in compagnia del sacerdote, tutti si zittirono e chinarono il capo con rispetto. Hyoga e Isaac, nel vederla così da vicino, sentirono i loro cuori battere come tamburi. La ragazza sorrise.

«Non siate così formali, solo perché ci sono anch'io. Questa è una festa e voglio che vi divertiate e mi trattiate come una di voi!»

Così fecero e tornarono a divertirsi. Hyoga, mentre era intento a prendere degli stuzzichini, si affiancò a lui una ragazza con lunghi capelli argentati e un peplo, l'abito indossato nell'antica Grecia dalle donne, di color rosso scarlatto. Capì che era una saint dalla maschera bianca che indossava, con due segni verticali gialli sotto gli occhi e che per l'occasione copriva metà volto per permetterle di mangiare e bere, ma ricordò di non averla mai incontrata. La ragazza si voltò verso di lui e gli sorrise.

«Tu sei nuovo di queste parti. Lo so, perché conosco tutti e non ti ho mai visto. A che costellazione appartieni?»

«Sono della costellazione del cigno, allievo di Camus dell'aquario e mi chiamo Hyoga!»

«Camus? Uno dei gold saints dai poteri più affascinanti! Io sono Yuuri, bronze saint della costellazione del sestante!» disse e si strinsero la mano.

Isaac raggiunse l'amico e quest'ultimo lo presentò a Yuuri.

«Anche tu allievo di Camus? Fantastico! Da quanto tempo siete qui?»

«Siamo arrivati ieri. È strano che non ti abbiamo mai vista...»

«Più che una saint sono più un topo di biblioteca, come si dice in gergo. Amo molto rinchiudermi lì dentro a leggere libri!»

I due ragazzi sorrisero.

«Capisco...» e decise di cambiare discorso.

La festa continuò tranquilla, condita anche di musica e balli. Fu allora che la dea Atena si avvicinò ai due ragazzi.

«Chi vuole ballare con me?»

Hyoga non fece in tempo a rispondere, perché fu preso sottobraccio da Yuuri.

«Mi concedi questo ballo, vero?»

Lui voleva ballare con la dea Atena, ma infondo non

gli dispiaceva ballare anche con la sacerdotessa. Perciò, Isaac rimase l'unico disponibile.

«Sei rimasto solo!» gli disse la dea.

«Già... a quanto pare...» disse timidamente.

I due iniziarono a ballare un lento.

«Sei molto bravo a ballare!»

«Anche lei, dea Atena!»

«Ho già detto di non essere formale e non chiamarmi dea Atena, ma Freja!»

«È un bel nome, anche se non è greco.»

«No, infatti, ma hanno deciso così!»

Smisero di parlare per qualche secondo, dopodiché Freja riprese la parola.

«Posso farti una domanda un po' indiscreta?»

«Me l'hai appena fatta!» disse il ragazzo divertito.

Freja sorrise di gusto.

«No, era un'altra. Cosa ti è successo all'occhio?»

«È una lunga storia... non vorrei annoiarti!»

«Tranquillo.»

Così, Isaac si confidò e le raccontò tutto.

«Capisco. Mi spiace!»

«Sono vivo e libero. Questo è l'importante. E lo devo al maestro Camus e Hyoga!»

La dea sorrise. La festa continuò per ore. Era davvero una giornata bellissima e sembrava che nulla potesse rovinarla, ma come si sa, non sempre le cose vanno come si desidera.

«Sento un cosmo malvagio avvicinarsi!» disse Yuuri mettendo tutti in allarme.

«Presto dea Atena, allontaniamoci!» disse il gran sacerdote prendendola per mano.

«Ma...»

Isaac e Freja si guardarono, mentre quest'ultima si allontanava con il sacerdote.

«Dove vuole andare, dea Atena? La festa non è finita, anzi ora comincia il meglio!»

Era una voce femminile. I saints presenti aprirono i loro Pandora's Box e i pezzi dei cloth si attaccarono ai loro corpi. Le sacerdotesse, inoltre, si cambiarono le maschere di nascosto.

«Chi diavolo sei? Mostrati!» dissero.

«Vi accontento subito!»

Un'oscura figura atterrò davanti alla dea Atena.

«Salve, dea Atena. Anche se sono passati tanti anni, credo che si ricordi di me, vero?»

«Certo che mi ricordo!»

La ragazza sorrise, anche se non si poteva vedere a causa della candida maschera, fece un inchino e si presentò:

«Un tempo ero la silver saint della costellazione della gru, ma ora per colpa tua, potete chiamarmi solo Black Crane!»

«Colpa mia? Lamentati con Guilty. È sua la colpa!»

«Sta zitta, e preparati a morire!»





**MEGLIO
REGNARE
ALL'INFERNO
CHE SERVIRE
IN RETE**



