

LE 12 CRASE

YUNA DELL'AQUILA
LA DOMINATRICE DEI VENTI

MAGAZINE



COME CRESCERE CON
I CAVALIERI DELLO ZODIACO



L'INFERNO DI DANTE
IN SAINT SEIYA



SAINT SEIYA
HOME VIDEO



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Crescere con I Cavalieri dello Zodiaco</i>	5
<i>Yuna dell'Aquila, la dominatrice del vento</i>	10
<i>Next Dimension - Capitolo 47</i>	13
<i>L'inferno di Dante in Saint Seiya</i>	14
<i>Mitologia - Eridano</i>	15
<i>Recensione Myth - Aiacos di Garuda EX</i>	16
<i>Saint Seiya Home Video</i>	18
<i>Episodio 108 - La vendetta di Abadir</i>	20
<i>Episodio 109 - Una sconcertante verità</i>	21
<i>Saint Seiya - Chapter 0 - Capitolo 14</i>	22



L'EDITORIALE

di SEIYA85

Oggi voglio parlarvi di un tema molto d'attualità in questi anni, il Politically Correct, ovvero il termine inglese che sta ad indicare un atteggiamento di estrema attenzione verso qualsiasi categoria di persone. Chiariamo subito che in questo non voglio schierarmi a favore o contro alcuna categoria, io rispetto tutti, in questo editoriale voglio parlarvi dell'uso che ne viene fatto in film, serie tv o anime.

Questa "moda" del Politically Correct è una cosa che ha preso piede negli ultimi anni soprattutto in America. Infatti, non vi è produzione americana che in un modo o nell'altro è soggetta al politicamente corretto, tentando di creare un cast che possa essere il più multietnico possibile rimanendo sempre attenti alle tematiche sociali di oggi. Il che è giusto quando è possibile, ma sei racconti un fatto storico o fai il rifacimento di un'opera letteraria, che sia libro o fumetto, chi guarda vorrebbe vedere trasposto sullo schermo ciò che ha letto, non una libera interpretazione per "correggere" la storia. Sarebbe come chiedere al Commissario Montalbano di fare la pistola con le dita e poi gridare "bum bum" perché in questo modo non viene mostrata violenza gratuita. E di queste correzioni senza senso gli americani ne hanno fatte quasi un marchio di fabbrica. Vi faccio un esempio, nella serie *Da Vinci's Demons*, il personaggio di Carlo De'Medici veniva interpretato da un attore di colore. Ora, nulla da dire contro l'attore ma non rispecchia la società del tempo, facendolo sembrare fuori dal contesto, tanto più che, secondo la trama, sarebbe un figlio di Cosimo De'Medici, sarebbe come mettere proprio Montalbano nella Firenze del sedicesimo secolo. A volte il politically correct va a colpire come una mannaia anche opere storiche, ne sanno qualcosa i classici della Disney ed i Simpson. I primi, con i vari rifacimenti live action dei classici vanno a correggere il tiro su alcuni concetti ormai obsoleti. Nei Simpson invece ha portato all'uscita di scena di un personaggio storico come Apu, perché secondo alcuni il personaggio sarebbe una "caricatura razzista..." e che in realtà è il

sottoprodotto di un gruppo di sceneggiatori maschi, bianchi e tendenzialmente laureati ad Harvard". Ora, se per i classici Disney sarei anche d'accordo, sul politicamente corretto applicato ai Simpson ci sarebbe molto da discutere.

Con l'approdo negli Stati Uniti anche i Cavalieri dello Zodiaco sono stati colpiti da questo nuovo fenomeno. Infatti, dopo l'uscita del trailer della nuova serie in computer grafica dei cavalieri, tutti i fan si sono indignati del cambiamento di Andromeda da uomo a donna in nome del politicamente corretto. E non perché non dovesse esserci una donna tra i cavalieri, ma perché tra diverse opzioni disponibili è stata scelta forse la peggiore, per due motivi fondamentali. Primo, è stato scelto il personaggio sbagliato, perché con questa scelta ci hanno fatto capire che un uomo non può essere delicato e sensibile come l'Andromeda della serie classica, ma anzi, sono riusciti a fare l'esatto contrario di quello che si erano prefissato facendoci capire che questo atteggiamento può appartenere solo a una donna. Il secondo motivo, molto più basilare, è che se Kurumada ha deciso di creare quel gruppo di cavalieri con quelle caratteristiche aveva il suo perché. Se toccava aggiungere una donna al gruppo sarebbe stato più opportuno creare un personaggio nuovo per non perdere quella fetta di pubblico legata alla visione classica dei cavalieri.

Insomma, il politically correct ha invaso le produzioni americane arrivando a raggiungere picchi di idiozia assoluta venendo applicata anche dove veramente non c'è necessità. Purtroppo è il tempo in cui viviamo, un tempo in cui essere politicamente corretti risulta più una moda che una necessità decontestualizzando opere e personaggi. Speriamo che le cose migliorino da questo punto di vista, ma la vedo dura...

SEIYA85



UN BOZZETTO DI MASASHI KUDO

L'animatore nipponico Masashi Kudo, noto per il lavoro svolto sull'adattamento televisivo dell'anime di Bleach, è da sempre molto attivo sui social postando diversi bozzetti appunto legati a Bleach, ma lo scorso mese ha postato un bozzetto legato a Saint Seiya. Il bozzetto ritrae un momento abbastanza simbolico della serie, ovvero l'arrivo di Phoenix durante la Guerra Galattica. Il protagonista dello sketch è però il fratello minore Andromeda, che nell'illustrazione è immortalato in ginocchio e con la spalla ferita, mentre la sua "inviolabile" catena è disposta in sua difesa. Con questo post si sono subito alimentate mille ipotesi, ma al momento non sappiamo ancora se lo sketch di Masashi Kudo sia soltanto un caso isolato o se questi stia lavorando a un nuovo progetto legato al brand di Saint Seiya. In ogni caso, la sua illustrazione risulta molto dettagliata e ci permette quantomeno di ammirare come apparirebbe il personaggio di Andromeda col suo inconfondibile stile di disegno.

LE PORTE DEL PARADISO

E' in vendita online e nello store di Milano della Yamato il tanto atteso combo box Blu-ray+DVD del quinto film dei Cavalieri dello Zodiaco, Le Porte del Paradiso. Il costo del box è di 34,99 €.



TERUMI NISHII AL FLORENCE&FUN

Alla terza edizione del Florence Fun & Japan, sarà ospite Terumi Nishii, tornata recentemente alla ribalta dell'animazione giapponese grazie al character design de I Cavalieri dello Zodiaco, il remake di Saint Seiya in arrivo su Netflix.

Nella location del Parco di San Donato a Firenze, nel pieno del quartiere Q5, con oltre 100 stand tra espositori e associazioni, Terumi Nishii incontrerà i fan per raccontare Knights of the Zodiac, in anticipo rispetto alla trasmissione su Netflix di circa due mesi. Tra le opere più note dell'autrice anche Le bizzarre avventure di JoJo: Diamond in Unbreakable, per il quale ha non solo curato il character design, ma anche la direzione delle animazioni.





CRESCERE CON I CAVALIERI DELLO ZODIACO di ADE90

La saga giapponese è un autentico racconto di formazione, che ci insegna molto sulla natura umana attraverso i combattimenti.

Verso la fine degli anni Ottanta, l'industria dell'intrattenimento giapponese stava esaurendo la linfa che da oltre vent'anni la manteneva florida e redditizia: i super robot – o “robottoni”, come li chiamiamo noi. Le vendite dei modellini, che da sole avevano ingrossato le casse di Toei e Bandai – rispettivamente i colossi dell'animazione e della produzione di giocattoli –, erano calate a picco, e occorreva trovare al più presto un nuovo format da vendere con altrettanto successo.

L'uomo della provvidenza fu un mangaka di nome Masami Kurumada, che portò sul tavolo della casa editrice Shueisha un'idea: giovani guerrieri devoti alla dea Atena, che combattono indossando armature ispirate alle costellazioni. E sì, quelle armature potevano diventare dei giocattoli smontabili. All'epoca era prassi che un manga raggiungesse una consolidata popolarità prima di essere considerato per l'animazione. Saint Seiya invece fu lanciato in fretta e in pompa magna: il primo capitolo uscì il 1° gennaio 1986 sulle pagine della rivista Weekly Shonen Jump e l'11 ottobre dello stesso anno venne trasmesso il primo episodio dell'anime, accompagnato da una massiccia produzione di gadget.

Fu soprattutto questa insolita rapidità a consentire l'instaurarsi di una fertile sinergia tra prodotto cartaceo e televisivo, che riuscirono entrambi a conservare una propria identità pur procedendo su binari paralleli. Il manga proseguì fino al 1990, per un totale di 28 volumi divisi in tre saghe: Capitoli del Santuario, Capitoli di Nettuno, Capitoli di Hades. L'anime invece, con 114 episodi, chiuse nel 1989 con Nettuno, ma aggiunse nel mezzo i Capitoli di Asgard, che ancora oggi dividono i fan; questi episodi, infatti, rappresentano un'evidente

deviazione dalla trama principale, ma risplendono per sentimento e meriti tecnici.

Per vedere animati i Capitoli di Hades bisognerà aspettare il 2003, ma l'attesa varrà la pena solo a metà; i 13 episodi del primo arco, Sanctuary, sono straordinari, mentre Inferno ed Elysium – causa un drastico cambio di rotta e di budget – veleggiano tra il mediocre e l'inqualificabile. Tra il 1987 e il 1989 vennero realizzati anche quattro lungometraggi cinematografici, i quali – pur snobbati dai più a causa della loro natura di “episodioni” affrettati – sono tecnicamente ineccepibili. Soprattutto il terzo, La leggenda del ragazzo del sole (o La leggenda dei guerrieri scarlatti in Italia), andrebbe conservato in una teca di cristallo, se non altro per il suo profilo artistico.

Saint Seiya cavalcava i trend suggeriti dai titoli che guidavano le classifiche in quegli anni, in particolare Ken il guerriero, pubblicato sempre su Weekly Shonen Jump. Tuttavia, con la sua miscela bizzarra (e a tratti deliziosamente kitsch) tra elementi del filone supereroistico e della mitologia classica occidentale (greca, ma non solo), il risultato era unico e irresistibile. L'anime colse questo fascino e lo amplificò. Inizialmente pensato per un target di bambini delle scuole elementari, finì per coinvolgere quasi per caso un pubblico trasversale, più maturo e vario del previsto, grazie alla qualità insolita per un prodotto di questo tipo.

Tale qualità, oltre che dalla stretta collaborazione con l'autore originale, nasceva dalla felice unione di numerosi talenti, tra i quali spiccano quattro nomi in particolare: Kozo Morishita, Seiji Yokoyama, Shingo Araki e Michi Himeno. Morishita, il regista, portava con sé un bagaglio di influenze occidentali assorbite lavorando alla co-produzione americana Transformers; il compositore, Yokoyama, impreziosì gli episodi con una colonna

sonora sofisticata a tratti sontuosa; il maestro dell'animazione Araki, insieme a Himeno (su braccio destro dai tempi di Lady Oscar, nel 1979), ridisegnò i personaggi del manga rendendoli più belli ed eleganti. Fu questo team d'eccellenza a conferire alla serie quel senso di solennità e dramma che oggi la caratterizza nell'immaginario collettivo.

Saint Seiya ebbe anche un'enorme risonanza tra il pubblico femminile, ma non c'è di che stupirsi; l'opera prendeva parte del suo gusto estetico e del suo passo tragico e poetico dai manga per ragazze, che alla fine degli anni Settanta avevano conosciuto un boom esponenziale grazie a titoli come Jenny la tennista, Lady Oscar e Il poema del vento e degli alberi.

Saint Seiya ha anche uno scomodo debito di gratitudine verso le fanzine yaoi, vale a dire i fumetti amatoriali a tematica omoerotica disegnati da ragazze. In quegli anni il genere era in ascesa e Saint Seiya, con le sue suggestioni elleniche, ne fu la "vittima" perfetta.

La conquista internazionale partì nel 1988, quando l'anime venne trasmesso – prima che fosse concluso in Giappone – in Francia, con il titolo di Les Chevaliers du Zodiaque. Da lì, la saintite acuta colpì parte dell'Asia, mezza Europa e l'intero Sudamerica. In Italia i primi 52 episodi andarono in onda con il titolo di I Cavalieri dello Zodiaco sul syndication nazionale di emittenti regionali Odeon TV, a partire dal 26 marzo 1990. La serie venne interrotta e fatta ripartire da capo per ben due volte, causando un trauma dell'abbandono indelebile nella psiche dei giovani spettatori. Gli episodi successivi furono poi acquistati da Fininvest e ritrasmessi insieme ai precedenti su Italia 7, dal novembre dello stesso anno. Una particolarità dell'edizione italiana è il suo celebre doppiaggio forbito, che si rifà ai toni aulici dei poemi cavallereschi e pesca a piene mani dalle letture obbligatorie delle antologie scolastiche; così, mentre nel resto del mondo Pegasus è un adorabile guascone degli anni 80, il nostro cita Foscolo come se niente fosse – ma si fa voler bene lo stesso. Al di là delle armature fide, delle botte coreografiche e dei giocattoli, ciò che ancora distingue I Cavalieri dello Zodiaco da altre pur ottime saghe shonen è l'incontro tra due linguaggi apparentemente inconciliabili: quello antico del racconto epico e quello, modernissimo, del racconto di formazione.

Botte kitsch

La trama di Saint Seiya muove dalla sua mitologia, tanto affascinante quanto talvolta confusa. Ripulendo il più possibile dalle aggiunte apocrife e dalle piccole contraddizioni, abbiamo – come sempre – una leggenda: quando la Terra si trova sull'orlo del caos, si risvegliano i Saint (per noi Cavalieri), una schiera di antichi guerrieri fedeli alla dea Athena. I Saint traggono la loro forza da due elementi che ricorrono ossessivamente nella storia. Il primo è il sacro Cloth, un'armatura legata all'influenza di una delle ottantotto costellazioni della sfera celeste.



Il secondo è il Cosmo, una sorta di energia spirituale – descritta come “un piccolo universo” – che i Cavalieri “bruciano” in combattimento grazie al legame con le rispettive costellazioni.

Apprendo poco più il raggio, apprendiamo che il generico “caos” è in realtà l'approssimarsi ogni duecento trent'anni circa di una nuova Guerra Sacra, la guerra che dal Tempo del Mito vede lo scontro tra l'esercito della dea Athena, i Saint, e quello del dio Hades, gli Specter (che indossano armature particolarmente zarre, le Surplici). Prassi vuole che, con l'avvicinarsi di una nuova guerra, Athena rinasca come neonata ai piedi della propria statua al Santuario, in Grecia, cosicché, al momento debito, possa guidare i suoi baldi giovani – addestrati nel frattempo –, verso un'eroica morte certa.

Per comodità, i fan tendono ad accorpare i primi 36 episodi in un unico ciclo, che comprende: la Guerra Galattica (il cafonissimo reality show ante litteram in cui i protagonisti combattono tra loro), i Black Saint (la ricerca dei pezzi dell'armatura d'oro del Sagittario) e i Silver Saint (le lotte contro i primi Saint di casta superiore), più i riempitivi vari ed eventuali che la continuity andrà elegantemente a insabbiare. In questo primo blocco di episodi la serie è ancora acerba, incerta della propria identità, e a brillare sono i momenti di forte tensione drammatica (qualcuno ha detto “Shiryu che si acceca”?) o quelli in cui la regia compie scelte sofisticate inattese (una per tutte: la grazia dell'episodio 30). È in questi frangenti che inizia a sentirsi il respiro epico futuro della serie, che troverà il suo compimento perfetto nel ciclo immediatamente successivo. Quello dei Cavalieri d'oro, sì.

Con l'inizio delle Dodici Case, cioè dall'arrivo dei Cavalieri di bronzo al Santuario, i caratteri che fanno di Saint Seiya un'opera dal gusto epico si trasmettono agli ambienti, che da urbani o bucolici diventano ellenici, con templi, statue, meridiane, colonne doriche e ioniche. Si tratta di un adeguamento definitivo ad altri elementi già noti, come il fatto che i personaggi leggano il greco antico, o che si identifichino tra loro per patronimici legati alle costellazioni: Seiya di Pegasus, Shiryu di Dragon,

Hyoga di Cygnus, Shun di Andromeda, Ikki di Phoenix. È perfettamente comune sia tra alleati, sia tra nemici, rivolgersi uno all'altro usando solo tale patronimico, e presentarsi dichiarando la propria appartenenza a una divinità e una casta. Tale appartenenza si traduce nella presa di un voto quasi sacerdotale, che non vieta, ma certamente aliena ai Saint i rapporti esterni alle caste. Come affermò Kurumada in un'intervista, infatti, un Saint offre la vita alla dea, e gli è impossibile per tanto coltivare relazioni che minerebbero tale esclusività, come quelle romantiche o parentali. La serie ci presenta un solo Saint che abbia "abdicato" per amore di una donna, Orfeo della Lira.

In Hades - Sanctuary, una delle scene inaspettatamente più toccanti è quella in cui Shiryu, cieco, lascia per l'ennesima volta ai Cinque Picchi un'esusta Shunrei (Fiore di Luna). Gli stessi Seiya e Saori (Lady Isabel), pur condividendo (rare) scene di natura più o meno romantica, non possono essere considerati "una coppia" in quanto la loro relazione personale è comunque sempre subordinata a quella tra cavaliere e dea. In questo contesto elitario chiuso all'esterno, quindi, diventano sacri i rapporti tra pari - cioè quelli di amicizia - e quelli educativi, cioè tra mentore e allievo.

"Il vero Saint Seiya comincia alle Dodici Case". Parlate con molti fan dei Cavalieri e sentirete spesso questa frase. In effetti, come dicevamo, gli stilemi dell'opera si concretizzano in questa saga, ma non basta. Cosa rende il ciclo delle Dodici Case così unico rispetto non soltanto agli altri cicli della serie, ma anche a decine di altri cicli in altre serie? Semplice: le Dodici Case hanno i Gold Saint. Con questo però non intendo "i Gold Saint sono fichi", perché sì, lo sono, lo sappiamo da trent'anni e non serviva un altro articolo per ricordarlo (oltretutto ne esistono di esilaranti e molto specifici). Quello che intendo è che i Gold Saint, per come sono concepiti e utilizzati nella narrazione, sono unici.

Saint Seiya è uno shonen di battaglie, come Dragon Ball e Ken il guerriero, quindi mettiamoli per un secondo a confronto. In Dragon Ball i nemici sono inizialmente più forti degli eroi, che riescono però - attraverso allenamenti e sforzi sovrumani - a "salire di livello" e sbloccare la situazione, trasformandola in uno scontro tra forze uguali ma opposte. In Ken, quasi sempre, le forze fisiche sono equivalenti, perché la vera sfida è quella tra

le volontà; infatti, tra volontà equivalenti, il trionfo non è dato dalla forza fisica, bensì dall'ideale (unico motivo per cui Kenshiro vince contro Raho, che gli è superiore da qualsiasi altro punto di vista).

Formalmente, Bronze e Gold Saint non avrebbero nessun motivo per affrontarsi. La loro forza fisica è sbilanciata in favore dei Gold, com'è giusto che sia, ma volontà e ideale sono equivalenti. Il conflitto è, per così dire, politico, perché determinato dalla scelta pregressa di un leader (Saori Kido per i Bronze, il Sacerdote per i Gold). Su quale piano si svolgono gli scontri, quindi? Sul piano della forma mentis. Noi, dei Cavalieri d'oro, non sap-

priamo niente. Come gli eroi del mito, essi ci appaiono già nella loro interezza, e di loro ci viene raccontato solo ciò che è funzionale allo svolgimento degli scontri. Quello che dà vita al personaggio è la contrapposizione con il suo Cavaliere di bronzo designato, vale a dire il conflitto che si innesca tra i reciproci modi di agire, ragionare, sentire.

Gli scontri alle Dodici Case sono sedute di psicoterapia, solo che al posto della pol-

trona ci sono le mazzate. Per affrontare il nemico che sta loro davanti, i protagonisti si trovano a mettere in campo non tanto tecniche superiori, ma il loro bagaglio emotivo profondo, costituito da limiti, blocchi, traumi, resistenze, paure. Il settimo senso, che con tanto dolore devono acquisire, altro non è che la conoscenza e accettazione profonda di sé. Di fronte a questo sforzo - che non è più il mero "essere disposti a prendere un sacco di botte", ma un più profondo "essere disposti ad affrontare le proprie debolezze" - il Cavaliere d'oro rivale, inizialmente sprezzante, è costretto a scendere dal piedistallo e fare altrettanto.

È a quel punto che la lotta si sposta sul piano, come si diceva, della forma mentis, in quanto mette in scena non più uno scontro, ma uno scambio tra modi di credere, agire, sentire. I combattimenti alle Dodici Case sono formativi per tutti, eroi e nemici, perché tutti ne escono radicalmente cambiati. Anche questa formazione, però, è unica a ognuno, e tre in particolare sono i personaggi che la svolgono in modo esemplare e, per tanto, anche spettacolare.

Il primo è Shiryu di Draco, i cui combattimenti sono di natura etica. Dragone è il boy scout del gruppo, sempre padrone di sé, ragionevole e leale, dalla tempra morale assoluta e inflessibile. L'autore allora lo mette davanti al



caos: Deathmask di Cancer, l'unico Gold Saint senza attenuanti, quello che strappa la faccia alle sue vittime per decorarci le pareti di casa. Cancer sostiene – con un sfoggio di filosofia della storia niente male – che la morale non esista come valore assoluto, ma sia bensì un prodotto della storia, la quale è scritta dai vincitori; per tanto, avendo la sua fazione le più alte probabilità di vittoria, non importa come lui si comporti, perché tanto sarà la storia a dargli ragione. Non fa una piega. Ma questo relativismo sfrontato manda in tilt la rigida scala di valori del povero Shiryu, il quale attraversa una crisi personale che culmina nella sofferta liberazione della parte più irrazionale e aggressiva di lui; è così che impara ad accettarla, a conoscerla, a dominarla. Dopo Cancer, Shiryu è chiamato a mettere nuovamente alla prova la propria rigidità morale, questa volta non con un suo opposto, ma con un suo simile. Shura di Capricorn, infatti, è come lui: un samurai inflessibile e leale fin quasi all'ottusità. Capricorn, il più devoto e fedele tra i Saint di Athena, realizza di aver ingiustamente assassinato Aiolos di Sagittarius, il quale aveva capito che Saori Kido è la vera reincarnazione della dea, e questa verità lo spezza, tanto che sceglierà di morire salvando il suo giovane avversario.

Hyoga di Cygnus, caratterizzato dal rimpianto ossessivo della madre morta, è il figlio per eccellenza, e i suoi combattimenti sono di natura parentale. Camus di Aquarius, suo maestro, è il padre che, conoscendone – o credendo di conoscerne – la debolezza d'animo, non lo ritiene pronto ad affrontare le sfide che lo aspettano. Come può un ragazzino che piange ancora per la mamma combattere come un uomo? Lo rinchiude quindi in una bara di ghiaccio eterno, per evitare che qualcun altro lo affronti e lo faccia soffrire molto più di così, ma versa lacrime nel farlo. Come un genitore iperprotettivo, Camus non si fida del giudizio di suo figlio, soffre della sofferenza che è costretto a infliggergli “per il suo bene”; è il padre che, dopo averti dato uno schiaffo, ti dice “fa più male a me che a te”.

Salvatosi dal congelamento grazie all'intervento di Shun, Hyoga prosegue la salita delle

Casa per affrontare nuovamente il suo maestro, ma si trova la strada sbarrata. A fermarlo è Milo di Scorpio, che nella diatriba si ritrova investito del ruolo materno; come una madre che si pone da intermediario tra un padre e un figlio irragionevoli, infatti, Milo cerca di far



comprendere a Hyoga le ragioni di Camus, e fatto questo realizza che non sta a lui sconfiggerlo, ma allo stesso Camus; “vedetevela tra di voi”, dice la mamma, “io non ci voglio entrare” (ma ci è entrata).

A questo punto, Hyoga affronta nuovamente Camus, ma non è più un bambino che piange perché vuole la mamma (quella vera, stavolta); è un ragazzo che ha compreso le ragioni di suo padre, che riconosce in sé stesso la fragilità che lui gli riconosce ed è pronto finalmente a elaborarla, ma rifiuta di reprimerla; ciò che Camus voleva che perdesse, Hyoga, in un slancio di indipendenza, lo rivendica. I due si affrontano da pari, questa volta, infatti Hyoga apprende per imitazione la tecnica più potente di Camus, che maestro e allievo utilizzano uno contro l'altro con esito letale. Freudianamente, Hyoga uccide il padre, che muore provando orgoglio per la forza del figlio, e rimpianto per non poterlo vedere crescere ancora. Se la Casa dell'Acquario è la più forte emotivamente, quella di maggior impatto è senza dubbio la Casa della

Vergine, dove si svolge il sorprendente combattimento di Ikki di Phoenix, che è di natura dialettica. Tra i protagonisti, Ikki è la wild card, il Saint potente ma ingestibile, quello che non sa stare in gruppo e che non crede in niente; a stento riconosce l'esistenza della dea per cui combatte, e finora si è limitato a tollerarla. Gli viene quindi contrapposto Shaka di Virgo, Gold Saint dai poteri sconfi-

nati, uomo più vicino agli dei nonché incarnazione terrena del Buddha (cosa coperta con necessari voli pindarici nella versione italiana).

Shaka, più che un uomo, è un'entità, o almeno si sente tale. È avviluppato nel mito di sé, e d'altra parte è giusti-



ficato, dal momento che può affrontare i suoi avversari senza neanche aprire gli occhi o sciogliere la posizione del loto. Al netto delle botte, mai così devastanti, quello tra i due è uno scontro ideologico in tutto e per tutto. Il pensiero di Shaka è teosofico irrazionale, quello di Ikki ateo razionalista. Shaka basta a sé stesso, Ikki ha dovuto accettare di avere bisogno degli altri. Shaka non è mai stato scalfito, Ikki si è formato nella perdita e nel sangue. I tre episodi che li vedono contrapposti sono non solo il punto artistico e cinematografico più alto della serie, ma sono anche tra i più finemente scritti.

La superiorità di Shaka è così soverchiante da ridurre il possente Phoenix, fino a quel momento il tanker indiscusso della serie, all'impotenza assoluta. Il Gold Saint lo fa sprofondare nei Sei mondi dell'esistenza che costituiscono l'inferno buddhista, costringendolo a rivivere sotto forma di illusione inconscia i suoi traumi d'infanzia. Ikki perde il suo scudo di sicurezza mascolina e svela tutto quello

che teneva dentro: l'isolamento, la difficoltà di integrarsi, il senso di colpa e del dovere che nutre nei confronti dei compagni e in particolare del fratello Shun, che è sia un peso che un'ancora di salvezza.

Ma l'esperienza di questo dolore così intimo è per Ikki l'occasione di rientrare in contatto con sé stesso, di colmare la distanza che fino a quel momento l'ha separato dai compagni e dalla dea, che infine comprende e accetta. L'ostinazione di questo guerriero, che pur di rango inferiore al suo continua a combattere e a sostenere la propria tesi, apre – letteralmente – gli occhi di Shaka; l'uomo che si credeva divino si scopre fallibile e umano, e questa scoperta lo frantuma. I due muoiono insieme, e sebbene Shaka con i suoi poteri riesca a far ritorno dalla morte, è comunque lui ad avere perso: è stato sconfitto sull'unico piano che conti, quello esistenziale.

Di fronte a tre quadri così completi, paiono impallidire i percorsi di Shun di Andromeda e del protagonista, Seiya di Pegasus, ma non è così. Infatti Shun, a differenza dei suoi compagni, ha dimostrato fin dall'inizio una perfetta comprensione di sé, dell'altro e della giustizia di Athena. Ciò che deve fare, adesso, è accettare il destino di lotta dei Saint, e con esso il proprio intrinseco valore di umano e guerriero. Shun, infatti, pacifista e di indole remissiva, si è abituato a considerare sé stesso come un peso per i suoi compagni, e a misurare il proprio valore

in base a quanto facilmente è disposto a sacrificare la vita.

Ma l'esperienza di questo dolore così intimo è per Ikki l'occasione di rientrare in contatto con sé stesso, di colmare la distanza che fino a quel momento l'ha separato dai compagni e dalla dea, che infine comprende e accetta. L'ostinazione di questo guerriero, che pur di rango inferiore al suo continua a combattere e a sostenere la propria tesi, apre – letteralmente – gli occhi di Shaka; l'uomo che si credeva divino si scopre fallibile e umano, e questa scoperta lo frantuma. I due muoiono insieme, e sebbene Shaka con i suoi poteri riesca a far ritorno dalla morte, è comunque lui ad avere perso: è stato sconfitto

sull'unico piano che conti, quello esistenziale.

Di fronte a tre quadri così completi, paiono impallidire i percorsi di Shun di Andromeda e del protagonista, Seiya di Pegasus, ma non è così. Infatti Shun, a differenza dei suoi compagni, ha dimostrato fin dall'inizio una perfetta comprensione di sé, dell'altro

e della giustizia di Athena. Ciò che deve fare, adesso, è accettare il destino di lotta dei Saint, e con esso il proprio intrinseco valore di umano e guerriero. Shun, infatti, pacifista e di indole remissiva, si è abituato a considerare sé stesso come un peso per i suoi compagni, e a misurare il proprio valore in base a quanto facilmente è disposto a sacrificare la vita.

Senza nulla togliere alle saghe successive, nessun'altra è come le Dodici Case, ed è giusto così. Dalle Case la serie non eredita solo uno schema collaudato (dividiaci per affrontare una serie di avversari), ma anche e soprattutto un concetto: che uno scontro, per essere qualcosa in più di un mero botte e power up, deve essere uno scontro tra diverse identità. Anche se con risultati che variano dall'eccezionale al ridicolo – com'è ovvio che sia, in una serie di oltre cento episodi – I Cavalieri dello Zodiaco si sforza di mettere sempre in contrapposizione tra loro umanità specifiche, profonde, motivate, il cui conflitto genera moti interiori potenti quanto i cazzotti. Dietro le armature esaltanti, la vera particolarità della serie sta nelle connessioni che i personaggi, amici o nemici, instaurano sul campo di battaglia, cioè l'inevitabile momento in cui lo scontro diventa incontro. Gli avversari si conoscono, si riconoscono nell'altro e a volte, più spesso di quanto non si possa immaginare, si scoprono simili.





YUNA LA DOMINATRICE DEL VENTO



Yuna è una delle allieve di Palaestra, diventata poi sacerdotessa guerriero attraverso l'addestramento con la sua maestra Pavlin che le ha permesso di conquistare l'armatura dell'Aquila, facendola diventare di fatto l'erede di Castalia. Proprio come Castalia, Yuna ha l'innata capacità di poter leggere le stelle, che unita alla sua intelligenza e alla sua acuta osservazione, le permettono di vedere i misteri più profondi del cosmo. Caratterialmente Yuna è molto indipendente, ma sa essere anche molto amorevole. Nonostante sia una sacerdotessa guerriero è molto riluttante a rinunciare alla sua identità di donna rifiutandosi di indossare la maschera come tutte le altre sacerdotesse. È anche molto forte e ha persino sconfitto Kouga la prima volta che si sono incontrati. Quando incontra Aria, inizialmente le è ostile, ma poi la comprende e la conosce più profondamente e, di conseguenza, diventano amici. Attraverso questo, sviluppa un istinto protettivo nei confronti di Aria, pensando a lei come a una cara amica e sorella.

POTERI

Essendo legata all'elemento vento, tutti i suoi colpi si basano principalmente su di esso:

Blast Typhoon: Yuna gira il suo corpo accumulando vento e poi spara un piccolo tornado al nemico.

Divine Tornado: accumula vento attorno alla sua gamba e scoppia in una raffica di venti da tornado che lasciano sbocciare come petali dopo aver colpito il bersaglio.

Predazione di Aquila Spinning: Yuna fa un grande salto e si lancia contro la testa dell'avversario, girando su se stessa ad alta velocità, creando forti correnti di vento che lo circondano, dando un modo simile ad una cometa che si sta avvicinando velocemente al bersaglio, colpendolo con grande forza.

Aquila Shining Blast: una delle tecniche più potenti di Yuna, che concentra il suo Cosmo nelle sue gambe, poi calcia l'aria verso l'avversario, scagliandolo poi verso l'avversario a forma di un'aquila. Poi l'aquila colpisce il suo avversario, innescando un violento tornado che inghiotte l'avversario.

Tornado Storm: Yuna ruota sul suo asse per creare un potente tornado intorno.

Aquila Fly Tornado: versione migliorata di Divine Tornado. Yuna si gira a testa in giù e con le gambe allargate, creando un potente tornado intorno a lei, poi si lancia verso l'avversario. Questa tecnica può essere combinata con Lionet Burst Flame Bomber, Rozan Sen Ryu Ha e Wolf's Rock Dead Howling.

Yuna proviene da un piccolo villaggio a nord che è stato raso al suolo da una guerra. Rimasta orfana, viene trovata da Pavlin del Pavone, una sacerdotessa guerriero, che la adotta per poi addestrarla a diventare una dei cavalieri di Atena. Una volta completato il suo addestramento, Pavlin le consegna la maschera delle sacerdotesse e la invia a Palaestra. Lì Yuna si fa subito notare come una degli allievi più promettenti, ma dal canto suo, la ragazza si rifiuta di indossare la maschera poiché non ha intenzione di rinunciare alla sua femminilità.

Quando l'esercito dei Martiani invade Palaestra interrompendo il torneo dei cavalieri, Yuna con Souma e Ryho cerca di difendere

la scuola. Ma essendo in inferiorità i tre decidono di cercare Kouga, riuscendo a trovare sia lui che Haruto. Una volta uniti, il gruppo di cavalieri riesce a scappare da Palaestra grazie all'aiuto di Geki.

Decisi a contrattaccare, il gruppo di cavalieri irrompe nella Torre di Babele salvando Aria, la ragazza che sostiene di essere Atena. Mentre i cavalieri tengono a bada i cavalieri di Mars, Yuna porta a riparo Aria allontanandosi momentaneamente dal gruppo di amici. Durante questa lontananza Yuna impara a conoscere meglio Aria, diventando ottime amiche. Poco dopo, però, le due ragazze vengono attaccate da Sonya e un gruppo di cavalieri d'Argento ma vengono salvate dall'aiuto di Kouga. Il gruppo di cavalieri raggiunge le rovine del vento, trovandosi dinnanzi ad un'enorme tromba d'aria che blocca la loro strada. I giovani cavalieri decidono di sfidare il vortice, riuscendo a trovare una via d'accesso grazie a Yuna che riesce a governare il vento. I cavalieri subiscono l'attacco di Fly della Mosca che cerca di rubare le armature di Kouga e Yuna, ma dopo una feroce battaglia viene sconfitto. Stanchi e soli, i giovani cavalieri trovano una nuova luce di speranza nella costellazione di Pegaso, che rivela un messaggio del leggendario Pegasus: "A te, affido Athena!". Dopo aver abbandonato le rovine del vento, il gruppo di cavalieri raggiunge una terra coperta di neve che

fanno ricordare a Yuna il periodo del suo addestramento. Sentendo vicina la sua mentore, Yuna corre da lei, ma quando la raggiunge scopre che Pavlin ha giurato fedeltà a Mars. Allieva e maestra danno quindi vita ad un feroce duello, solo per accorgersi che in realtà Pavlin stava mettendo alla prova la sua allieva. Pavlin rivela poi che Lady Isabel è ancora viva, ed è ostaggio di Mars. Yuna decide di riunirsi al gruppo di amici ma entrambe le donne si trovano circondate da dei Cavalieri d'Argento. Pavlin rimane indietro per coprire

la fuga di Yuna, apparentemente perdendo la vita. Dopo che i cavalieri hanno distrutto ad uno ad uno i nuclei delle rovine, ricompare



improvvisamente Eden che porta via Aria, lasciando soli Kouga e Yuna che sono costretti a separarsi momentaneamente anche loro. Una volta raggiunta la roccaforte di Mars, il gruppo di cavalieri si riunisce al gran completo, ma durante l'attacco vengono tutti risucchiati dal buio che li pone davanti ai fantasmi del passato. Yuna si trova davanti una vecchia amica, Riene, che viveva nel suo villaggio prima che la guerra lo distruggesse e uccidesse tutti. Ma seppur affranta dal dolore, Yuna capisce che oramai non può cambiare il passato decide di dedicarsi a garantire che possa proteggere il suo futuro. Una volta distrutte anche le rovine della luce, Mars uccide Aria e reca in cima al santuario da lui eretto. A questo punto i cavalieri devono attraversare le dodici case. Yuna e gli altri iniziano la scalata, e dopo aver incontrato Kiki alla casa dell'Ariete, che gli ha spiegato tutta la situazione, la sacerdotessa dell'Aquila si trova a combattere Schiller alla casa del Cancro. I due cavalieri iniziano subito una cruenta battaglia, ma il cavaliere d'oro punta a distruggere il suo avversario moralmente, così prima cerca di farla combattere contro gli amici defunti, poi scaraventa la sua anima nella Terra degli Spiriti. Lì Yuna, terrorizzata dalle anime dei defunti, rimane di sasso fino all'arrivo di Kouga, in preda al cosmo oscuro dentro di lui. Yuna riesce quindi a calmare l'amico

e risvegliare il settimo senso che le permette di uscire da quel posto e vincere la battaglia. Giunti alla casa della Vergine, Yuna e gli altri attaccano il suo guardiano, Fudo, ma senza riuscire a colpirlo. Solo l'intervento di Eden permette loro di continuare. Alla casa dei Pesci, i cavalieri si trovano a combattere contro Amor, che richiama i più forti guerrieri di Marte e costringe i cavalieri a combatterli lasciando Yuna in disparte che può osservare senza intervenire. Ma quando Medea fa il suo ingresso in scena, Yuna combatte in prima persona Amor per difendere gli amici ormai sfiniti dalla battaglia. Mentre Kouga si trova già su Marte, Yuna e gli altri cavalieri lo raggiungono su Marte con l'aiuto dei Cavalieri d'Oro, una volta sul pianeta rosso i cavalieri scoprono che l'amico è posseduto da Abzu, ma riescono a farlo tornare in sé. Kouga unisce le forze con gli altri e riescono a sconfiggere definitivamente Abzu.

Dopo la battaglia contro Mars, Yuna riceve la nuova armatura dell'Aquila da Kiki poi torna a Palaestra insieme ai suoi amici dove si sono rifugiati



i profughi dei villaggi vicini che sono stati attaccati dai Pallasiti. Lì c'è Genbu, che si trova a scontrarsi da solo con Aegir dando vita a un duello feroce nel quale il cavaliere della Bilancia perde la vita. Per sconfiggere Yuna e Souma, Methone usa l'oggetto consegnatogli da Europa per potenziare il suo cosmo così i due cavalieri devono unire i loro poteri per sconfiggere Methone. Yuna e le sue amiche si avvicinano alla fortezza di Pallas, Mira appare di nuovo davanti a loro, ma Phoenix arriva al momento giusto per proteggerli. Dopo che il Pallasite fugge, il cavaliere della Fenice rivela che Pallas non è il loro più grande nemico, ma un nemico ancora più grande che sta manipolando l'intero conflitto dall'ombra. Al castello di Pallas i cavalieri sono costretti a dividersi, così Yuna si unisce a Kouga e Souma ed avanzano mentre Andromeda rimane dietro ad affrontare i rinforzi nemici. Tuttavia si trovano a combattere contro Surtr, un Pallasite di secondo livello, che è avvolto da una barriera difensiva che sembra impenetrabile, ad aiutarli arriva Andromeda che riesce a svelare il trucco dell'avversario ed insieme riescono a sconfiggerlo. Il gruppo di cavalieri poi incontrano Aegaeon, Pallasite di prima classe, che vuole testare il potere dei Cavalieri di Bronzo. Il Pallasite racconta ai cavalieri di come Phoenix ha

provato a sconfiggerlo senza successo, questa notizia mette in difficoltà Andromeda, ma Yuna, Souma e Kouga difendono il cavaliere continuando a combattere per difendere l'amico finché non giunge nuovamente Phoenix che ingaggia un nuovo duello con lui. Il gruppo di cavalieri di bronzo si riunisce di nuovo ed insieme sconfiggono il Pallasite Gallia, intanto però Subaru è sempre più attratto da un cosmo misterioso. Il nuovo nemico che deve affrontare l'armata di Atena è Hiperion, ad affrontarlo sono Sirio, Kiki e Fudo, che arrivano a sacrificarsi pur di sconfiggerlo. Purtroppo il sacrificio è vano e Yuna e gli altri cavalieri si trovano a combatterlo da soli. Durante lo scontro tra i cavalieri di bronzo e Hiperion, i cavalieri riescono a risvegliare

l'omega del loro cosmo riuscendo anche a far evolvere le proprie armature. Grazie anche alle nuove corazze i cavalieri sconfiggono l'avversario, ma Hiperion riesce comunque a scappare portando via con sé Subaru. Yuna, Kouga, Souma, Ryuho, Haruto e Eden raggiungono la camera di Pallas, lì i cavalieri assistono alla batta-

glia tra Pegasus e Titan, loro vorrebbero intervenire, ma Harbinger glielo vieta. Quando lo scontro sta per volgere al termine, Pallas e Atena lo interrompono per amore dei due cavalieri, ma nonostante questo la battaglia non cessa poiché viene rivelato il segreto di Subaru. Il ragazzo in realtà nasconde lo spirito di Saturno che viene risvegliato dal potere prodotto dallo scontro tra Pegasus e Titan che viene poi invogliato nel giovane Subaru da Europa. Una volta indossata la sua Chronotector, Saturno afferma di essere sceso in terra, cancellandosi i suoi ricordi passati, per vivere tra gli uomini e determinare la loro dignità, arrivando al punto di pensare che l'umanità non merita più di rimanere sulla Terra, così dicendo il dio usa i suoi poteri per congelare tutti gli esseri umani. I cavalieri raggiungono Saturno in cielo per mettere fine alla battaglia, così Pegasus si lancia contro Saturno trafiggendolo col pugnale che è in grado di uccidere gli dei, ma è Saturno ad uccidere Pegasus. I cavalieri sono determinati a vendicare Pegasus e si lanciano all'attacco sferrando i loro colpi più potenti. Ryuho, Haruto, Yuna e Soma attaccano Saturno per proteggere l'avanzata Eden e Kouga con quest'ultimo che riesce a sconfiggere il dio.



Dopo la Guerra Sacra combattuta contro Hades, Sirio si è ritirato ai 5 Picchi dove vive pacificamente con Fiore di Luna coltivando i campi quando viene raggiunto da Cristal.

« Sapevo di trovarti qui. Vieni con me, Pegasus è... »

Il cavaliere del Cigno invita l'amico a seguirlo al Grande Tempio per salvare Pegasus, ma la risposta di Sirio stupisce il ragazzo:

« Oramai non posso più combattere. »

« La tua vista è peggiorata a tal punto? » chiede Cristal.

« No, i miei occhi stanno migliorando. »

« Allora perché? Come ti ho già detto, a Pegasus non resta molto da vivere... Lady Isabel e Andromeda sono già partiti per salvarlo. »

« Cristal, ormai io vivo qui, coltivando la terra. Ti prego di lasciarmi in pace. » così dicendo Sirio volta le spalle all'amico ancora incredulo.

« Aspetta, Sirio. Parli sul serio? Non puoi esserti dimenticato del forte legame che lega noi che abbiamo combattuto e superato tante difficoltà insieme... e la nostra calda e ardente amicizia... Sirio, te lo ripeto ancora una volta! Vieni con me! Di questo passo Pegasus morirà! »

« Che insistente. Per me oramai fa tutto parte del passato. Vattene. »

In preda all'ira e alla delusione, Cristal vorrebbe colpire Sirio che lo invita a farlo se lo farà stare meglio, ma l'amico non sferra il colpo. I due cavalieri sono interrotti dall'arrivo di Fiore di Luna che porta tra le sue braccia un bambino, Shoryu. Quando questi inizia a piangere, Sirio lo prende in braccio riuscendo a calmare il piccolo. Nel vedere questa scena, Cristal si convince e abbandona i 5 Picchi, ma non prima di

aver rivolto un ultimo pensiero all'amico:

« Shiryu, abbiamo sempre combattuto rischiando la nostra vita. Ma forse è meglio che almeno tu, d'ora in avanti, possa riuscire a vivere tranquillo. Ormai credo che non ci rivedremo più. Addio Sirio. »

Dopo che Cristal è andato via, Sirio va a meditare davanti alla cascata, là dove una volta sedeva l'anziano maestro. Improvvisamente compare dietro Toma,

uno degli angeli di Artemide.

« Perché un Guerriero dei Cieli si trova qui? »

« Ho seguito Cristal. In realtà il mio obiettivo era uccidere Pegasus. Ma a ben pensarci posso prendere la testa di quel vegetale in qualsiasi momento. Quindi vorrei prima regolare i conti con quell'odioso di Cristal, che ha osato congelarmi il braccio destro. Tuttavia, Cristal mi fa davvero pena... considerare amico una persona come te! »

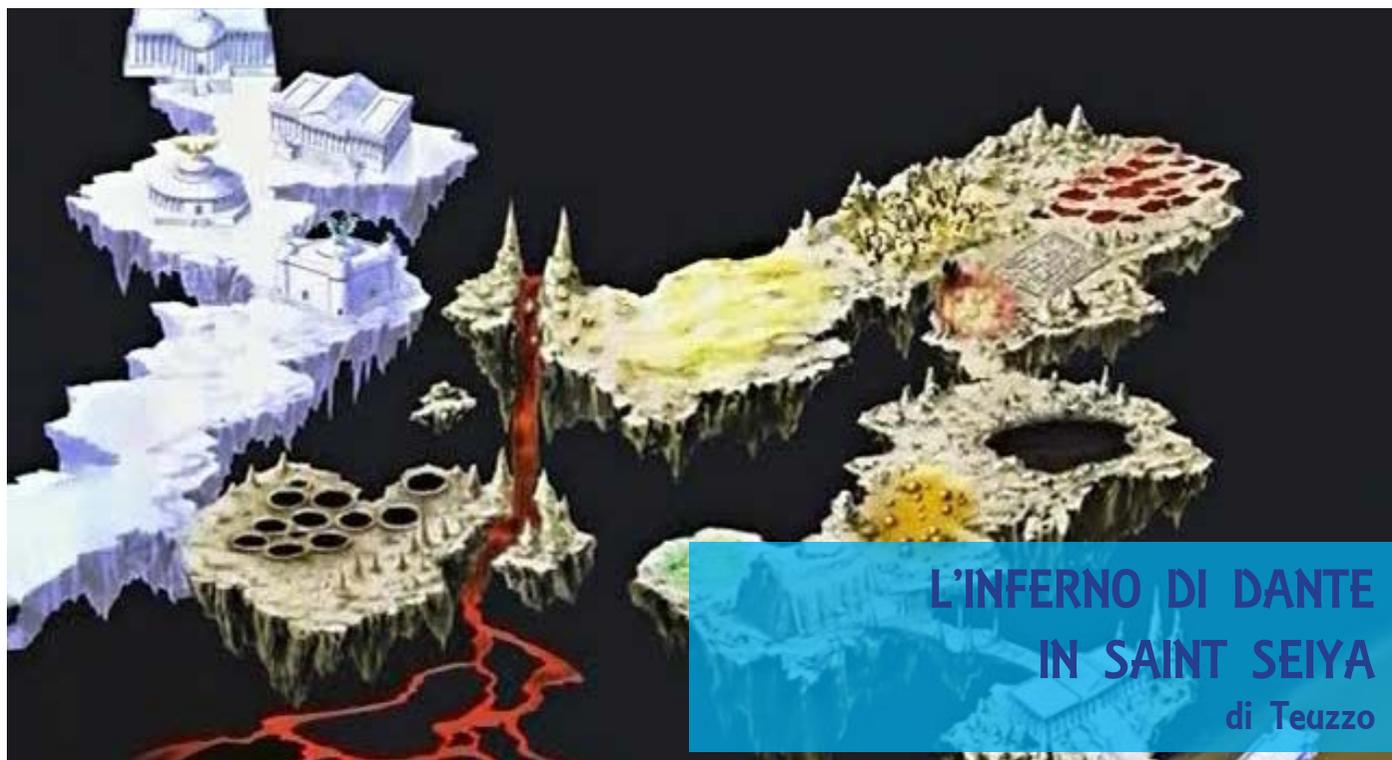


E subito dopo Toma colpisce Sirio.

« In questo momento al Grande Tempio stanno dando tutti il massimo per salvare la vita a Pegasus. Pur essendo un nemico, rispetto i loro sentimenti di amicizia. E tu, che sei l'unico a esserti dato a una vita tranquilla... dovresti vergognarti! I vigliacchi come te mi disgustano. Ti ucciderò al posto di Cristal. »

Toma colpisce nuovamente Sirio, questa volta con più potenza, facendolo cadere nella cascata dei 5 Picchi. All'interno della cascata l'armatura del Dragone risveglia il cosmo di Sirio. Il cavaliere del Dragone, dopo aver salutato Fiore di Luna parte anche lui alla volta del Grande Tempio.

« Maestro, perdonatemi se corro ancora in battaglia. Non posso più vivere fingendo di non sapere che un amico si trova in pericolo. Questa è la nostra ardente amicizia! »



L'INFERNO DI DANTE IN SAINT SEIYA

di Teuzzo

La serie di Hades si divide in 2 parti, la prima che si svolge alle Dodici Case e la seconda che si svolge nel regno dei morti, ossia nell'Inferno.

In letteratura l'unica descrizione precisa e dettagliata dell'Inferno è quella di Dante nella Divina Commedia, Kurumada nella serie decide di riprendere gran parte della descrizione del poema, se pur con qualche modifica spesso dettata da esigenze di contesto.

Adesso andremo a vedere prima cosa c'è di simile e poi vedremo quali sono le differenze più evidenti.

La struttura dell'Inferno è praticamente simile in tutto e per tutto a quella fatta dal poeta, a partire dall'ingresso, dove sull'arco vi è la stessa iscrizione: "Lasciate ogni speranza o voi che entrate". Subito ritroviamo anche il fiume Acheronte con il suo guardiano Caronte, il traghettatore di anime, proprio come nella commedia. Il Caronte di Kurumada è un po' diverso da quello dantesco, non è un vecchio con la barba bianca, ma un guerriero strambo e quasi simpatico, oserei dire dai tratti a volte comprensivi, come quando decide di risparmiare Andromeda.

La suddivisione dell'inferno e delle pene è praticamente uguale a quella descritta dal Sommo poeta, con la sola differenza che i gironi vengono chiamati prigioni, e che sono 8 anziché 9 perché è stato escluso il limbo (di cui farò una riflessione dopo). Le pene, come già detto, sono pressoché identiche a quelle dantesche, ciò dimostra come Kurumada ha una grande conoscenza e rispetto per l'opera del poeta fiorentino.

Passiamo ora alle differenze che io divido in quelle per scelta e quelle per necessità. Partendo da quest'ultima, la prima cosa che notiamo è la presenza dell'ottavo senso come unico modo per entrare nel regno dei morti senza sottostare alle leggi di Hades. Ecco, io l'ho trovata un'idea ottima, anche se nell'opera di Dante non parla esplicitamente di condizioni particolari per entrare negli Inferi, ma parla semplicemente di viaggio immagina-

rio. Sempre per esigenze narrative diventa impossibile creare sia il limbo che l'antinferno, il primo perché non è previsto il battesimo nei cavalieri, il secondo perché decidere chi non si è schierato né tra il bene né tra il male diventava complicato. Anche se io suggerisco una riflessione: lungi da me sostituirmi al maestro Kurumada, ma immaginiamo un attimo che avesse deciso di creare l'antinferno anche nei cavalieri, chi ci sarebbe stato bene in quel luogo? Ad esempio secondo me, prendendo per buono l'anime, un personaggio che sarebbe potuto starci benissimo è Camus dell'Acquario, che nella lotta delle Dodici Case non si schiera con Atena, ma neppure viene soggiogato da Gemini. Il custode dell'undicesima casa non sceglie, forse non gli interessa, egli combatte per altri motivi, prettamente personali.

Scusandomi per la divagazione, ora parlerò di quali sono le differenze fatte per scelta, ovvero fatte per rendere più accattivante la serie. La prima di tutte è l'assenza del Purgatorio nell'opera di Kurumada, che ci parla solo degli Inferi, dell'Elisio e del Paradiso dei Cavalieri.

Anche i campi Elisi hanno una funzione diversa. Dante li nomina solo nel 6 canto per ricordare che secondo l'Eneide è lì che Enea incontra suo padre Anchise. Ricordo che i Campi Elisi nella mitologia classica sono il luogo dove c'erano le anime delle persone protette dagli dei, in pratica una sorta di paradiso. Dante non ne parla in questi termini, mentre Kurumada li fa diventare la dimora degli dei, un luogo inaccessibile agli esseri viventi tranne che in situazioni particolari (il sangue di Atena o il bracciale di Pandora) e soprattutto il luogo dove si trova il vero corpo di Hades, cosa bizzarra e paradossale dato che dovrebbero essere luoghi puri e pieni d'amore. Vorrei concludere ricordando che l'ammirazione di Kurumada per Dante si vede anche in altri frangenti, nell'anime molte volte ci sono state citazioni Dantesche.





MITOLOGIA: ERIDANO

Fiume celeste che nella mitologia dei greci portava al mare Oceano. Per gli egiziani era sicuramente la raffigurazione del Nilo. Sembra che i primi scrittori abbiano ritenuto Eridano un fiume mitico, che sfociava nel grande Oceano che circondava le terre emerse allora conosciute. Virgilio lo chiamò «il re dei fiumi». Eratostene lo identificò con il Nilo, «l'unico fiume che scorre da sud a nord». Igino concordò con Eratostene e sottolineò che la stella Canopo (che indica uno dei due rematori della nave Argo) si trovava alla fine del fiume celeste, così come l'isola di Canopo si trova alla foce del Nilo. Ma Esiodo nel suo Teogonia elencò il Nilo ed Eridano separatamente, dimostrando che li considerava due fiumi diversi. Scrittori greci posteriori identificarono Eridano con il fiume italiano Po. Nella mitologia il fiume Eridano è protagonista della storia di Fetonte, figlio del dio del Sole, Elio, che implorò affinché gli facesse attraversare il cielo alla guida del suo carro. Elio accondiscese alla richiesta con riluttanza, ma avvertì il figlio dei pericoli che correva. «Nell'attraversare il cielo segui il percorso che troverai segnato dalle mie ruote», gli consigliò. Quando l'alba spalancò le porte dell'est, Fetonte montò pieno d'entusiasmo sul carro dorato ornato di gemme scintillanti del dio del Sole, senza sapere in che guaio si stava cacciando. I quattro cavalli notarono immediatamente la leggerezza del carro e le mani diverse che tenevano le redini e si lanciarono in avanti, allontanandosi dalla strada battuta, con il carro che sobbalzava come fosse una nave che non riusciva a stare in equilibrio. Anche se Fetonte avesse saputo quale era il percorso da seguire, non aveva l'abilità e la forza



per controllare le redini. Il tiro galoppò verso nord, e per la prima volta le stelle del Gran Carro si riscaldarono e il Dragone, che fino a quel momento era stato inerte per il freddo, per il gran caldo sudò abbondantemente e ringhiò furiosamente. Guardando verso la Terra da quelle altezze vertiginose, il povero Fetonte terrorizzato impallidì e le ginocchia cominciarono a tremargli per la paura. Alla fine vide la costellazione dello Scorpione con le enormi tenaglie tese verso di lui e la coda velenosa sollevata, pronta a colpire. Il giovane mollò le redini e i cavalli galopparono via incontrollati. Ovidio descrive graficamente la folle corsa di Fetonte nel secondo libro delle Metamorphoses. Il carro puntò verso il basso e la Terra prese fuoco. Avvolto dal fumo, Fetonte fu trascinato dai cavalli, senza sapere dove fosse. Fu allora, dicono i mitologi, che la Libia divenne un deserto, la pelle degli Etiopi si colorò di scuro e i mari si prosciugarono. Per porre fine a quelle catastrofi, Zeus abbatté Fetonte con la folgore. Con i capelli che grondavano fuoco, il giovane precipitò nell'Eridano come una stella cadente. Qualche tempo dopo, quando gli Argonauti risalirono il fiume, trovarono il suo corpo che ancora bruciava ed emanava nuvole di vapore dall'odore nauseabondo che soffocavano e uccidevano gli uccelli. Eridano è una costellazione lunga, la sesta del cielo per dimensioni, che serpeggia dal piede di Orione ben dentro all'emisfero australe fino alle vicinanze del Tucano. La stella più brillante della costellazione, Alfa di Eridano di I grandezza si chiama Achernar, che in arabo significa «la fine del fiume»; in effetti segna proprio l'estremità meridionale di Eridano.



AIACOS DI GARUDA EX



La scatola del myth di Aiacos di Garuda ci mostra il personaggio a figura intera e in posa statica sulla facciata principale, alla sua destra viene mostrato un ingrandimento del dettaglio del volto che occupa la parte restante dello spazio. Posto sulla parte superiore c'è il titolo di questo myth: "Saint Cloth Myth EX - Garuda Aiacos", mentre nella parte inferiore sono raggruppati tutti i loghi. A destra abbiamo i loghi di Toei e Saint Seiya - Hades - Chapter Inferno, al centro il logo dei Myth Cloth EX e a sinistra il logo Bandai e Tamashii. Ruotando la scatola in senso orario, sulla seconda facciata troviamo un'immagine di Aiacos intento a sferrare

il suo attacco, mentre sulla facciata posteriore, come di consueto, viene riportato il riepilogo del contenuto della scatola. La parte sinistra della facciata è occupata nuovamente da un'immagine del generale intento a lanciare il suo attacco, il Garuda Flap, mentre di fianco troviamo il dettaglio delle mani extra con le dita fluorescenti. Di fianco troviamo il particolare del totem di Garuda, mentre sotto di esso il riepilogo dei volti extra presenti nella confezione. Sulla quarta facciata è presente la raffigurazione del totem di Garuda. Sulla parte alta della confezione invece troviamo posto al centro il simbolo di Garuda e sotto di esso il titolo del myth e tutto intorno le rappresentazioni dei luoghi chiave degli inferi.

All'interno della scatola troviamo quattro blister, il primo dei quali è dedicato al personaggio e a gran parte dei pezzi dell'armatura. Nel secondo blister invece troviamo lo scheletro del totem con le mani e i volti extra e la capigliatura completa del personaggio. Il terzo blister è dedicato unicamente alle ali e il quarto alla base del totem.

LE DODICI CASE



Personalmente, da un punto di vista estetico, il totem non mi convince molto anche se bisogna dire che rispecchia comunque la sua controparte animata. Infatti quello che pende a suo sfavore è la figura che va a rappresentare che non riesce a donargli l'imponenza che invece hanno i totem del Grifone e della Viverna. La figura di Garuda è stata comunque migliorata rispetto alla sua versione classica e ricolorata, infatti si è passati da un colore scuro tendente al nero ad una tonalità più violacea come vista negli episodi di Hades. La fase di montaggio di questo totem risulta estremamente facile ed intuitiva poiché è molto simile al montaggio dell'armatura sul personaggio. La stabilità del totem è abbastanza buona grazie ad una giusta ripartizione del peso e all'uso della basetta.

Passando al personaggio di Aiacos, rimaniamo piacevolmente colpiti dall'effetto che fa il personaggio con indosso l'armatura, che risulta molto più verosimile di quello della linea classica. Il dettaglio del volto è praticamente identico alla sua controparte animata, risultando molto ben curato e dettagliato. L'armatura di Garuda è di una tonalità violacea con dettagli color argento e parti minori di un particolare tono di blu che ben si amalgama tra loro. L'armatura è prevalentemente in metallo, sono infatti in plastica l'elmo, i coprispalle, il busto inferiore e la parte inferiore degli schinieri. Essa si sposa bene sul personag-

gio evitando effetti a palloncino come già capitato con altri myth. Come è stato per il totem, il montaggio dell'armatura sul personaggio risulta abbastanza semplice ed intuitiva anche senza utilizzare le istruzioni. Con indosso l'armatura la possibilità del myth resta comunque molto buona nonostante i grandissimi coprispalle, che però si spostano in base alle esigenze. Anche la stabilità del myth è buona, facendo però sempre attenzione alle pose scelte.



COMMENTO

Il myth EX di Aiacos di Garuda, come successo a Minosse e Radamante, è una versione molto più dettagliata e fedele alla versione dell'anime di quanto non lo è stato il myth classico, che non dimentichiamo è uscito nel 2006. Per quanto riguarda il personaggio la resa estetica è notevole, molto meno però quella del totem che per quanto possa essere verosimile con la controparte animata, non mi convince appieno. La fornitura di extra è basica con quattro volti diversi e cinque paia di mani, tra cui uno con le dita fluorescenti per ricreare l'effetto dell'attacco, anche se a memoria non ricordo che sia un dettaglio appartenente ad Aiacos. In definitiva, siamo di fronte ad un buon myth, certo non uno di quelli che mi entusiasmano, ma che comunque vale la pena avere, almeno nella versione personaggio e armatura.

VOTI	
PERSONAGGIO	9
TOTEM	6,5
MONTAGGIO	8
POSABILITA'	8,5
EXTRA	7,5
TOTALE	7,90



SAINT SEIYA HOME VIDEO

I Cavalieri dello Zodiaco non sono stati un grande successo televisivo che ha segnato un'epoca, quest'opera si rivela anche un buon successo per il mercato dell'home-video. Diverse volte e in diverse versioni l'opera creata da Masami Kurumada è approdata sul mercato delle videocassette e più di recente in formato DVD.

I diritti italiani per il mercato home-video sono di proprietà della Yamato Video, editore milanese che gestisce numerose opere, anche storiche, dell'animazione giapponese come Dragon Ball, Mazinga e via dicendo. A cavallo tra la fine degli anni 90 e i primi anni 2000, Yamato Video, in collaborazione con la DeAgostini, pubblicava la collana delle sue serie in VHS accompagnate da un libricino che descriveva l'opera. Tra il 2001 e il 2003 toccò alla serie dei Cavalieri dello Zodiaco uscire in VHS, la collana contava 57 uscite ed ogni videocassetta conteneva due episodi. Ma già nel 2004 Yamato Video e DeAgostini riproposero una nuova collana della serie questa volta in DVD. La collana questa volta contava 20 uscite ed in ogni uscita contavano 5 o 6 episodi, anche in questo caso il DVD era accompagnato da un piccolo opuscolo. Questa edizione dei DVD oltre

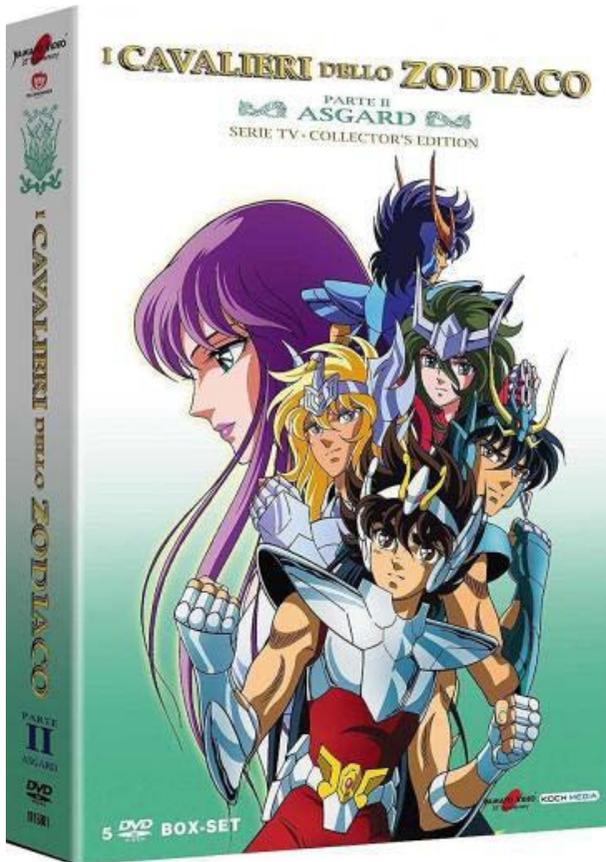
a comprendere l'audio italiano comprendeva anche i sottotitoli più fedeli all'edizione originale.

Negli anni a seguire, forse anche grazie al nuovo successo avuto dalla serie, Yamato pubblica pubblica diverse altre edizioni della serie, sempre in DVD, a volte richiudendoli in cofanetti che comprendessero l'intera serie. In queste nuove edizioni era sempre disponibile sia l'audio italiano che l'audio giapponese con i sottotitoli fedeli alla traduzione originale. Queste raccolte comprendevano anche dei DVD speciali che contenevano dei bonus extra come le sigle originali o gli eyecatch di ogni episodio. Qualche anno fa la serie è stata pubblicata anche come allegato della Gazzetta dello Sport. La serie è stata raccolta in 23 uscite settimanali e raccolta in un cofanetto.

Ma non solo la serie fu lanciata sul mercato dell'home-video, anche i film uscirono sia in VHS che in DVD. C'è da dire però che i film non hanno avuto lo

stesso trattamento della serie, ma per alcuni anni hanno preso strade diverse. Benché inizialmente anche i diritti dei primi quattro OAV erano in mano alla Yamato Video, che li pubblicò sia in VHS che in DVD con il doppiaggio storico della serie, per un certo periodo questi diritti passarono in mano alla





Dynit, che ovviamente decise di ripubblicarli. Per questa nuova versione i quattro film furono interamente ridoppiati, spostando il doppiaggio a Roma e modificando l'intero cast di attori. In questa edizione Dynit decise che l'adattamento fosse il più fedele possibile con l'originale. Poi del terzo film, "La Leggenda dei Guerrieri Scarlatti", esiste anche una terza edizione sempre per il mercato home-video che però viene considerata pirata e di cui vi parlerò in un'altra occasione.

Ovviamente fa parte della collezione home-video dei Cavalieri dello Zodiaco anche l'uscita del film in CGI "La Leggenda del Grande Tempio" del 2015. L'uscita è stata curata dalla Kvisual che ha messo in commercio sia la versione DVD che il Blu-ray (il primo per un opera dei Cavalieri dello Zodiaco) senza però contenuti extra.

Quando anche i diritti degli OAV sono tornati interamente in mano alla Yamato Video, l'editore milanese, in collaborazione con Koch Media, si è concentrato moltissimo sul marchio Saint Seiya. Per iniziare, Yamato mise in vendita nel 2016 una nuova edizione, rimasterizzata, della serie classi-

ca dividendola in tre cofanetti, ogni uno dedicato ad una saga. Subito dopo, Yamato punta a pubblicare le due stagioni del Lost Canvas commissionandone il doppiaggio. La prima stagione viene pubblicata ad Aprile 2017 e la seconda esattamente un anno dopo. Questa edizione è stata pubblicata sia in DVD che in Blu-ray in un unico cofanetto da due dischi. L'uscita del Lost Canvas è anche ricca di extra, a partire dalle quattro diverse tracce audio disponibili fino ai numerosi video fatti in fase di doppiaggio della serie. Ma Yamato Video non si è fermata solo agli episodi del Lost Canvas, ma a Novembre ha lanciato il cofanetto che racchiude la tanto agognata saga di Hades, fino a quel momento inedita in versione home-video. Il cofanetto racchiude tre box, uno per ogni capitolo della saga (Santuario, Inferno, Elisio), per un totale di 5 dischi. All'interno di questa uscita sono presenti due colonne audio (il doppiaggio italiano storico e la colonna originale giapponese) e ben due stream di sottotitoli italiani realizzati appositamente per impreziosire l'edizione: la prima stream presenterà i dialoghi fedeli all'originale, mentre la seconda riporterà i dialoghi dell'adattamento televisivo italiano.

L'ultima uscita in ordine di tempo legata ai Cavalieri dello Zodiaco, e sempre targata Yamato Video, è il quinto OAV della serie, "Le Porte del Paradiso", uscito nel 2004 e in Italia trasmesso solo nel 2009. Questo film oltre ad essere l'inizio di una trilogia mancata è anche l'ultimo lavoro del compianto Shingo Araki. La pubblicazione di questo film è avvenuta solo pochi giorni fa ed è stato messo in commercio un cofanetto che contiene sia il DVD che il Blu-ray. Ora, dopo l'uscita dei capitoli mancanti di Hades, del quinto film dei Cavalieri e degli episodi del Lost Canvas, potrebbe toccare agli episodi di Soul of Gold. Staremo a vedere...





EPISODIO 108

LA VENDETTA DI ABADIR

Alla colonna dell'Oceano Antartico, Cristal si riprende e trova Kiki e Phoenix che ha appena distrutto la colonna. Il cavaliere del Cigno esorta l'amico a riprendere la sua corsa non preoccupandosi di loro, così Phoenix riprende la sua corsa senza voltarsi indietro. Cristal è ancora amareggiato per la sconfitta subita da Lemuri poiché il generale è riuscito a mettere in discussione la fiducia in se stesso, che in passato lo aveva sempre sostenuto, facendosi prendere dal sentimentalismo. Dopo essersi bendato la ferita al collo, Cristal decide di correre verso la colonna dell'Oceano Artico lasciando Pegasus e Andromeda alle cure di Kiki. Intanto, mentre continua la sua corsa, Phoenix ripensa ai compagni lasciati indietro, sperando che capiscano che devono rialzarsi da soli dalla sconfitta subita. Cristal durante la sua corsa ripensa alla battaglia con Lemuri e di come si sia mostrato debole nel rivedere il suo maestro Aquarius decidendo di non farsi più sopraffare da ricordi e sentimenti in battaglia. Il cavaliere del Cigno raggiunge la quinta colonna, dove viene accolto da cristalli di ghiaccio simili ai suoi, poi si palesa dinnanzi a lui il custode della colonna che afferma che mai si sarebbe aspettato di rivederlo dopo così tanto tempo. Cristal però non riesce a riconoscere chi si celi sotto la maschera dell'elmo, finché il generale non decide di scoprire il suo volto. Il cavaliere del Cigno riconosce Abadir, il suo vecchio compagno d'addestramento in Siberia. Cristal è felice di rivedere l'amico di un tempo a cui deve la vita, ma Abadir gli si avvicina e lo colpisce con un calcio, ricordandogli che lui è un generale degli Abissi, e quindi suo nemico. Cristal è confuso, non riesce a credere che l'amico di un tempo sia suo nemico, il cavaliere ricorda gli anni dell'addestramento, quando da bambini si conobbero per la prima volta. Entrambi i ragazzi erano gli allievi del Maestro dei Ghiacci, d'anche se Abadir era fisicamente più forte di Cristal, diventarono buoni amici. Entrambi i ragazzi, ormai cresciuti, avevano

l'aspirazione di diventare cavaliere del Cigno per proteggere la giustizia sulla terra. Nel rivedere l'amico di un tempo, Cristal non riesce a capire perché Abadir abbia abbandonato la sua fede in Atena, fin quando non nota una profonda cicatrice sull'occhio sinistro di Abadir, feritosi dopo aver salvato la vita a Cristal. Il cavaliere del Cigno, in lacrime, decide di farsi infliggere la stessa ferita dall'amico di un tempo, così Abadir trafigge con il dito l'occhio sinistro di Cristal. Con l'occhio sanguinante il cavaliere chiede ad Abadir cosa lo ha portato a diventare un cavaliere di Nettuno. Abadir inizia raccontando la leggenda del Kraken, il mostro marino che appare all'improvviso e distrugge le navi che portano uomini malvagi, paragonandosi poi a lui. All'epoca, quando Cristal confessò che il suo desiderio era diventare cavaliere per rivedere il corpo di sua madre, Abadir si infuriò e colpendolo più volte cercò di far rinsavire l'amico criticando la sua debolezza di spirito. Alla fine, Abadir si allontanò non prima di averlo avvisato che le correnti che attraversavano quelle acque erano improvvise e molto pericolose sconsigliandolo di immergersi. Cristal decise comunque di immergersi non appena ebbe sufficiente forza per frantumare il ghiaccio, quando fu nei pressi del relitto dove riposava sua madre, fu colto di sorpresa dalle correnti che lo trascinarono via. Abadir trovò il varco nel ghiaccio e decise di salvare l'amico trovandolo svenuto aggrappato alla nave, ma dopo averlo recuperato fu travolto anche lui dalle forti correnti. Abadir fu scagliato contro una stalattite che lo trafisse l'occhio, poi conscio del fatto di non poter più ritornare al varco da cui era entrato, Abadir riuscì, dopo diversi tentativi, ad aprire un nuovo varco riuscendo a salvare Cristal. Oramai senza forze, il ragazzo era in preda alle correnti, ed ormai in punto di morte vide una luce misteriosa che credette essere il Kraken. Perse i sensi, ed al risveglio si ritrovò nel regno di Nettuno. Il Dio gli offrì di diventare generale, ma Abadir esitò perché sapeva che era nemico di Atena. Tempo dopo, Abadir scoprì che Cristal aveva dapprima ucciso il Maestro dei Ghiacci, poi Aquarius nella battaglia alle Dodici Case, decise di accettare l'offerta di Nettuno e diventare uno dei suoi generali. Cristal cerca di spiegare al vecchio compagno le ragioni che lo spinsero ad uccidere i suoi maestri, ma Abadir espande il suo cosmo e scaglia il colpo di Kraken, l'Aurora Boreale, travolgendo l'eroe.

EPISODIO 109 UNA SCONCERTANTE VERITA'



matura fin quando non si intromette Cristal. Il cavaliere del Cigno si rialza, e non curante di Abadir va dritto a soccorrere Kiki, complimentandosi con lui per il coraggio dimostrato. Poi si prepara a combattere sul serio contro il generale, ascoltando finalmente l'insegnamento di Aquarius, ovvero di non lasciar spazio ai sentimentalismi in battaglia. Cristal espande di nuovo il suo cosmo, e la sua armatura torna ad emettere bagliori dorati, e lancia la Polvere di Diamanti che travolge Abadir. Stupito per la potenza del

colpo, Abadir si rialza e vede dietro Cristal lo spirito di Aquarius e del Maestro dei Ghiacci che appoggiano l'operato del cavaliere di Atena, che si lancia in un nuovo attacco. Stavolta però il ragazzo frena il colpo ed Abadir riesce a resistere. Consapevole che comunque Cristal non vuole ucciderlo, Abadir lancia nuovamente l'Aurora Boreale, ma questa volta l'avversario la ferma con le mani e la sua armatura diventa completamente d'oro. Cristal chiede per un'ultima volta ad Abadir di arrendersi, ma il generale, seppur persuaso, non vuole lasciarsi sconfiggere e si prepara allo scontro finale. Intanto alle Dodici Case, nella casa dell'Ariete, Ioria è deciso a raggiungere Pegasus per aiutarlo, ma il Maestro dei Picchi ha ordinato a tutti i cavalieri d'oro di non abbandonare il Santuario, e Mur, pur ammettendo di non capire il perché di quell'ordine, è disposto ad obbedire. Intanto alla colonna dell'Oceano Artico, i due cavalieri si preparano a lanciare l'attacco decisivo, Abadir con l'Aurora Boreale, e Cristal con il Sacro Aquarius. I due colpi si scontrano a mezz'aria, ma alla fine la grande energia del Sacro Aquarius ha la meglio e travolge Abadir. Il cavaliere giace a terra in



fin di vita, e quando Cristal gli si avvicina, il generale si complimenta con lui per la forza dimostrata. Subito dopo, con l'aiuto della lancia bracciale, Cristal distrugge la quinta colonna. Con le ultime forze, Abadir chiama a se Cristal mettendolo in guardia, poiché il vero pericolo non è Nettuno, ma un altro uomo, un uomo che ha un demone dentro di se e che ha dato inizio a tutto. Abadir rivela a Cristal il nome dell'uomo, e il cavaliere resta di stucco nello scoprire chi realmente essi sia. Intanto Phoenix si dirige da Nettuno, ma la sua corsa è fermata da Dragone del Mare.



SAINT SEIYA CHAPTER 0

CAPITOLO 14

Guardie del corpo per Atena (Il Parte)

Shaka raggiunse Death Queen Island in poco tempo. Stava per atterrare, ma sbatté contro qualcosa di solido e invisibile che prima gli diede una forte scossa, poi lo scaraventò in mare come se fosse un proiettile. Quando riemerse, si accorse che tutta l'isola era avvolta da una barriera di energia verde scura.

« Una barriera? Ma non è quella creata da Atena! Chi...? »

« Bene bene! Il gold saint della vergine. Se scommettevo con i miei colleghi, avrei sicuramente vinto! » disse una voce.

Nonostante la barriera, il black saint la varcò passandogli attraverso e fluttuò sulla testa di Shaka. Tutti i saints sapevano fluttuare nell'aria, anche se raramente usavano questo potere, e quindi anche Shaka lo fece per raggiungerlo.

« Il mio nome è Shaka. Sono la reincarnazione del Buddha! »

« La reincarnazione di Buddha? Fantastico! Io sono Black Unicorn. Piacere! »

« Non sono venuto qui per chiacchierare, ma per eliminarvi e impedire di continuare a fare danni! »

« Lo immaginavo! »

« Tenma... »

Shaka stava per attaccare, ma il suo avversario fu molto più veloce, il corno del suo diadema s'illuminò di verde, lanciò scosse elettriche dello stesso colore e Shaka gridò per il dolore.

« Non... non è possibile! Come hai fatto ad anticiparmi? Assurdo! » disse a denti stretti.

« Segreto! »

« Maledetto... »

« Black Unicorn Horn! »

Sempre dal corno, lanciò una sfera di energia verde che scaraventò di nuovo il gold saint in mare.

« Non... non è possibile... è solo un black saint... » disse dopo essere riemerso.

Tornò a fluttuare, ma Black Unicorn lo sorprese con un calcio rotante e un'altra sfera di energia, il che si-

gnificava un altro bagno. Nonostante tutto, riemerse e fluttuò in modo da sembrar camminare sull'acqua. Nel vederlo, Black Unicorn scoppiò a ridere:

« Più che la reincarnazione di Buddha sembri qualcun altro! Ah, ah, ah, ah! »

Shaka si mise in posizione e disse:

« Riku... »

Non finì di dirlo, perché Black Unicorn fu molto più veloce.

« Black Unicorn Gallop! »

Lo colpì violentemente con un calcio volante che lo fece barcollare, ma non cadere.

« È tempo di morire! »

Il corno s'illuminò e stavolta non lanciò una sfera di energia, ma un raggio appuntito simile a una freccia, come quelli del Chameleon Sting ma leggermente più grande e meno sottile, che perforò la spalla sinistra del saint nonostante il gold cloth che erano famosi per la loro incredibile resistenza.

« M... maledetto! Mi hai costretto a usare il mio colpo migliore! »

« Sto tremando di paura! »

Shaka stava per aprire gli occhi, ma il corno di Black Unicorn s'illuminò paralizzandolo.

« N... non riesco a muovermi... »

« Duecentocinquanta anni fa ho conosciuto il gold saint della vergine e anche lui, come te, aveva il curioso vizio di tenere gli occhi chiusi. Poi, ho scoperto che lo faceva per trattenere il suo cosmo e quando li apriva, era in grado di lanciare un colpo micidiale. Sfortunatamente, con me ti sarà difficile usarlo. »

« Maledetto! »

« Addio, saint della vergine! »

Il corpo di Shaka s'illuminò d'oro, costringendo il suo nemico a coprirsi gli occhi. Quando li riaprì il gold saint non c'era più.

« Che sporco codardo! Scappa pure. Ci rivedremo, stanne certo! » disse il black saint tornando sull'isola. Shaka atterrò davanti al palazzo del montone bianco

e vi corse dentro.
 « Shaka! Ma cosa...? » chiese Mu stupito dal profondo foro sanguinante sulla spalla.
 Senza dire nulla, il gold saint si tolse il cloth e lo diede al suo amico.
 « Sai cosa devi fare! »
 « D'accordo, ma fammi dare un'occhiata a quella ferita! »
 « Non c'è tempo! Devo avvertire Atena e il sacerdote! »
 « C'è sempre tempo. Da lì non scappano. Siediti e zitto! »
 Curò il collega senza proferir parola e una volta finito lo lasciò andare. Superate le case, giunse finalmente a destinazione.
 « Shaka! Cos'è successo? »
 « Ho... ho fallito... » disse rammaricato.
 Aiolos e Freja rimasero senza parole.
 « Com'è successo? » chiesero dopo qualche minuto.
 « I black saints, oltre ad essere sotto il flusso malefico di un colpo proibito che ha donato loro una forza incredibile, hanno anche l'isola avvolta da una barriera creata da qualcun altro! »
 « Una barriera? Questo significa che... »
 « Esattamente. C'è un gold saint posseduto da una divinità malvagia! »
 Freja rimase pensierosa.
 « È più complicato di quanto pensassi! »
 « Non possiamo attaccarli a causa della barriera. Dobbiamo aspettarci solo un nuovo attacco da parte loro. »
 « Chiamate un soldato semplice. Devo dirgli una cosa! »
 Nel frattempo, Hyoga e Yuuri stavano continuando a passeggiare e chiacchierare. Lei gli raccontò di come scoprì di essere una saint. Da bambina, aveva sette anni, perse i suoi genitori in un incidente stradale. Lei fu l'unica sopravvissuta, ma rimase due anni in coma. Quando ne uscì, fu portata in un orfanotrofio e lì scoprì di essere una saint e fu presa sotto la custodia di Nikol, silver saint dell'altare. A causa della regola che imponeva alle donne guerriere di rinunciare alla propria femminilità, decise di cambiare il suo vero nome per uno più maschile.
 « Io sono per metà russo e metà giapponese e posso assicurarti che Yuuri è un nome più femminile che maschile! »
 « Oh, davvero? Accidentaccio, a saperlo prima... »
 « Qual è il tuo vero nome? »
 « Ormai sono anni che non lo uso più. Quindi l'ho dimenticato. »
 « Potrei tirare a indovinare... »
 « Prova, ma sarà inutile. Ho un vuoto di memoria! »

« Il tuo vero nome è Yulia! »
 « Potrebbe... chi lo sa? »
 Hyoga sorrise e anche Yuuri lo fece anche se non poté vederlo.
 « È un vero peccato che non si può vedere il tuo viso... »
 « Mi spiace, è la regola. Vuoi essere ucciso da me? »
 « Meglio di no! »
 Yuuri rise di gusto. All'improvviso, un guerriero semplice raggiunse il giovane correndo a perdifiato.
 « Che succede, soldato? »
 « La dea Atena vuole parlare con te e il tuo amico. L'ho già avvertito e si sta dirigendo verso il tredicesimo palazzo. Se vuoi seguirlo... »
 Hyoga si grattò la testa e annuì.
 « Scusami, ma come vedi, devo andare! » disse a Yuuri.
 « Tranquillo. Vai! »
 Hyoga le sorrise, superò di corsa le dodici case e arrivò al cospetto di Atena. Isaac, vedendolo, gli sorrise.
 « Sei in ritardo! » gli disse divertito.
 « Scusate tanto! »
 Freja rise.
 « Non dargli retta! Non è vero! »
 Di colpo, smise di ridere e si fece seria.
 « Ascoltatemi attentamente! »
 I due si misero sull'attenti.
 « Ho riflettuto bene e ho deciso che voi due sarete le mie guardie del corpo personali! »
 « G... guardie del corpo? »
 « Certo. Ogni volta che uscirò da questo palazzo, voi sarete sempre al mio fianco! »
 « È un onore, ma... perché ha scelto noi e non i gold saints? » chiese Isaac.
 « Abbiamo scoperto che i nostri nemici sono al servizio di un gold saint posseduto da una divinità malvagia. Siccome non ho idea di chi possa essere, non mi fido. »
 « Capisco... » dissero i due in sincrono.
 « È per questo che stiamo parlando in privato, senza che ci sia anche Aiolos. Potrebbe anche esserci lui dietro, anche se non ho prove! »
 Isaac e Hyoga rimasero pensierosi. Possibile che il loro amato maestro sia posseduto? Scacciarono quel pensiero, annuirono e dissero:
 « Stia tranquilla Atena. La difenderemo noi »
 « Grazie! Sapevo di poter contare su di voi! »

