

S P E C I A L I

INTERCOM

Science Fiction Station

Last exile



A cura di Danilo Santoni



Per festeggiare i suoi primi 10 anni di attività nel campo dell'animazione, lo studio giapponese Gonzo riunisce lo staf che realizzò **Blue Submarine n°6** (l'opera che portò una ventata di novità nel mondo degli anime con l'uso della computer grafica accanto all'animazione tradizionale) e, rafforzandolo con alcune nuove brillanti leve, dà vita a **Last Exile**.

Nel luglio 2003 inizia la pubblicazione dei dvd in Giappone in 9 volumi a cura della Victor Entertainment, co-produttori ed editori delle O.S.T.

L'intero progetto nasce da un'idea di Shiro Sasaki (Victor) e Shoji Murahama (Gonzo), lo sviluppo è stato affidato ad elementi del calibro del Production Designer Mahiro Maeda (**Animatrix**, **Evangeliion**, **Blue Submarine n°6**), il regista è Kouichi Chigira (**Blue Submarine n°6**, **Full Metal Panic!**), mentre il character design è affidato al personalissimo stile di Range Murata (**Blue Submarine n°6**).

I protagonisti sono due ragazzini, Claus e Lavie, che svolgono il lavoro di corriere e sono rispettivamente pilota e navigatrice della loro vanship, un veicolo retro-futuribile simile ad un biplano, lasciatogli dai loro padri (anch'essi pilota e navigatore) e hanno un solo sogno: riuscire dove i loro genitori hanno fallito.

La loro vita (non proprio tranquilla), viene sconvolta quando incontrano la piccola Alvis, e accettano da un collega morente la missione di scortarla a bordo della misteriosa nave volante Sylvana, da questo momento in poi verranno catapultati al centro del conflitto che vede due nazioni sull'orlo del disastro ecologico scontrarsi duramente e senza nessun onore con immensi vascelli aerei...

A cura della redazione di



LAST EXILE
Italian Fansite



Il Muro

Nel 1974 usciva **The Dispossessed** di Ursula LeGuin, un romanzo ambientato su due mondi particolari: uno che ruota attorno all'altro e che quindi sono uno la luna dell'altro. Ma i due mondi hanno una

particolarità che li distingue, sono uno l'opposto dell'altro. Anarres è brullo e desolato e su di esso si è sviluppata una società di tipo socialista, pianificata e controllata proprio per superare tutti i problemi posti dalle difficoltà ambientali. Urras è baciato da tutte le agiatezze e vive prospero e spendaccione e ha sviluppato una società capitalista, individualista e consumista. Al tempo della sua pubblicazione il romanzo si presentò, giustamente, come metafora della Guerra Fredda ma, come ogni opera che abbia un messaggio che trascenda l'immediata contingenza, possiede tuttora un valore più generale e più profondo che si identifica in quell'immagine dei due mondi opposti e di quel muro che viene descritto proprio nella prima pagina, quell'unico punto di contatto che rappresenta separazione e demarcazione ma che funge anche da porta dell'uno verso l'altro.

There was a wall. It did not look important. It was built of uncut rocks roughly mortared; an adult could look right over it, and even a child could climb it (...) Like all walls it was ambiguous, two-faced. What was inside it and what was outside it depended upon which side of it you were on.

In qualche modo il discorso mi è tornato in mente guardando la serie televisiva intitolata **Last Exile**, con i due mondi di **Anatore**, colpito dalla siccità, e **Disith**, colpito da una glaciazione, che

THE LAST EXILE Santoni Danilo

Tutti i luoghi che ho visto,
che ho visitato
ora so, ne sono certo:
non ci sono mai stato.

Giorgio Caproni

Un tempo li chiamavamo *cartoni animati*, ora sono state importate molte etichette l'ultima delle quali è *anime* in onore del Giappone, il paese che con maggiore entusiasmo e con idee più brillanti sta rivoluzionando tutto il campo.

Last Exile è un anime per la televisione in 26 puntate di venti minuti circa l'una, diretto ad un pubblico abbastanza adulto (anche se la storia è incentrata attorno alle avventure di due bambini).

La realizzazione è un misto abbastanza riuscito di tecnica di animazione tradizionale e computer grafica.

Disegnopolito, coloripastello, nessuna stranezza grafica e una godibilità esteriore veramente sorprendente. Personaggi abbastanza differenziati gli uni dagli altri (il che non è una cosa molto ovvia nelle produzioni nipponiche) e caratterizzazione molto sviluppata. C'è tutta una serie di personaggi minori che tendono

a rendere plausibile la società che viene descritta anche se poi con troppi personaggi si corre il rischio di perdere per strada qualche nesso.

La prima cosa che salta agli occhi è l'ambientazione piuttosto insolita, ci troviamo in un universo *steampunk* (del genere tendente al misticismo e alla magia) dove tutto è spinto dalla forza del vapore generato da un propellente misterioso, la *claudia*.

Lo Steampunk

Di solito con il termine





Steampunk si indica quella produzione di opere narrative che mescola varie tendenze nella fantascienza che vanno dalla storia alternata al romanzo scientifico d'epoca vittoriano-educardiana, dai viaggi straordinari all'avventura di stampo imperialista, dall'horror gotico al periodo delle grandi scoperte scientifiche. E' un genere letterario non molto diffuso e presenta un vago sapore *retro*.

La sua nascita come genere è piuttosto recente ed è quasi contemporanea (e possiamo anche dire, contrapposta) a quella del cyberpunk, da cui quasi sicuramente ne mutua il secondo termine della definizione. L'atteggiamento è di confronto nei rispetti di tutto quel mondo di praticanti, scienziati, inventori e geni che tra ottocento e inizi novecento hanno reso il mondo della scienza e della tecnica non tanto *quello che è oggi* quanto piuttosto *quello che avrebbe potuto essere oggi*. L'assunto principale è che nella storia umana invece dell'affermazione dell'energia elettrica si sia verificata l'affermazione dell'energia derivata

dal vapore, da qui anche il nome.

Lo Steampunk può essere diviso in due sottocategorie, Steampunk Storico e lo Steampunk Fantasy.

Lo Steampunk Storico è quel tipo di narrazione ambientato in un momento storico preciso e finisce con il confluire in un altro sottogenere della letteratura fantastica, la Storia Alternata.

Alcuni esempi possono essere:

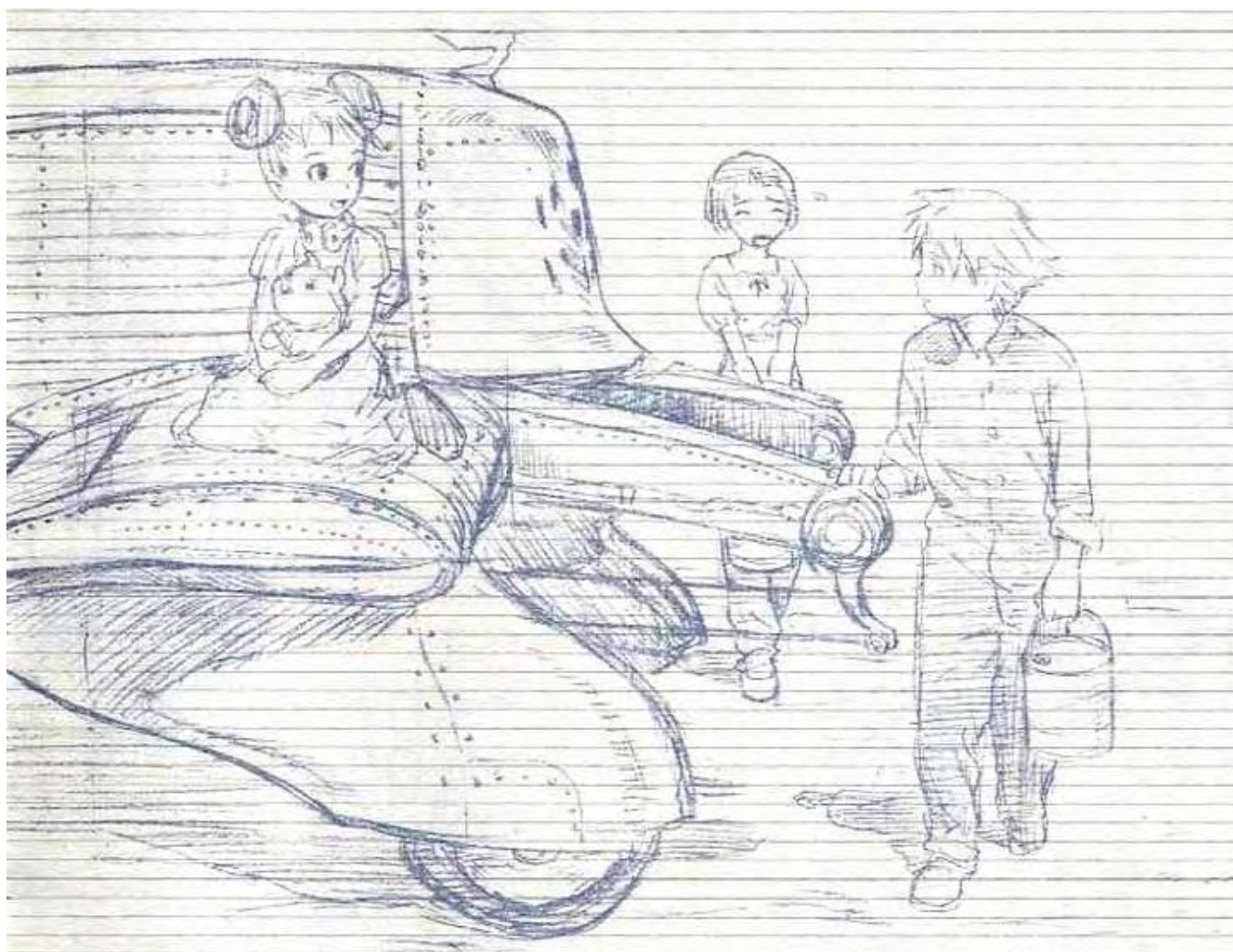
Dinotopia di James Gurney

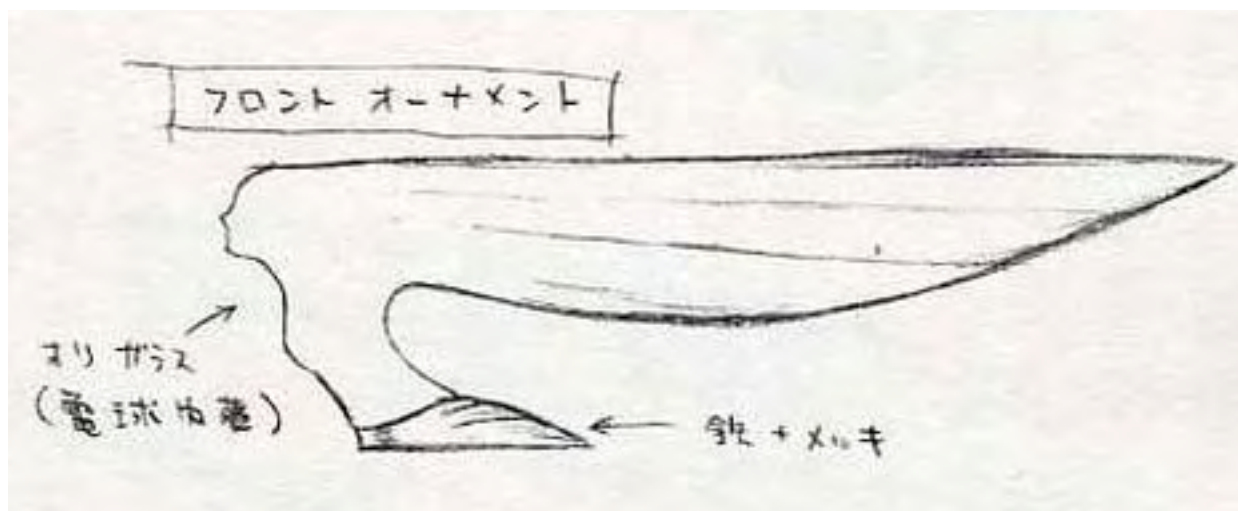
Il graphic novel **The League of Extraordinary Gentlemen**

The Difference Engine di William Gibson e Bruce Sterling

Il film **Wild Wild West** con Will Smith e Kevin Kline

Lo Steampunk Fantasy abbina le caratteristiche del genere ad un ambiente magico-fantastico. Gli esempi migliori di questo genere vengono proprio dagli anime giapponesi: i più rappresentativi sono la serie di **Escaflowne**, il terzo episodio del film **Memories** e (appunto) la serie di **Last Exile**.





Esiste poi una terza ramificazione del genere, indicata col termine Sailpunk (ma possono spesso trovarsi anche i termini di Clockwork Punk e Renaissance Steampunk), che ambienta le proprie opere in quel periodo che va dal Rinascimento al Barocco, un periodo che non vede la nascita del vapore ma che basa le proprie conoscenze sulle opere di ingegneria di Leonardo Da Vinci e sulle nuove tecniche di stampa di Guttenberg.

La nascita vera e propria dello Steampunk va attribuita a K. W. Jeter che nel 1979 pubblica il romanzo **Morlock Night** a cui faranno da buoni compagni di viaggio James P. Blaylock e Tim Powers. Non è azzardato affermare che prima di loro la strada era stata aperta (anche se involontariamente e senza intenti precisi) dalla versione cinematografica di **20.000 Leghe sotto il mare**, realizzata dalla Walt Disney. Il momento di fama del genere arriva con il romanzo **The Difference Engine** di William Gibson e Bruce Sterling i quali, provenendo dai successi del cyberpunk, sembrano aprire una nuova strada alla loro visione fantascientifica, ma il romanzo rappresenterà soprattutto la pietra tombale per il genere, infatti dopo di allora il termine imbuca una china che lo porta verso l'oblio e il genere si sbriciola in una miriade di rivoli quasi inosservati.

L'acqua, l'Aria, il Vento

Nello strano mondo di **Last Exile** che si basa sull'energia di uno strano carburante si è sviluppato un tipo di società che all'apparenza ha molti aspetti in comune con una idealizzata società vittoriana di fine ottocento anche se

affiorano stranezze che non vengono spiegate dalla narrazione. Le città sembrano abbastanza tranquille e spensierate, c'è tempo per corse di vanship e due bambini possono cavarsela da soli, ma le case sono costruite all'interno di grosse imboccature (forse di miniere di claudia?) con strutture metalliche che sorreggono i crostoni di roccia sporgenti, uno sforzo costruttivo davvero inspiegabile quasi che gli abitanti debbano difendersi da qualcosa che cade dal cielo. E non aiutano neppure le visioni delle zone esterne alla città in quanto presentano di solito immagini idilliache e la guerra si svolge essenzialmente in cielo. Grosso modo sembra che il mondo sia diviso in tre livelli geografici precisi: il mondo oscuro delle miniere con la città che si trova nel punto di passaggio tra l'interno e l'esterno, grossi pascoli verdeggianti dove l'uomo sembra vivere solo occasionalmente e cime innevate lontane e irraggiungibili.

Lo sviluppo dell'azione tende a mostrare che l'acqua da bere è un bene raro e quella che è a disposizione della popolazione deve essere bollita prima di poter essere consumata; ma la città è costruita su un intrico di canali ben forniti di acqua. La cosa forse è spiegabile dal fatto che i canali d'acqua fungono anche da mezzo di trasporto per la claudia estratta dalle miniere e forse a questo punto l'acqua diventa inutilizzabile per la popolazione, ma è un'argomentazione piuttosto stirata.

In questo universo le telecomunicazioni sono praticamente inesistenti e tutto il servizio di coesione sociale è svolto da uno stormo di vanship (mezzi volanti che si presentano come un incrocio tra un biplano della prima guerra



mondiale e un *podracer* di **Star Wars**). Le vanship appartengono a dei piloti temerari che, come i vecchi corrieri del far west, trasportano notizie, comunicazioni ed informazione.

Nel cielo, quasi sempre rappresentato sereno e di un tranquillizzante azzurro, c'è da qualche parte, quasi in una dimensione alternativa (si veda per questo una delle prime scene dove l'uscita della Silvana dal Grand Stream viene presentato proprio come il passaggio da una dimensione ad un'altra) quello che tutti i personaggi definiscono il *Grand Stream*, un mare di nuvole e venti di tempesta, all'interno e nelle vicinanze del quale si svolge una strana guerra tra due mondi nemici che si basa su regole ferree di *cavalleria* che assomigliano molto, per insensatezza e per atrocità, ai principî che hanno regolato le carneficine avvenute durante la prima guerra mondiale. Un esempio chiaro di come, in guerra, prevalga molto spesso l'incapacità a comprendere le novità che scaturiscono dai tempi che cambiano.

All'interno di questo *mare* di nuvole si spostano le navi volanti dei due paesi, navi che hanno proprio l'aspetto e la struttura dei vecchi galeoni dei pirati o delle prime corazzate di mare. Per concludere le somiglianze, una volta colpite *affondano* nelle nuvole tra i rottami di quelle che sono state affondate in precedenza.

La Guerra e il Potere

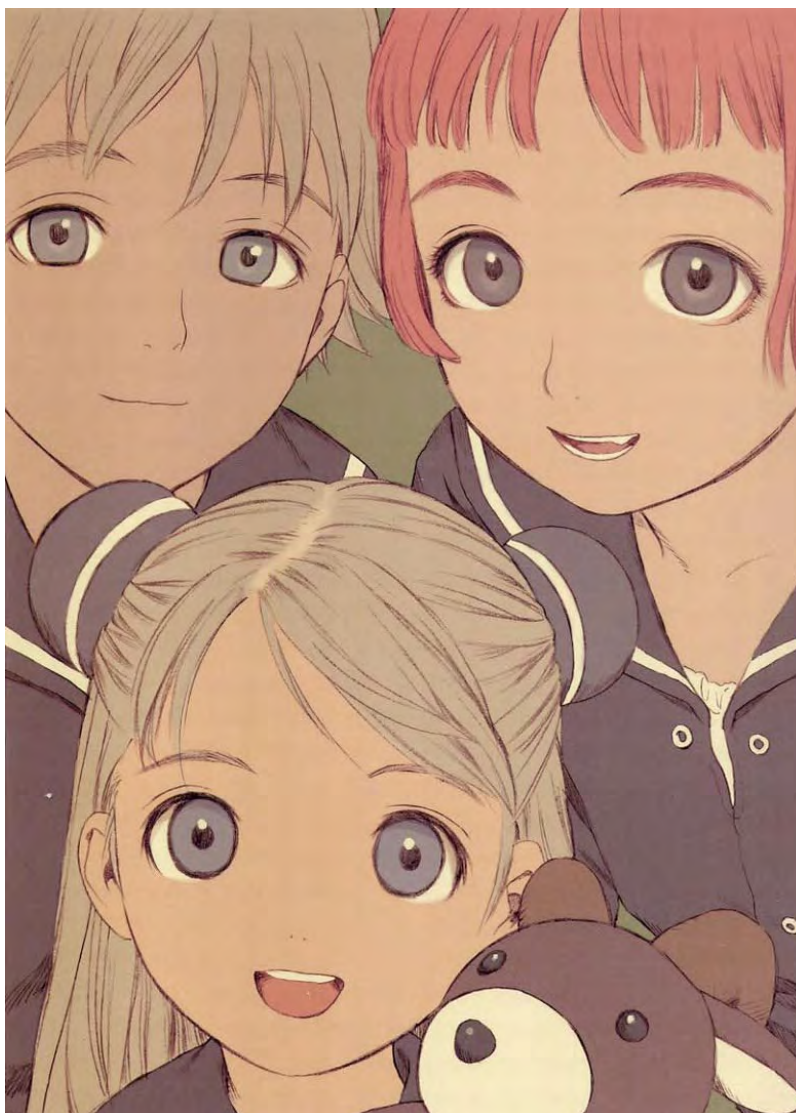
Al di sopra delle due parti in lotta

c'è un'organizzazione che *autorizza* gli scontri, una specie di O.N.U. dai fini violenti e bellicosi, e che ne *certifica* i risultati. Tale organizzazione, la **Gilda**, possiede conoscenze tecniche e scientifiche di gran lunga superiori a quelle dei due mondi in lotta, possiede il monopolio dei motori che funzionano con la claudia e ha conoscenze tecniche tali da potersi permettere la comunicazione senza fili via aria di suoni ed immagini.

Un'altra stranezza viene dall'uso dell'alfabeto greco: la Gilda, Anatore e Disith usano i caratteri dell'alfabeto greco anche se le parole solo a volte sono vere parole greche, spesso non si tratta altro che di parole inglesi scritte coi caratteri greci corrispondenti.

Si aggiunga che la narrazione non fa nulla per chiarire la situazione, anzi gli avvenimenti vengono descritti immergendo lo spettatore nella situazione del momento senza fornire alcuna informazione preliminare che possa

essere d'aiuto per la comprensione. Eppure, il tutto, bene o male, funziona. Si finisce col far l'abitudine alle stranezze e alle incomprensioni e, come un viaggiatore di colpo risvegliatosi in un paese straniero e sconosciuto, ci si lascia inondare di informazioni incomprensibili nella convinzione che solo dalla sommatoria di tutti gli avvenimenti si riuscirà a fare un quadro preciso della situazione. Occorre dire che alla fine dei 26 episodi non si riuscirà a fare molta chiarezza



e tante cose resteranno oscure e inspiegabili, ma quello che colpisce della narrazione è la maestosa lentezza degli avvenimenti che procedono con un ritmo quasi mitico, un po' come le navi dei due paesi nel Grand Stream, lente ed inesorabili.

I vaghi contorni dell'Exile

L'**Exile**, questa cosa vaga e indefinita che pur fornendo il titolo alla serie non viene mai nominata per tutti i primi nove episodi, verrà alla fine attivato, anche se nessuno mai dirà cosa sia veramente e le immagini non saranno di alcun aiuto. L'attivazione avrà come risultato la distruzione del Grand Stream, di quel muro tra i due mondi che a questo punto appaiono quello che in realtà sono: le due orbite speculari riportate anche nella grafica del simbolo della Gilda, le due campane della stessa clessidra, le due eliche del DNA, le due condizioni dell'esistenza umana... tutte immagini ricorrenti nella storia che solo all'ultimo nell'unione che si realizza mostrano il loro vero valore.

Infatti tutto è duale nella narrazione: i misterion per attivare l'exile hanno bisogno di una frase iniziale e di una frase di risposta; come la sabbia fluisce da una campana all'altra nella clessidra, così l'acqua sembra fluire da un mondo all'altro; i due mondi sono presentati con un'iconografia speculare, europeo e del periodo napoleonico uno, asiatico e del periodo zarista l'altro (con il mondo della Gilda che, in omaggio al ruolo di arbitro che svolge, presenta tratti esteriori bizantineggianti)... i personaggi tendono a formare coppie di stereotipi

opposti: Claus e Lavi, il maschio idealista e la donna pratica; Alex e Sophia, l'introverso comandante e la regina solare; Dio e Lucciola, l'irresponsabile giocherellone e l'automa preciso e preordinato... e così via. E di dualità i dualità si arriva al riferimento più celato ma forse più illuminante, il gioco degli scacchi. La grande partita tra le due fazioni, quella contrapposizione tra il Bianco e il Nero, quel succedersi di regole ferree e codificate, di colpo trova giustificazione nel ricorrere nel titolo degli episodi della simbologia del gioco degli scacchi, un gioco che si presenta come massimo esempio di dualità.





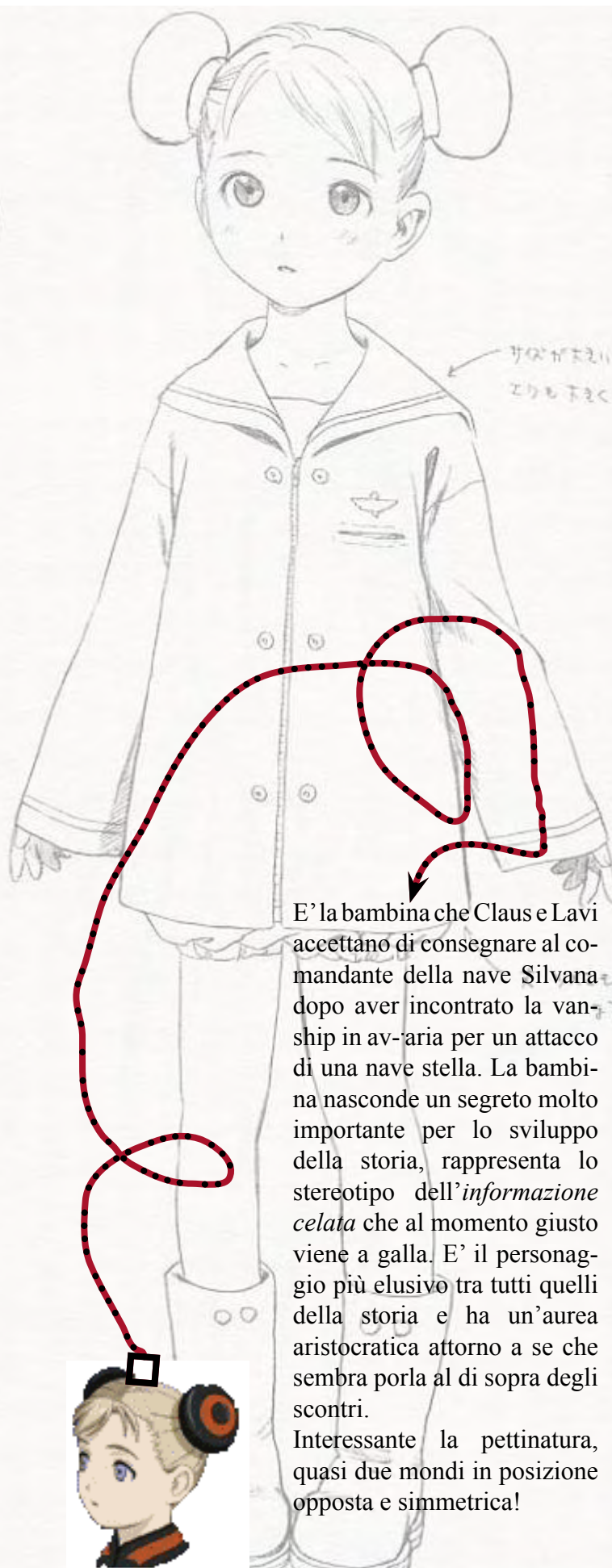
i personaggi



La sua figura ricorda in molte cose il personaggio di Anakin Skywalker di Guerre Stellari e in fondo anche la sua Vanship ricorda il suo Podracer, così come la corsa di Vanship altro non è che un omaggio alla gara di Podracer nella serie di Lucas.

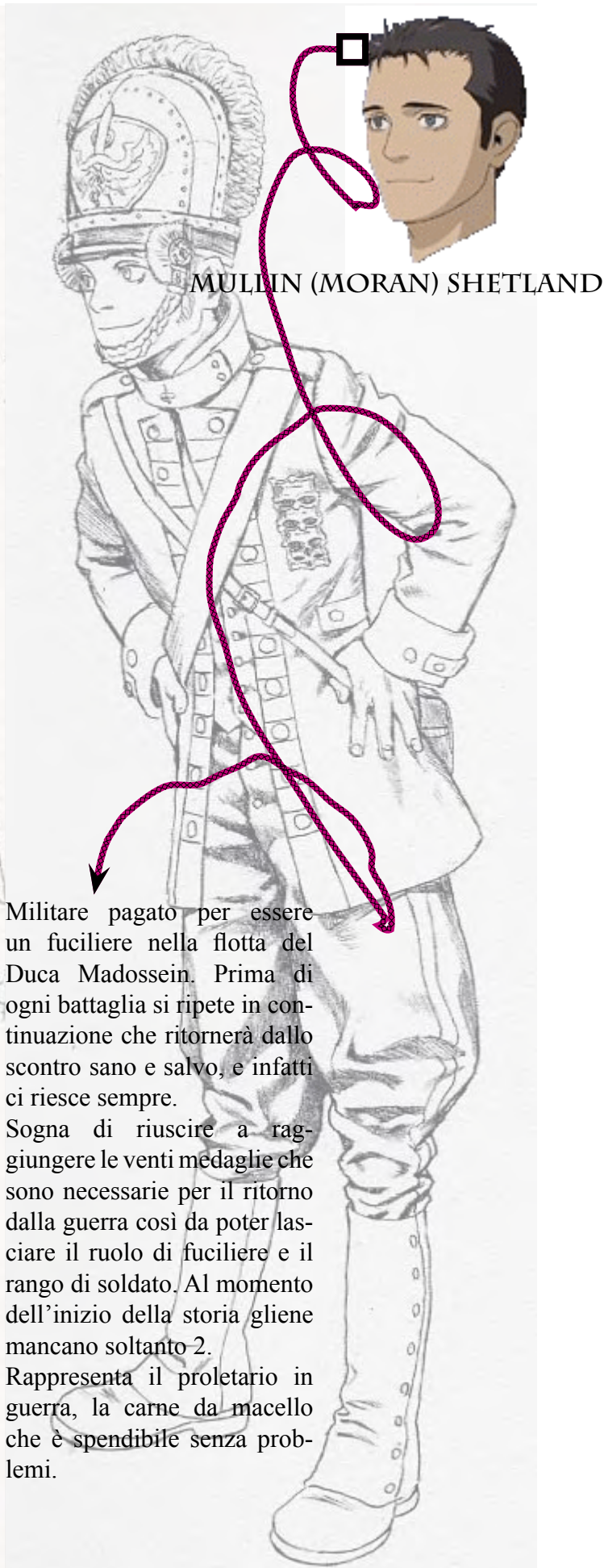
All'interno della coppia rappresenta l'elemento razionalizzante. E' colei che senza tanti idealismi pensa alla casa, al lavoro e alla sicurezza personale di lei e del suo compagno.





E' la bambina che Claus e Lavi accettano di consegnare al comandante della nave Silvana dopo aver incontrato la van-ship in av-aria per un attacco di una nave stella. La bambina nasconde un segreto molto importante per lo sviluppo della storia, rappresenta lo stereotipo dell'*informazione celata* che al momento giusto viene a galla. E' il personaggio più elusivo tra tutti quelli della storia e ha un'aurea aristocratica attorno a se che sembra porla al di sopra degli scontri. Interessante la pettinatura, quasi due mondi in posizione opposta e simmetrica!

ALVIS(AL) HAMILTON



MULLIN (MORAN) SHETLAND

Militare pagato per essere un fuciliere nella flotta del Duca Madossein. Prima di ogni battaglia si ripete in continuazione che ritornerà dallo scontro sano e salvo, e infatti ci riesce sempre. Sogna di riuscire a raggiungere le venti medaglie che sono necessarie per il ritorno dalla guerra così da poter lasciare il ruolo di fuciliere e il rango di soldato. Al momento dell'inizio della storia gliene mancano soltanto 2. Rappresenta il proletario in guerra, la carne da macello che è spendibile senza problemi.

E' il comandante della Silvana, la nave a cui Claus deve consegnare Alvis. Anche se ha molte credenziali e vittorie alle spalle non milita in nessun esercito, fa solo ciò che vuole o che gli serve per i suoi scopi personali. Mantiene la sua nave e la ciurma con il premio che ha ricevuto per aver portato a termine con successo una pericolosa missione (non meglio specificata). E' il prototipo del comandante chiuso e impenetrabile, scontroso e incline all'ira. Ma come tutti i rappresentanti di questo stereotipo ama il suo equipaggio e non manca di sacrificarsi per esso. Sotto il suo comando la Silvana è stata la prima nave a ingaggiare battaglia con la flotta di Disith nel Grand Stream.

E' il vice-comandante della Silvana. Vivace, energica e aggressiva, è sia bella che intelligente, molti a bordo della Silvana hanno fiducia in lei.

Mostra doti straordinarie non solo in combattimento ma anche nei negoziati. Ha un sentimento speciale per Alex ma allo stesso tempo sa bene che ogni coinvolgimento sentimentale è del tutto inutile.

Sarà lei a riunire le due fazioni e a volgerle contro la Gilda. E' l'aspetto solare del potere, in contrapposizione con l'oscurità di Alex, ma soprattutto contro la capricciosità e la perfidia di Delphine.



ALEX ROWE



SOPHIA FORRESTER



TATIANA WISLA



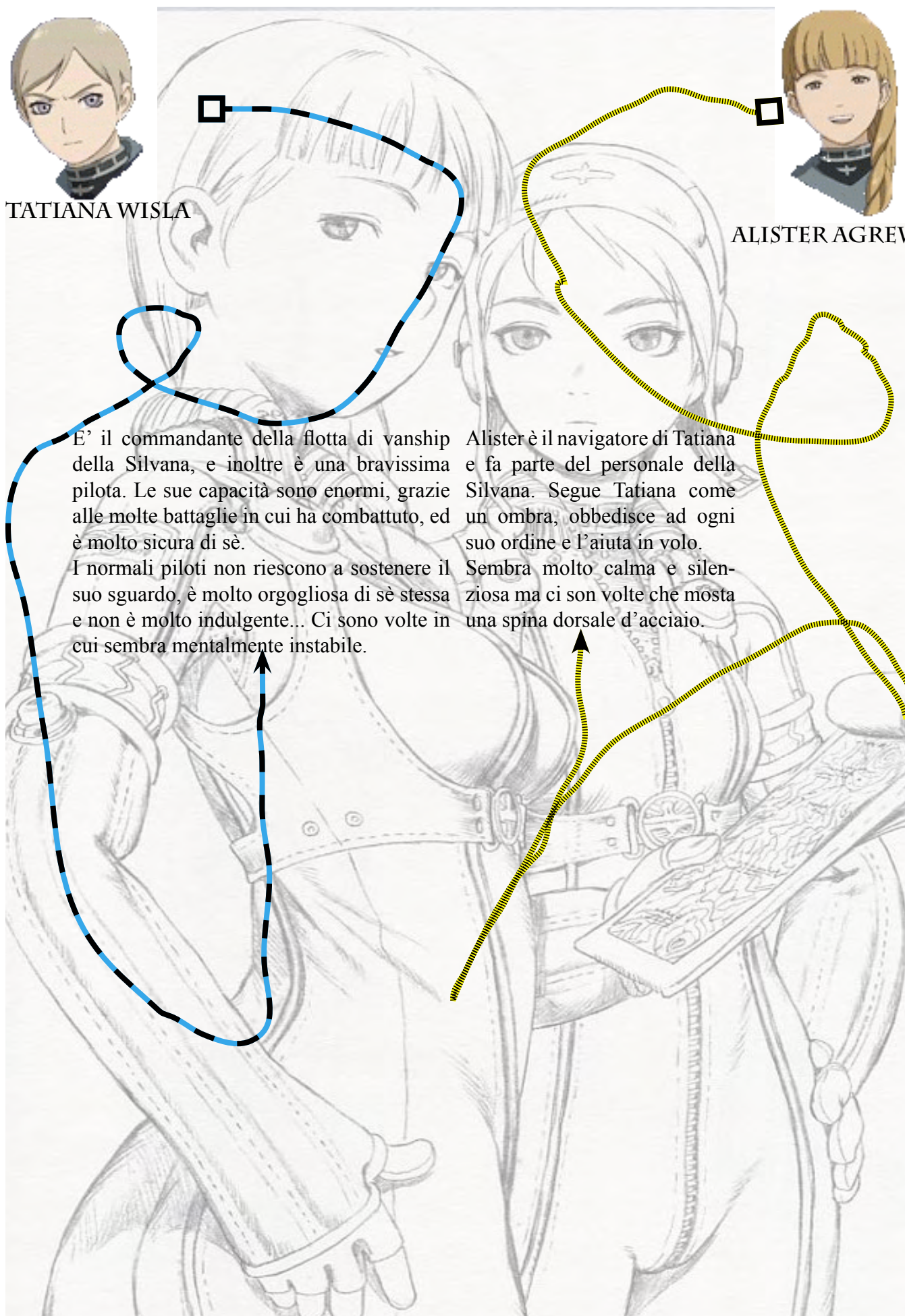
ALISTER AGREW

E' il comandante della flotta di vanship della Silvana, e inoltre è una bravissima pilota. Le sue capacità sono enormi, grazie alle molte battaglie in cui ha combattuto, ed è molto sicura di sé.

I normali piloti non riescono a sostenere il suo sguardo, è molto orgogliosa di sé stessa e non è molto indulgente... Ci sono volte in cui sembra mentalmente instabile.

Alister è il navigatore di Tatiana e fa parte del personale della Silvana. Segue Tatiana come un'ombra, obbedisce ad ogni suo ordine e l'aiuta in volo.

Sembra molto calma e silenziosa ma ci sono volte che mostra una spina dorsale d'acciaio.





DIO ERACLEA



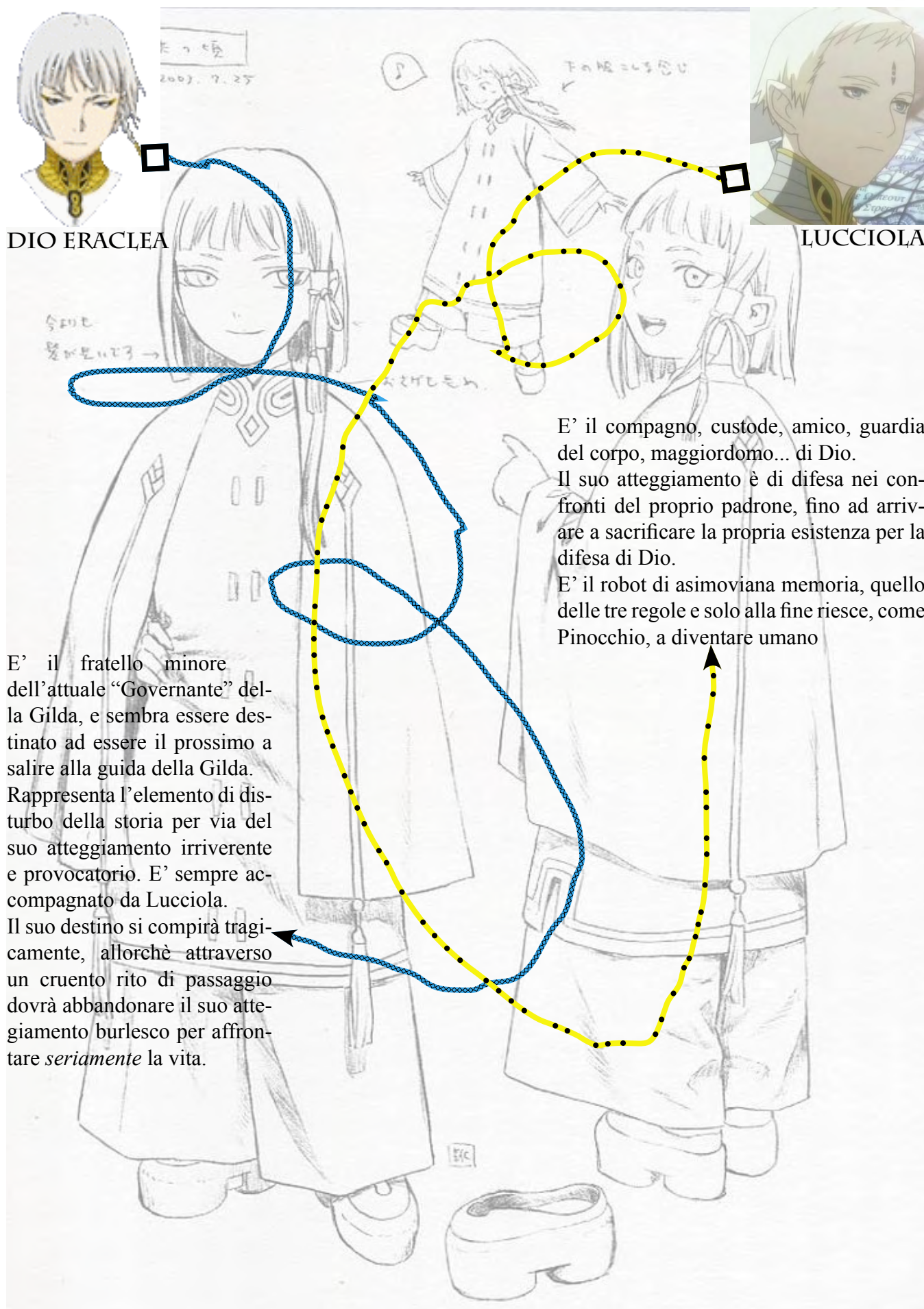
LUCCIOLA

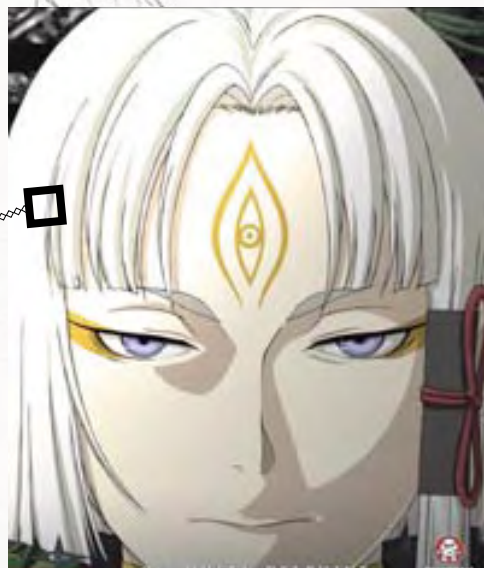
E' il fratello minore dell'attuale "Governante" della Gilda, e sembra essere destinato ad essere il prossimo a salire alla guida della Gilda. Rappresenta l'elemento di disturbo della storia per via del suo atteggiamento irriverente e provocatorio. E' sempre accompagnato da Lucciola. Il suo destino si compirà tragicamente, allorchè attraverso un cruento rito di passaggio dovrà abbandonare il suo atteggiamento burlesco per affrontare *seriamente* la vita.

E' il compagno, custode, amico, guardia del corpo, maggiordomo... di Dio.

Il suo atteggiamento è di difesa nei confronti del proprio padrone, fino ad arrivare a sacrificare la propria esistenza per la difesa di Dio.

E' il robot di asimoviana memoria, quello delle tre regole e solo alla fine riesce, come Pinocchio, a diventare umano





DELPHINE ERACLEA

Nella storia rappresenta il male nella sua forma più pura e completa. Il suo nome richiama alla mente sia il potere assoluto del Re Sole che l'animale forse più intelligente al mondo.

E' un personaggio cardine, in quanto oltre ad essere collegata con Dio, essendo la sua sorella maggiore, è collegata con Al e con l'Exile ed è una figura determinante del passato di Alex.

Comanda la Gilda e tutto il potere che possiede lo esercita in modo capriccioso e insensato. Fino a causare, nella sua ricerca del potere assoluto, la distruzione di tutto il sistema.



il gioco degli scacchi



Last Exile presenta dei riferimenti con il gioco degli scacchi che appaiono evidenti essenzialmente dai titoli degli episodi.

Le vanship rappresentano i pedoni mentre le grosse corazzate sono i pezzi di valore. Anche la loro disposizione nei cieli ricorda la disposizione dei pezzi sulla scacchiera.

Le due nazioni, **Disith** e **Anatore**, rappresenterebbero il Bianco e il Nero mentre la **Gilda** fungerebbe da giudice del gioco. Per questa ragione le regole della cavalleria altro non sarebbero che le regole stesse del gioco degli scacchi che codificano ogni mossa e contromossa.

Di seguito si analizzano i titoli dei vari episodi prendendo in esame proprio questo aspetto.

1 ~ First Move - *Prima Mossa/Apertura*, in contrapposizione al n°26, *Abbandono*

il succedersi delle possibili mosse successive e le situazioni che esse possono determinare

2 ~ Luft Vanship – *Luft* è un termine tedesco che vuol dire luce, indica negli scacchi quella mossa che permette al Re di fuggire facendo avanzare uno dei Pedoni che si trovano schierati davanti ad esso e liberandosi così una casella (creandosi cioè una *luce*). E' una mossa che, anche se permette al Re di crearsi una via d'uscita gli rende meno sicura la sua difesa, realizzando una falla nel muro difensivo rappresentato dallo schieramento dei pedoni

10 ~ Swindle – la mossa che ti toglie da una posizione pericolosa

11 ~ Develop – *Sviluppo*, lo sviluppo di un pezzo, cioè la realizzazione della sua completa giocabilità, portarlo cioè dalla posizione iniziale o da una che lo *chiude* ad una posizione che lo *apre* completamente permettendogli la realizzazione di tutti i suoi possibili movimenti

3 ~ Transpose – una partita, iniziata con una determinata apertura da parte del bianco, a seconda della risposta del nero può passare allo sviluppo di tattiche che sono differenti da quelle previste dall'apertura prescelta

12 ~ Discovered Attack – *Attacco Scoperto*, indica quella mossa di una pedina che nello spostarsi libera la traiettoria di attacco di un altro pezzo

4 ~ Zugzwang – indica una situazione pressante che costringe l'avversario a fare una mossa che gli si ritorcerà contro, è un termine tedesco che significa *costrizione a muovere*

13 ~ Isolated Pawn – *Pedone Isolato*, un pedone (cioè il pezzo più debole del gioco e che ha bisogno di altri pezzi per difendersi) senza altri pezzi vicini che lo possano difendere

5 ~ Positional Play – *Gioco di Posizione*, un atteggiamento di gioco che si basa essenzialmente su piccoli spostamenti senza influenza sullo schieramento dei propri pezzi in attesa degli sviluppi delle mosse dell'avversario

14 ~ Etude Lavi – *Etude*, termine francese, indica lo studio teorico di una partita, di un'apertura o di un finale

6 ~ Arbiter Attack – Per *Arbiter* si intende il giudice di gara che, in questo caso, entra nello scontro, abbandonando il proprio ruolo di controllore della partita

15 ~ Fairy Chess – Fa riferimento alla soluzione di problemi scacchistici in modo non convenzionale, non seguendo, cioè, regole codificate e con i pezzi che si muovono secondo schemi non prestabiliti da studi e teorizzazioni precedenti

7 ~ Interesting Claus – (riferimento abbastanza generico) Claus è inteso come pezzo, pedina, che è interessante ai fini del gioco

16 ~ Breakthrough – Indica lo *sfondamento* delle linee dell'avversario

8 ~ Take back – ripetere una mossa che si è fatta e che all'ultimo minuto ci si accorge che è sbagliata, negli scacchi è una cosa vietata, una volta toccato un pezzo va giocato, una volta fatta una mossa non si può sostituirla con un'altra

17 ~ Making Material – Gli *ingredienti Necessari*, cioè il numero minimo di pezzi considerati necessari per realizzare uno scacco matto (per esempio con un Re e un Cavallo è proprio improbabile realizzare uno scacco matto)

9 ~ Calculate Alex – il termine *Calculate* indica la possibilità da parte del giocatore di prevedere le mosse dell'avversario o di calcolare mentalmente

18 ~ Promotion Sophia – il pedone è l'unico pezzo del gioco degli scacchi che può solo avanzare, qualora riuscisse ad arrivare in fondo alla scacchiera (cosa alquanto improbabile, vista la vita abbastanza precaria dei pedoni!) avrebbe come premio la possibilità di essere sostituito con un altro pezzo e di solito i giocatori preferiscono cambiarlo con una regina (data la

potenza di gioco di questo pezzo); in inglese questa sostituzione viene indicata con il termine *promotion*. Sophia arriva in fondo al suo percorso da *pedone* ed ottiene il cambio da regina.

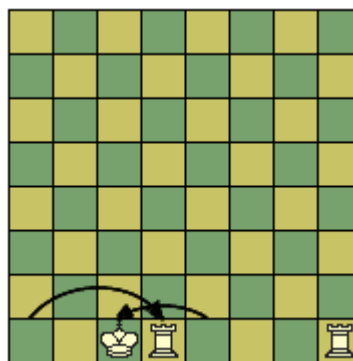
19 ~ Sicilian Defense – è una classica risposta del nero all'apertura del bianco con il pedone di Re. Il nome gli deriva dal fatto che un giocatore siciliano del '600 la portò al successo. Poi dimenticata fu ripresa in Germania nella seconda metà dell'800. E' una buona mossa del nero, anche se limita il pieno sviluppo dei pezzi.



20 ~ Grand Stream – E' l'unico episodio che sembra non avere riferimenti con il mondo degli scacchi, a meno che non si voglia proprio *stirare* i termini dicendo che *Grand* fa riferimento a Grande Maestro e *Stream* significando *flusso* farebbe, in qualche modo, riferimento allo svolgimento del gioco, al succedersi delle mosse

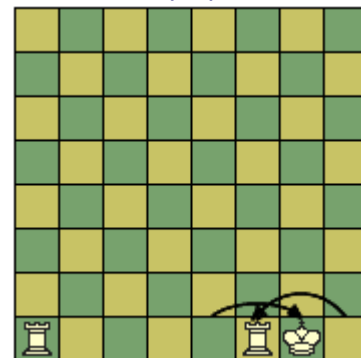
21 ~ Rook Dio – *Rook* è il termine inglese per indicare la *Torre*. E' un pazzo, in qualche modo simile alla Regina sia come aspetto che come potenzialità di gioco (gli manca solo il movimento per diagonale), è poi il pezzo che permette di realizzare l'*arrocco*, lo spostamento di difesa del Re. In definitiva, come importanza, può essere considerato secondo solo alla Regina

22 ~ Queen Delphine – *Queen* è il termine inglese per indicare la *Regina*, è considerato il pezzo più forte della scacchiera dato che, in pratica, può fare tutte le mosse degli altri pezzi (ad esclusione di quella del cavallo)



23 ~ Castling
Lucciola – *Castling* indica l'*Arrocco*, quando il Re e la Torre vengono spostati contemporaneamente per invertirsi di posizione nelle caselle intermedie, è una mossa di difesa che permette di mettere in sicurezza il proprio Re.

A seconda del lato che si sceglie per il movimento avremo l'*Arrocco Lungo* e l'*Arrocco Corto*. E' una mossa anomala nel gioco degli scacchi in quanto è l'unica a prevedere il movimento contemporaneo di due pezzi. Lucciola, posto sempre in ombra da Dio inverte (per difendere il suo *padrone*) la propria posizione



24 ~ Sealed Move – Se una partita giunge al termine del tempo previsto e deve essere aggiornata ad un momento successivo, il giocatore che fa l'ultima mossa sarebbe svantaggiato in quanto l'avversario avrebbe tutto il tempo, durante la sospensione, di pensare alla mossa successiva. Il problema viene risolto proprio con una *Mossa Sigillata*, il giocatore, nel momento in cui decide l'ultima mossa da fare, non muove fisicamente il pezzo sulla scacchiera, ma scrive la mossa su un foglio che chiude e consegna al giudice che la terrà in custodia fino alla ripresa della partita. In questo caso nessuno dei due giocatori avrà un vantaggio dalla sospensione

25 ~ Quiet Move – Una mossa *tranquilla*, cioè una mossa che non rappresenta né un attacco, né una difesa né uno scacco

26 ~ Resign – *Abbandono*, quando il giocatore vede che va incontro ad uno scacco matto e non c'è modo di potersi salvare fa cadere il proprio re e abbandona riconoscendo la superiorità dell'avversario. E' raro che in partite di un certo livello si arrivi allo scacco matto, di solito terminano tutte per abbandono. Il titolo è in contrapposizione con quello del n°1, *Prima Mossa*



la trama degli episodi



A cura della redazione di



LAST EXILE
Italian Fansite

1 ~ FIRST MOVE - Φίρστ Μοβ

Nella prima sequenza di questa serie una nave volante sta cercando di trovare un nemico in un Jet stream. Sophia vuole che Tatiana rientri immediatamente con la sua Vanship, ma Alex le dà altri pochi secondi. Riescono a trovare, e a sparare sul nemico prima di lasciare lo stream per cieli meno turbolenti più vicini alla terra.

La scena successiva vede Claus e Lavi che si preparano per lavorare. Una volta in volo con la loro Vanship accettano la commissione #11 (tre stelle di difficoltà) e volano via per ritirare la missiva da consegnare.

Intanto nella nave della Gilda viene dato il permesso al Duca David Mad-Thane per iniziare la terza guerra di Minagis tra la sua flotta di Anatore e la flotta nemica di Disith.

Quando Claus e Lavi arrivano gli viene detto di consegnare una missiva al Duca Madossein da sua moglie. Accettano anche di consegnare un messaggio al Duca da parte di sua figlia Holly. Nel primo scontro della guerra molti fucilieri (di entrambi gli eserciti) vengono uccisi, ma i nemici rifiutano di arrendersi. Così la flotta di Anatore prepara e usa i cannoni. A questo punto sembra che abbiano definitivamente vinto.

Intanto Claus e Lavi atterrano sulla nave del Duca e tentano di consegnargli i messaggi, ma una flotta sconosciuta attacca la flotta di Anatore dalla distanza con un attacco a sorpresa.

2 - LUFT VANSHIP - Λυφτ ζανσιπ

Con l'attacco a sorpresa da distanza della flotta sconosciuta il primo ufficiale fa lasciare (forzatamente) il ponte di comando a Claus e Lavi. Claus riesce solamente a lanciare il messaggio per terra per consegnarlo.

Un'altra vanship, viste le perdite che quest'attacco a sorpresa sta causando, viene mandato a consegnare un messaggio al castello dove i Lord, dopo aver sentito le notizie lo rimandano indietro con l'ordine alla flotta di "muoversi in un posto sicuro, dove la Gilda non può vedere".

Claus e Lavi sono pronti a partire, quando Lavi si accorge di avere ancora il messaggio di Holly. Claus allora manomette il sistema audio della nave in modo che leggendo il messaggio il comandante possa sentirlo.

Sentendo le parole della figlia il Duca Mad-Thane ricorda momenti passati a casa con la sua famiglia.

Il primo ufficiale manda dei soldati a catturare Claus e Lavi. Vengono posti sotto arresto e sono sotto tiro dei fucili, rischiano la morte solo per aver pronunciato la parola "pace", ma Moran Shetland (un fuciliere di Anatore) prende in ostaggio un ufficiale e permette ai due di finire di leggere il messaggio.

Alla fine il duca ordina di calare tutte le armi e permette ai ragazzi di lasciare la nave. Intanto fa iniziare i preparativi alla sua flotta per l'assalto finale, e nel momento culminante ecco apparire una nuova nave che non appartiene alla flotta di Anatore, la "Sylvana" e una Vanship rossa che li aiutano.

3 - TRANSPOSE - Τρανσποσε

Claus e Lavi sono finalmente pronti per la grande gara di vanship, anche se devono partire dall'ultima posizione visto che non hanno partecipato al time attack (le qualificazioni). Durante la gara, un'altra vanship sta tentando di scappare da qualcosa di strano, una nave fatta a stella a quattro punte, con il suo "carico", che sono una bambina e la sua nonna.

Claus e Lavi alla fine raggiungono le posizioni alte della gara, conquistano la terza posizione, passano secondi, e infine riescono a piazzarsi in testa grazie a straordinarie manovre di Claus. Ma uscendo da uno stretto canyon assieme a Hurricane Hawk (un altro concorrente).... stanno per scontrarsi con la vanship in fuga e sono costretti ad atterrare. Quando trovano l'altro pilota scoprono che la nonna è deceduta, e che il pilota (Ralph Wednesday), ha bisogno di loro per portare a termine la sua missione (da 7 stelle, mai visto prima) consegnare una bambina, Alvis Hamilton, ad Alex Rowe capitano della Sylvana.

Ralph sacrifica se stesso per permettere ai tre di fuggire lungo il fiume, dato che le macchine a stella possono individuare le vanship



con i motori accesi. Claus e Lavi navigano attraverso il fiume con Alvis saldamente attaccata a Claus.

4 ~ ZUGZWANG ~ Ζυγζωαγγ

Claus e Lavi sono a casa loro, con Alvis che dorme nei loro letti. Claus ha deciso di accettare la missione, anche se Lavi ne è contraria. Alvis si sveglia e chiede della nonna, Gita, ma la donna è morta durante la fuga, Claus non sa cosa dirle ma Lavi le dice che Gita è dovuta tornare indietro per poco e che la raggiungerà. Dopo mangiato, si preparano per dormire ma la nave a stella trova Al in casa. Claus e Lavi devono scappare e la casa viene distrutta dall'attacco della strana nave.

Così scappano attraverso i canali del paese. Non possono utilizzare i motori della van-ship perchè la nave a stella potrebbe ritrovarli... quando pensano di avercela fatta si accorgono invece che la nave a stella li stava aspettando nel punto migliore...in un tunnel...Claus e Lavi azionano la van-ship e con una manovra spettacolare riescono a passare la nave a stella ed ad aganciarla...per poi lanciarla giù da una cascata...così raggiungono le rovine del tempio (il luogo d'appuntamento). Quando pensano di avercela fatta ritorna la nave a stella e li attacca, riesce a prendere Al. Claus la attacca con una pietra ma viene messo k.o. dalla nave. Quando sembra che per Claus la fine sia giunta si sente uno sparo. Alex a distanza ha messo fuori uso la nave a stella e salvato i ragazzi.

5 ~ POSITIONAL PLAY ~ Ποσιτιοναλ Πλαψ

Alex ha ucciso il pilota della nave a stella e prende Alvis a bordo della Sylvana, lasciando indietro Lavi e Claus.

Claus ripara la van-ship, che era stata danneggiata nello scontro, e ottiene del carburante extra dalla nave abbattuta, poi assieme a Lavi parte all'inseguimento della Sylvana per assicurarsi che Al stia bene.



Intanto Al si sveglia a bordo della nave ed incontra per la prima volta Sophia. Intanto la Vanship ha quasi raggiunto la Sylvana e Alex da l'ordine di sparargli appena a tiro, ma Claus riesce a evitare di essere colpito e atterra "fortunatamente" sulla Sylvana.

Scesi dalla van-ship iniziano ad esplorare la nave e incontrano i meccanici dell'hangar i quali inizialmente scherzando e poi sempre più seriamente malmenano Claus. All'arrivo di Tatiana e Alistia lo scontro si blocca e Tatiana riluttante domanda il nome a Claus prima di partire per una missione. Lavi aiuta Claus a salire fino al ponte, dove incontrano di nuovo Alex. A questo punto Claus dopo due parole con Alex (non proprio calme) cade a terra incosciente.

6 ~ ARBITER ATTACK ~ Αρβιτερ Αττακκ

Dio e Lucciola stanno investigando sulla loro nave a stella distrutta. Quando Lucciola riguarda le ultime immagini scattate da una telecamera della nave riescono a vedere un'immagine di Alvis protetta da Claus.

Tatiana e Alistia arrivano al palazzo dell'imperatore e lo informano che "il cargo" è sano e salvo a bordo della Sylvana. Intanto Al inizia ad esplorare la nave di nascosto e scende negli hangar, dove i meccanici la trovano e la intrattengono finché Sophia non la rintraccia. Sophia la porta da Claus e Lavi, e dopo porta Claus, ancora malconcio, da Alex per parlare. La loro chiaccherata viene interrotta da un allarme rosso. La Gilda sta per attaccare la Sylvana.

Nel corso dello scontro, una delle navi a stella riesce ad entrare nella Sylvana e cerca Alvis. Viene distrutta da un meccanico ma sfortunatamente danneggia anche la van-ship di Claus e Lavi. Claus si offre per volare e combattere e il meccanico, dopo l'approvazione di Sophia, gli dà un ripasso veloce su come si combatte in volo. Un'altra nave a stella entra nella nave e l'ultima scena vede Claus che con la van-ship spinge fuori dalla Sylvana la nave a stella e si tuffa in caduta libera.

7 ~ INTERESTING CLAUS ~ Ιντερεστινγκ Χλαουσ

Claus manovra per portare fuori dalla Sylvana

la nave a stella della gilda, finisce con una picchiata, mentre Claus manovra per riconquistare il controllo della vanship, i meccanici della Sylvana escono sul ponte della nave per aiutare nel combattimento contro le navi a stella e, allo stesso tempo, spegnere gli incendi nelle vanship danneggiate che rientrano. Tutto questo mentre le navi a stella irrompono nella Sylvana.

Al è salita sul ponte e siede nella sedia del Capitano. Alex continua a coordinare l'attacco. Dio, stufo di giocare a scacchi, convince Lucciola che dovrebbero uscire per testare le capacità di Claus. Lucciola concorda, così escono a "giocare" con Claus e Lavi.

Nel cercare di entrare nella mischia, Claus si mette contro la nave a stella di Dio, ma quest'ultimo è un ottimo pilota e mette per due volte nel mirino la vanship di Claus senza troppi problemi, ma non spara.

Tatiana e Alistia ritornano dalla loro missione presso l'imperatore e tentano di aiutare Claus e Lavi nello scontro con la nave della gilda, ma la loro vanship è troppo danneggiata. Lavi perde conoscenza per un "red-out", e non è in grado di cambiare il caricatore dei proiettili, lasciando Claus senza difese contro Dio.

Comunque, Quando Dio sta per uccidere Claus, viene interrotto da una comunicazione che lo informa che l'attacco è ufficialmente concluso e che lui e Lucciola devono ritornare al Palazzo.

Claus è shockato non solo perchè le navi a stella lasciano la Sylvana e lo incrociano, ma anche perchè non gli sparano pur essendo un nemico, permettendogli così di vivere. Tatiana rimprovera gli ingegneri per aver dato una vanship al "novellino" e inoltre deride Lavi per la sua debolezza in aria.

Dopo la battaglia, c'è una festiciola negli hangar, gli ingegneri intrattengono Claus, Lavi e Al. Dopo un banchetto si ritirano per la notte. Claus e Lavi fanno un'ispezione dei danni della loro Vanship e Lavi inizia a piangere e si scusa per il suo red-out.

8 ~ TAKE BACK ~ Τάκε βαχκ

La Sylvana attracca al porto di Walker per qualche riparazione e per i rifornimenti. Mentre sono là, Lavi incontra

Mullin (Moran) Shetland di nuovo e i due iniziano a chiaccherare e a bere un pò assieme. I meccanici e i tecnici sbarcano e tentano di divertirsi guardando le corse degli uccelli e facendo scommesse, ma i nobili non sono molto amichevoli con loro, e li respingono. A un certo punto uno dei tecnici (Godwin) vuole far a pugni per un insulto ricevuto ma i meccanici che lo seguono riescono a convincerlo che non ne vale la pena. Ma quando uno degli ufficiali usa il flash di una macchina fotografica per shockare uno degli uccelli in gara facendo vincere così il suo comandante, Lavi, che aveva puntato sull'uccello shockato, non riesce a controllarsi e rompe una sedia sul tavolo proprio di fronte al Comandante.

Intanto Claus si sveglia, sono circa le 3 Am, e scopre che Al sta ancora dormendo e Lavi non c'è, così scende in cerca di quest'ultima e finisce in ascensore con Alistia. A causa dello spazio ristretto, si ritrovano schiacciati uno addosso all'altra, e Claus "fa scudo" ad Alistia dagli altri uomini nell'ascensore

Quando arrivano trovano l'intero casinò coinvolto in una rissa. Mullin, essendo stato insultato per bene dal comandante decide di "menar le mani" con i suoi subordinati e viene buttato a terra dove il capitano della Goliath sta per passarlo a fil di spada. Mullin viene salvato da Walker stesso, il proprietario del porto, e da un uomo con la benda sull'occhio. Quando appare Alex, Noulis il comandante della Goliath domanda un risarcimento e chiede che Alex e i suoi uomini se ne vadano con la loro nave. Alla fine Alex e Noulis si sfidano in un combattimento con i loro vascelli, Noulis non ha realizzato che Alex è il comandante della Sylvana e quando se ne accorge è troppo tardi... anche attaccandolo prima del segnale di inizio, la Goliath non ha scampo e finisce per affondare dopo il primo attacco della Sylvana. Alex paga i danni a Walker e se ne va.

Fortunatamente, all'ultimo minuto, Mullin ha deciso di seguire Alex invece del suo superiore.

9 ~ CALCULATE ALEX ~ Χαλκυλάτε Αλεξ

Mullin viene ufficialmente accettato dalla ciurma della Sylvana, sebbene in





una maniera interessante.

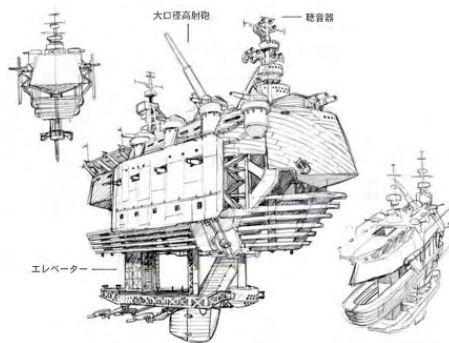
Sophia dà la possibilità a Claus e Lavi di partecipare alla gara di durata di Horizon Cave. Loro accettano e meccanici e i tecnici li aiuteranno nella preparazione.

La gara consiste nel prendere una vecchia vanship, data dall'organizzatore, prepararla al meglio in poche ore, e partire... colui che sarà in testa dopo 8 ore di gara, allo scadere della mezzanotte avrà vinto.

Ad Al è permesso di sorteggiare la Vanship che Claus e Lavi dovranno riparare e guidare in gara. Anche Tatiana e Alistia partecipano, ma loro hanno anche una missione da svolgere durante la gara...devono colpire un punto specifico del percorso a una data ora. Tatiana esprime la sua antipatia per i dilettanti come Claus e Lavi, ma Alex la zittisce.

Dio e Lucciola compaiono nella scena, perché Dio accompagna sua sorella Delphine. Dio mostra subito il suo interesse per Claus, da lui soprannominato Immelmann, che però non contraccambia l'interesse. Poi lo informa che pure lui volerà nella gara... e gli dà appuntamento in volo e fanno una strana scommessa se Claus perde potrà dirgli il suo nome altrimenti lui continuerà a chiamarlo Immelmann.

Mentre le vanship si danno battaglia in gara, Alex partecipa ad un'asta (illegale) per acquistare qualcosa di molto raro. La porta dell'Exile, e



Alex apre con un'offerta di 10.000.000 di Claudie. Questo shocka l'uomo seduto vicino a lui, che sembra essere il duca Noulis, il padre del capitano Noulis affondato da Alex nell'episodio precedente, la cifra è enorme se si considera la base d'asta non raggiungeva neppure la metà dell'offerta di Alex.

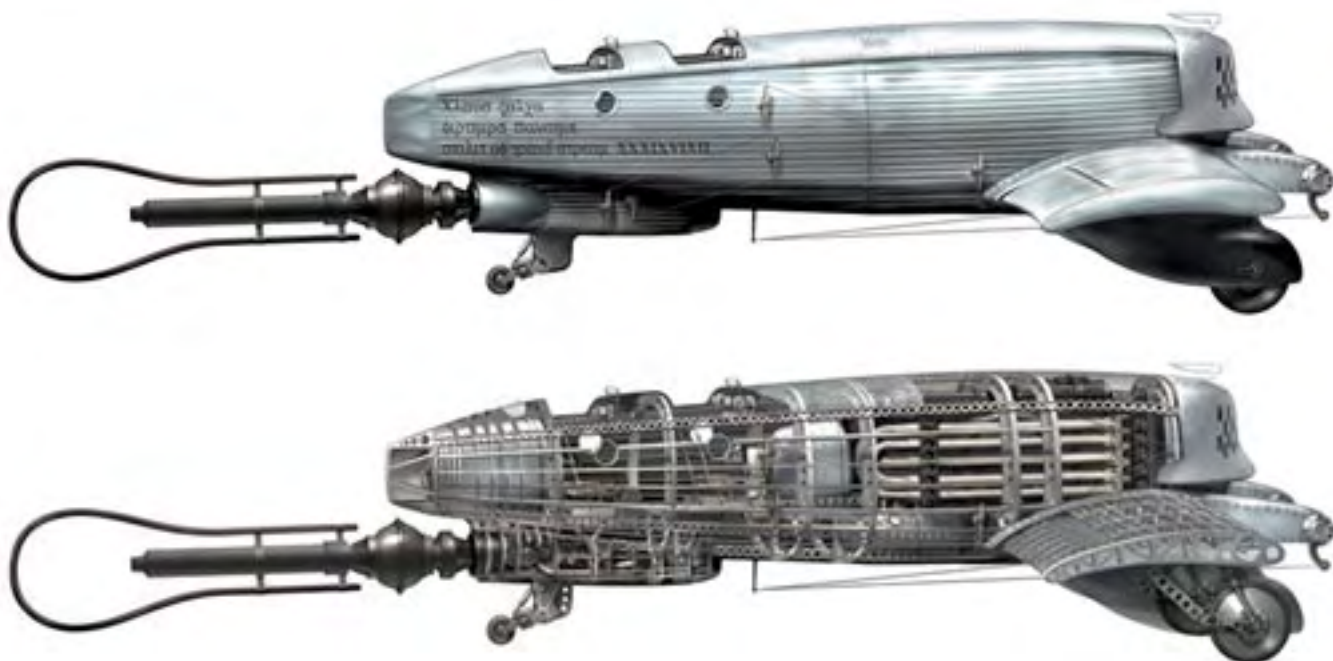
10 ~ SWINDLE ~ Σωινδλε

Lavi e Claus stanno volando nella gara di durata e stanno facendo di tutto per rimanere con i primi. Naturalmente Dio e Lucciola gli stanno attaccati per giocare un po' con loro.

Intanto, Alex sta cercando di ottenere la porta dell'Exile all'asta e finisce in una guerra di offerte sempre più alte... fino ad arrivare all'offerta assurda di Alex che offre 50 miliardi di Claudia, a questo punto Delphine inizia a fare le proprie offerte anonimamente. Prima che Alex risponda all'offerta di Delphine, uno scagnozzo del Duca Noulis punta un'arma alle spalle di Alex ordinandogli di tacere. Delphine vince l'asta.

Quando la gara sta per finire, Tatiana e Alistia continuano a prendere il tempo del loro volo, al penultimo giro rilasciano dei segnalatori che si conficcano nel muro della cava per l'ultimo giro.

A Mezzanotte tre cose accadono: Claus e Lavi vincono la gara sotto l'incredulo sguardo di



Dio, Alex sta per essere giustiziato e Tatiana e Alister rilasciano una bomba temporizzata che va a mettere fuori uso tutte le linee di energia, permettendo così ad Alex di avvantaggiarsi dell'oscurità per uccidere tutti gli scagnozzi del duca e scappare. Poi si incontra con Graf, che è il vero possessore della conoscenza dell'Exile. Lui parla ad Alex di un enigma relativo all'apertura della porta e dice anche che Al è una parte dell'enigma, questo è il vero motivo per cui lui e Gita tentavano di proteggere Alvis. Alex lo paga con della Claudia, veramente molto meno di 50 miliardi, comunque Graf è soddisfatto.

Claus e Lavi non possono volare nell'oscurità così atterrano e iniziano a parlare. Lavi ammette che non vuole più essere il navigatore di Claus finché Claus vola in battaglia. Ma quando la guerra sarà finita promettono di volare assieme nel Grande Stream come i loro padri hanno tentato di fare. A questo punto Dio e Lucciola li trovano e non solo li trainano fino alla Sylvana, ma atterrano anche loro. Dio si aspetta il party della vittoria naturalmente!

11 ~ DEVELOP ~ Δεσέλοιπ

Dio e Lucciola sono presi come "ostaggi" dalla Sylvana. Dio viene condotto da Alex, dove il giovane della Gilda cerca di scoprire che cosa conosce il comandante in merito ai Misterium. Non riuscendo a tirar fuori niente Dio, e con lui Lucciola, sono affidati a Claus e Lavi. Lavi è diventata ufficialmente un meccanico e quindi Claus è senza navigatore...e inoltre Dio si offre di dare una mano nel rimettere a posto la vanship di Claus, deridendo di continuo il livello tecnologico in loro possesso. Nel frattempo Delphine viene a conoscenza del fatto che non ci sono tracce di suo Fratello Dio, ma decide di lasciarlo ad arrangiarsi da solo.

Un messaggio viene avvistato dalla Sylvana e Tatiana e Alistia vanno a vedere di cosa si tratti... il messaggio è dalla nave Urbanus. Vincent, il com-



mandante, richiede un incontro con Alex per parlare del "cargo". Alex decide di andare e do-

manda a Claus di scortarlo, a questo Tatiana si arrabbia ma Sophia le ricorda di non discutere gli ordini, quando Tatiana chiede chi sarà il navigatore di Claus, Alistia si offre volontaria. Al punto di rendezvous, Vincent cerca di prendere tempo perdendosi in discorsi inutili, ma il taciturno Alex gli dice di arrivare al punto. Vincent ha un decreto imperiale per Alex che lo obbliga a consegnargli "il cargo" e ciò che conosce dei Misterium, ma Alex si rifiuta di rispettare l'ordine. A questo punto Vincent deve scontrarsi con Alex ed entrambi ritornano alle rispettive navi pronti a battersi.

Mentre i due stanno parlando, Alistia usa un astrolabio per misurare le coordinate delle stelle, e fa notare a Claus il fatto che non siano più affidabili, sta succedendo qualcosa nel cielo. Intanto, Dio e Lucciola scendono alle sale macchine, dove non solo trovano della tecnologia Gilda non registrata a muovere la nave, ma anche un membro ribelle della gilda stessa, Ressius, che svolge i compiti del capo ingegnere. Alex ritorna alla Sylvana con Sophia. Quest'ultima ha ricevuto un messaggio dall'imperatore che l'ha turbata. Dio, per caso, trova Al e gli sussurra un Misterium all'orecchio e immediatamente Al cade come in trance ed emana una luce bianca brillante mentre la pressione all'interno della Sylvana aumenta inspiegabilmente mentre all'esterno di essa continua a diminuire.

12 ~ DISCOVERED ATTACK ~ Δισχομ- ερεδ Ατταχκ

Alex annuncia che stanno per ingaggiare uno scontro con la Urbanus, anche se all'inizio esita. Sophia annuncia la loro missione all'equipaggio attraverso l'interfono. Intanto Al è uscita dalla "trance" ma non si ricorda niente di ciò che è successo. Dio si riferisce ad Al come "genuina" ma non spiega cosa vuol dire. Dopo, quando Sophia si confronta con Alex,



quest'ultimo le dice senza troppi fronzoli che può lasciar la nave se non le sta bene quello che decide, ma lei rifiuta, ricordandogli che lei è il suo primo ufficiale. Tatiana tiene un briefing con i piloti delle Vanship sulla tattica da adottare contro la Urbanus, e mortifica Alister scegliendo Claus come suo navigatore... al che Dio le esprime il suo dispiacere nel non vedere Claus pilotare una vanship e decide che se Claus non pilota tanto vale che lui non esca neanche...non si divertirebbe.

Lavi e Al preparano l'acqua e il pranzo per Claus prima che esca. Alex sta attirando la Urbanus, e altre quattro navi della stessa classe alla Zanna del Drago. Vincent anticipa le mosse di Alex e lo intrappola nella zanna del drago, ma non si aspetta le manovre disperate dell'altro capitano...Mentre due navi di classe urbanus portano un attacco alla Sylvana squarciando le corazze laterali, Alex riesce ad affondarle entrambe.

Altre due navi di Anatore riescono nel tentativo di ancorare la Sylvana e, a questo punto, la Urbanus di Vicent si lancia verso di essa con l'intenzione di speronarla...ma all'ultimo momento Alex ordina di far fuoco...vengono colpite le rocce che li circondano che vanno a cadere sulla Sylvana e le due navi di classe Urbanus che la trattengono...

Al e Lavi sono gettate a terra, e Lavi cade incosciente...l'ultima scena vede Claus che guarda disperato la Sylvana entrare nelle nuvole urlando i nomi di Lavi e Al.

13 ~ ISOLATED PAWN ~ Ισολατεδ Παων

In un piccolo flashback, ci vengono mostrati i genitori di Tatiana e ci danno un'idea del suo passato, Tatiana continua a scrivere e a mandare parte della paga a casa, dove la madre accudisce il padre ormai ridotto permanentemente a letto.

Salto di scena, Tatiana e Claus stanno manovrando per un atterraggio di fortuna, per la verità è Claus che "manovra" visto che la pilota è sotto shock. Nel tentativo di non schiantarsi e di scuotere Tatiana dallo shock Claus fa esplodere le condutture della claudia...e ri-

escono così a sopravvivere...

Si ritrovano però nel bel mezzo di un deserto, e non possono volare finché non viene riparato la vanship, a questo punto Tatiana perde la testa, è devastata dal suo fallimento... e entra in uno stato di completa abulia... intanto Claus tenta in tutti i modi di riparare la vanship, insistendo che la Sylvana è sopravvissuta alla battaglia.

Quando Tatiana si è un pò ripresa si mettono a parlare così Claus viene a conoscenza delle nobili origini di Tatiana, e Tatiana si rende conto che Claus e Lavi sono figli dei famosi piloti Valca e Head...poi Claus si imbambola a sentir parlare Tatiana del Grande Stream...

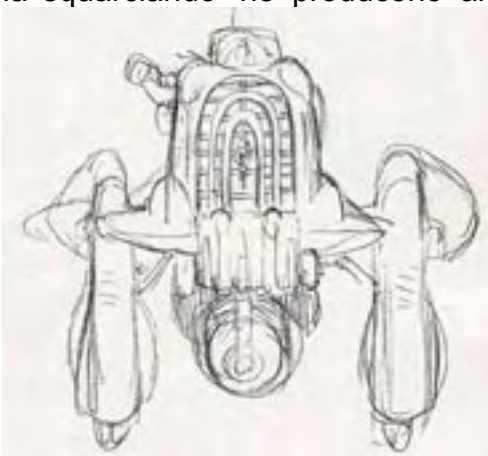
Con una ritrovata Tatiana si mettono a modificare la vanship...Claus accorcia le condutture così da riuscire a dare pressione anche con il poco liquido di Claudia che hanno, poi ne producono ancora un pò sciogliendo dei

blocchi di Claudia in quel che resta dell'acqua in loro possesso... comunque alla fine riescono a far alzare quanto basta la vanship tanto da riuscire a volare raso terra (alzando pure un polverone); a questo punto Tatiana fa pilotare Claus... Intanto in un'altro flashback si vede la gente di Disith che si sta imbarcando su

degli enormi razzi...poichè la loro zona è sotto un'implacabile tempesta di neve... Comunque i razzi non sono ben bilanciati e si schiantano... Tatiana si ricorda che c'è un rifugio della Sylvana che possono usare per far rifornimenti e scorte, ma una volta arrivati, vengono catturati da un gruppo di soldati mascherati di Disith. Poi si sente il rumore di razzi e il soldato che faceva la guardia corre via, dirigendosi verso i razzi. Claus e Tatiana lo seguono, e scoprono che il soldato in realtà è una ragazza. Ci sono razzi schiantati tutto intorno a loro e l'ultima scena mostra la ragazza di Disith che piange incontrollata e spara col suo fucile in aria...(a dir la verità l'ultimo colpo non si vede)

14 ~ ETUDE LAVI ~ Ετυδε Λαβι

L'episodio inizia con un flashback nel passato con Hamical Valca e George Head che si sono



persi nel Grande Stream. Nello stesso momento, un pilota si guarda alle spalle e scopre che manca il suo navigatore e urla "Yuris!"

Mentre Al la guarda, Lavi sogna il passato, quando suo padre e il padre di Claus, erano ancora vivi. Lavi e Claus sono cresciuti assieme e sono molto uniti. La madre di Claus, Justina, ha fatto da madre anche a Lavi fin da quando era piccola, perché sua madre è morta durante il parto. I loro padri formavano quasi una squadra di vanship e volavano assieme, erano in missione ogni qualvolta se ne presentava l'occasione. L'amore per il volo e per le missioni è stato inculcato a Claus fin da quando era piccolo.

Mentre i piccoli Claus e Lavi crescevano, si era affiancata un'altra coppia di giovani piloti di vanship ai loro padri, scopriamo poi che il navigatore non è altro che un giovane Alex Rowe, colui che diventerà poi il comandante della Sylvana.

Durante una missione (da 10 stelle) che implica il passaggio nel Grande Stream i loro padri muoiono e dopo che Alex (l'unico sopravvissuto) porta la tragica notizia, la madre di Claus vive soltanto per altri 6

mesi. Claus e Lavi si sforzano di imparare a volare con la Vanship ricordando quello che i loro padri gli avevano insegnato. Poi per non perdere la Vanship dei padri sono costretti a vendere la casa e ad andare a vivere sotto la montagna con gli altri team.

Nel presente, Alistia e Dio sono usciti con una vanship per cercare Claus e Tatiana, li trovano e li riportano alla Sylvana, dove Lavi dapprima è tutta contenta fino a quando scopre che Tatiana indossa gli abiti di Claus che lei aveva ricucito.

Comunque la sua irritazione dura poco e termina allorché Claus la informa che Nordkia, la loro città, è stata distrutta da Disith

15 ~ FAIRY CHESS ~ Φαίρη Χηέσσ

Lo staff della Sylvana sta tentando di riparare i danni subiti. Claus è confuso dei recenti avvenimenti e così va a parlare con Alex dei

suoi dubbi. Intanto Dio ha "rubato" una foto di Claus e Lavi con i relativi genitori e intende darla a Claus.

Sophia informa Tatiana che il comandante vuole vederla, deve ancora fare rapporto, ma quest'ultima rifiuta di andare immediatamente. E' ancora sconvolta per esser precipitata...e per quello che prova per Claus.

I meccanici sono in palestra e scherzano attorno a quello che credono sia avvenuto tra Claus e Tatiana, Lavi è chiusa nella sua stanza e quando Claus e Al tentano di farla uscire, lei li ignora.

Intanto la Sylvana è di nuovo pronta a partire, così "emerge" e fa rotta verso Maestro Delphine.



Vincent ritorna dall'imperatore, ed è tolto dal comando per il suo fallimento. Intanto l'imperatore e il suo consigliere discutono sul da farsi, in quanto credono persa la chiave dell'exile con l'affondamento della Sylvana. L'imperatore sembra essere intenzionato a muovere guerra alla Gilda. Più tardi, Marius (il consigliere dell'imperatore) viene visto mentre parla con un generale di Anatore che lo informa che la Sylvana è ancora attiva, e

più tardi ancora manda un piccione viaggiatore con un messaggio.

Lavi finalmente decide di venire in aiuto di Claus con la vanship ma poco dopo torna a chiudersi di nuovo in camera, Claus tenta di seguirla, ma Dio lo ferma e gli mostra la foto informandolo che l'ha trovata tra le cose di Alex. Più tardi, nello studio di Alex, racconta a Claus la storia dell'ultimo volo di suo padre. Alex era il giovane pilota nello sfondo della foto, con la sua fidanzata, Yuris. Quando i quattro entrarono nel Grande Stream, i padri di Claus e Lavi furono colpiti da una nave, e probabilmente uccisi. Yuris fu sbalzata fuori dalla postazione posteriore della vanship. L'ultima cosa che Alex vide fu il ponte di una grande nave, con Maestro Delphine nel mezzo del ponte, che teneva un bouquet di rose rosse.

Dopo aver letto il messaggio del piccione viaggiatore, Sofia scioglie i capelli, e guardandosi allo specchio dice a se stessa "Da quanto

tempo, sua altezza imperiale Sophia", poi si reca da Alex per informarlo che deve lasciare la Sylvana, e lui non fa niente per fermarla, (si nota una certa somiglianza tra Yuris e Sophia a capelli sciolti). Claus poi riesce a raggiungerla all'esterno della nave e parlano un po', alla fine della loro conversazione, Sophia nota che Claus è un ragazzo gentile, e bacia un imbarazzato Claus.

16 ~ BREAK-THROUGH ~ Βρεακ-τηρουγγη

Sophia lascia la Sylvana salutata dal gruppo dei meccanici al completo e si dirige verso la città imperiale dove reclamerà la sua posizione come Principessa Sophia. Intanto sulla Sylvana i meccanici discutono della partenza di Sophia e fanno congetture sulle motivazioni che l'hanno portata a farlo; scoprono che Mullin trova deprimente fare il meccanico e che vuole tornare a fare il fuciliere.

Claus va a cercare Lavie e scopre così che Sophia ha lasciato la nave. Va nella cabina di Alex e trova il capitano che sta bevendo. Mezzo arrabbiato cerca di fare alcune domande al capitano ma Alex aggira le domande, soprattutto quelle sui motivi che hanno portato Sophia a lasciare la nave.

Tornando alla città imperiale, un generale informa l'imperatore di Anatore che Disith è troppo debole per difendersi ormai, Marius (il primo consigliere) tenta di non far sottovalutare la parte sopravvissuta della flotta, ma l'Imperatore non lo ascolta e ordina di prepararsi per la guerra...

Mullin e Tatiana stanno parlando e lui le chiede di lasciare la nave assieme a lui, perchè ne è

inamorato. Alex incontra Ressius per finire una partita a scacchi, e intanto parlano di Delphine. I rimanenti soldati di Disith son determinati ad attaccare Anatore.

Sophia è quasi abbattuta dal nuovo comandante della Urbanus, ma riesce ad atterrare sana e salva nella Città Imperiale, Viene accolta da Marius che nel vederla esclama "Yuris". Poi Sophia vā a parlare con il padre a proposito di Disith. Alla fine il padre la pone sotto arresto e la chiude nella torre del castello. Marius va a parlarle e le fa promettere di essere una buona imperatrice quando tutto sarà finito.

Disith attacca di sorpresa al città imperiale con l'aiuto della notte, il generale usa il cannone Scolopedra per distruggere le navi nemiche, ma è troppo tardi. Durante l'attacco l'imperatore e Marius si uccidono l'un l'altro e Sophia viene salvata da Vincent. Claus e Lavi decidono di restare sulla Sylvana.

17 ~ MAKING MATERIAL ~ Μακινγ Ματε-ριαλ

Con Sophia sana e salva a bordo dell'Urbanus, Vicent si concentra sul cannone Scolopendra. Quando i soldati di servizio al cannone si rifiutano di arrendersi e minacciano di sparare contro l'Urbanus, Vicent si vede costretto a distruggere il cannone. Intanto arriva anche il Duca Madossein (vi ricordate i primi episodi vero?) e la sua flotta, e offre la ritirata alle truppe di Disith che accettano.

Tornando alla Sylvana, i meccanici stanno riparando la nave e Mullin continua a mostrare la sua "scontentezza" per la sua posizione. Al



si sveglia all'interno della vanship e trova una Lavi addormentata vicino a lei. Lavi chiacchera un pò con Al e le spiega il suo amore per la sua vanship e che vuole che anche Claus torni ad amarla di nuovo.

Claus è sul ponte della Sylvana con Tatiana che tenta di parlargli, ma non riesce che a farlo reagire male quando gli dice che è uguale ad Alex. Nel frattempo arriva un corriere che viene scortato dal capitano. Dopo aver letto il mes-

saggio, Alex ordina che la Sylvana faccia rotta per Horizon Cave. Claus più tardi chiede ai piloti il perché essi volino e loro rispondono "Amiamo il cielo!", Alex si incontra con Ressius dal quale riceve un altro misterium, Ressius gli domanda se ha imparato l'ultimo dal primo ministro, ma Alex gli risponde che non è ancora tempo. A Horizon Cave, Walker è pronto a riparare la Sylvana. Mullin vede un gruppo di fucilieri a terra e prova nostalgia. Sulla loro nave, Delphine si sta facendo un bagno e ordina ai suoi assistenti di aspettare

a richiamare le unità Claudia dalle navi, è troppo presto, vuole vederli contorcersi (riferendosi ai ribelli). Claus e Al stanno camminando attraverso un hangar di vanship quando vedono qualcuno che credono sia Ralph Wednesday. Ma no, è suo fratello maggiore Michael. Claus vede che anche Hurricane Hawk, Fat Chicken e Sunny Boy sono presenti. Più tardi lui e Lavi cenano con i piloti e restano shockati nel sentire che le loro imprese dei primi 2 episodi hanno dato l'idea al Duca di usare le Vanship attivamente nella guerra...

18 ~ PROMOTION SOPHIA ~ Προμoτιoν Σοπηια

La Principessa Sophia si incontra con Nestor, il leader di Disith, e gli consegna una copia della lettera che Hamical Valca e George Head hanno tentato di consegnare a Disith attraversando il Grande Stream. Nestor accetta l'alleanza e il

fatto che Sophia diventi imperatrice di entrambi i popoli. In cambio consegna una mappa del Grande Stream, oltre ad una registrazione audio dell'EXILE, così che si possa ritrovare grazie alle capacità di Winna.

A Horizon Cave, i piloti di vanship vengono informati che parteciperanno alle celebrazioni per l'incoronazione dell'imperatrice realizzando con le loro macchine delle evoluzioni aeree. Mullin incontra Donya e decide di restare

indietro e partecipare con gli altri fucilieri all'imminente attacco. Dio è più irreverente che mai e Lucciola sta diventando meno rigido, specialmente quando Dio decide di credere all'equipaggio della Sylvana.

Alex ordina la partenza, e tutto l'equipaggio guarda dall'alto l'incoronazione di Sophia. Sophia usa la sua asta come una chiave per girare il podio e iniziare a regnare. Nello stesso momento, una pioggia di petali di rose rosse cade sulle persone riunite. A bordo della Sylvana, nello stesso istante che Alex sente parlare dei petali delle

rose, inizia a dare massima attenzione e ordina immediatamente che la Sylvana attacchi la nave delle Gilda che sta scendendo. Campbell non rispetta l'ordine che ha ricevuto e consiglia al comandante di considerare l'incolumità delle persone radunate a terra. Alex gli dà ragione ma è devastato per aver lasciato scappare Delphine sana e salva.

19 ~ SICILIAN DEFENSE ~ Σιχιλιαν Δε- φενσε

Seguendo le rose di Delphine, Sophia e Vicent raggiungono la Sylvana, dove discutono della strategia da adottare contro la Gilda. Quando Sophia torna sul ponte di comando della Sylvana insiste per essere chiamata con il suo nome dall'equipaggio che in precedenza tendeva a chiamarla Imperatrice. Porta la registrazione dell'EXILE a Winna e decide inoltre di restare sulla Sylvana riprendendo la propria posizione





di Primo Ufficiale, Vicent non è molto contento di tutto ciò...

I meccanici intanto procurano a Claus e Lavi una scocca più resistente per la loro vanship così da permettergli di volare nel Grande Stream. Claus ha una discussione con Sophia su Alvis e sul suo ruolo nella questione dell'EXILE e Sophia gli spiega che è necessaria per avviare la nave. Gli assicura inoltre che la proteggerà nel miglior modo possibile. Al, intanto, mostra



i petali di rosa che ha raccolto a Dio che reagisce rabbiosamente. Al è determinata a renderlo di nuovo felice. Delphine decide di mostrare la forza e richiama l'unità claudia da una nave di Disith che trasportava acqua ad Anatore. Il Duca Madossein,

sua moglie e Holu guardano con orrore la nave che lentamente si schianta, Delphine ride felice.

Mullin ha l'occasione di chiacchierare un pò con Donya, esamina con interesse il suo fucile. Hanno anche una discussione sul mangiare gli uccelli, cosa che le persone di Anatore non fanno, anche se mangiano le uova. Alvis convince Brian a mostrarle come si fa una torta così da porterne preparare una per il compleanno di Dio.

La Sylvana e la Urbanus entrano in navigazione silenziosa e iniziano a cercare l'EXILE. Claus e Lavi si assicurano alla nave con una corda di sicurezza e si avventurano fuori dello scafo mentre stanno entrando nel Grande Stream. Le ultime immagini mostrano Claus, che guarda il cielo turbolento e dice "Così, questo è il Grande Stream che ha inghiottito i nostri padri"

Dopo esser entrate nel Grande Stream, la Sylvana e la Urbanus iniziano a cercare metodicamente l'Exile usando una serie di sonar torpedi (simili a dei siluri) e le capacità di Winna.

Intanto, durante la navigazione silenziosa, Al fa una torta di compleanno per Dio e i meccanici organizzano una festiciola. Gli cantano "tanti auguri" e gli danno i regali, Dio è entusiasta di come si celebrano i compleanni tra la gente comune. Alla fine, con solo un sonar torpedo rimanente, Winna trova finalmente l'EXILE. I piloti delle vanship tentano di catturarlo sparandogli contro dei ganci, ma attivano soltanto il sistema difensivo della nave, che con dei tentacoli li attacca e abbatte un pò di vanship.

Comunque Claus e Dio come suo navigatore, con delle manovre assurde, che piacciono molto a Dio, riesce ad agganciarlo. Con l'Exile catturato, Alex parla privatamente con Sophia e le consegna i misterium. Il suo debito con Marius, dice, è pagato. Ma non finisce qui... Delphine ha spedito le navi di classe stella a riportare a casa Dio e a catturare la "ciurma" della Sylvana...

21 ~ ROOK DIO ~ Ροοκ Διο

Claus e Dio stanno tornando alla Sylvana, con Dio che felicemente canta la sua canzoncina di buon compleanno. Sono riusciti nella missione di catturare l'EXILE. Quando atterrano sulla Sylvana, quest'ultima sembra abbandonata, iniziano a cercare l'equipaggio per la nave e scoprono del sangue in cucina. Quando raggiungono il ponte, finalmente vedono una parte dell'equipaggio, ma Delphine è seduta al posto di Alex e sta tenendo Alvis sulle sue ginocchia. Dio resta paralizzato dalla paura, e Delphine finisce col far portare Dio, Claus e Alvis verso il quartier generale della Gilda. Intanto Tatiana e Alista fanno di tutto per far lasciare la nave a Sophia, mentre Alex tenta di assassinare Delphine, invece finisce anche lui con l'essere catturato.

Mullin e Donya si stanno preparando con gli altri fucilieri all'imminente battaglia.

Al quartier generale della Gilda, Delphine fa cambiare Claus e Al dandogli degli abiti della gilda al posto delle loro uniformi, prima della cena poi gli spiega la cerimonia a cui Dio deve partecipare. Dio è forzato ad entrare in una

stanza del quartier generale, e quando arriva alla tavola, è notevolmente cambiato rispetto al Dio di pochi istanti prima.

22 ~ QUEEN DELPHINE ~ Θυεεν Δελphine

Sophia raggiunge sana e salva la Urbanus, e richiede di essere riportata sulla Sylvana. Ritorna, e viene a conoscenza che Alex è stato catturato, ma è anche pronta a continuare col piano.

Delphine è contentissima della nuova personalità di Dio, Claus e Al invece ne sono spaventati. Dio viene portato in una stanza dove si trovano anche altri ragazzi della Gilda e iniziano ad uccidersi per diventare il secondo in comando della Gilda, sotto Delfine. Il loro scopo è quello di conquistare una spada al centro della stanza.

Quando viene detto a Delphine che l'exile è vicino, prende Alvis e la porta al ponte superiore. Alex è lì imprigionato ad una specie di croce con delle rose. Le spine iniettano un siero che lo fa ubidire ad ogni comando di Delphine. Alla sua "richiesta" inizia a parlare dei Mysterium, intanto grazie ad Al Delphine inizia ad attivare l'EXILE, comunque la procedura viene interrotta quando Alex risponde di non conoscere l'ultimo Mysterium, che solo Sophia conosce. A questo punto la battaglia per la spada finisce, e Dio è il vincitore, completamente insanguinato dall'esperienza.

23 ~ CASTLING LUCCIOLA ~ Χαστλινγ Λυχχιολα

L'episodio inizia con un flashback. Delphine ha

appena sgridato il piagnucolone Dio quando gli presenta il suo "regalo", e Dio gli mette nome Lucciola. Al tempo presente Delphine accoglie un insanguinato Dio come vincitore e come suo secondo in comando.

A bordo dell'Urbanus, Vincent è addolorato per il ritorno di Sophia sulla Sylvana, ma le comunica per radio che la Urbanus farà da scudo alla Sylvana nell'imminente battaglia.

Mullin e Donya aspettano il segnale per impadronirsi dell'unità Claudia, a questo punto Mullin domanda al Donya di tornare con lui sulla Sylvana dopo la battaglia, e lei accetta. Arriva l'ora dell'attacco e fanno irruzione, ma Donya è spinta da una parte.

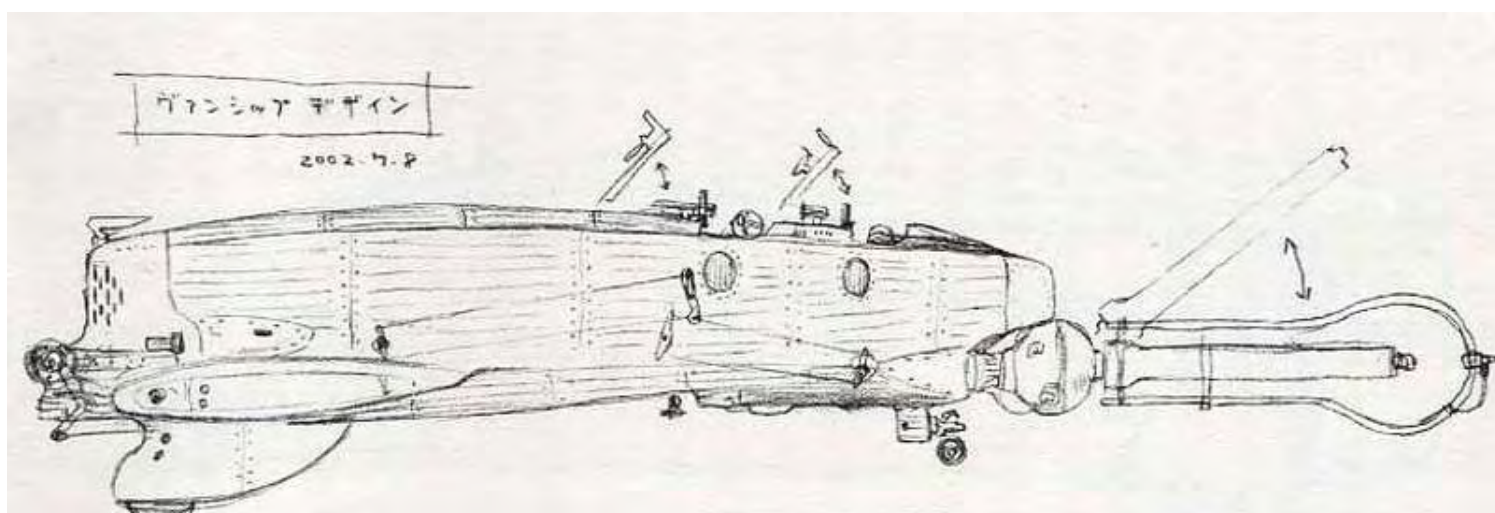
C'è qualcosa ovviamente sbagliato in Dio, perché sembra drogato. Ma Delphine non lo nota affatto. Viene chiamata da parte da un suo aiutante. Quando le viene detto dell'attacco ordina di richiamare tutte le unità Claudia.

In un altro flashback, vediamo Dio che cena e Lucciola che gli dice di non aver fame. Ma dopo, in un secondo flashback, Dio ha nascosto del cibo per Lucciola e glielo dà, sussurrandogli alcune parole che non possiamo sentire, ancora...

Claus e Al riescono a convincere Lucciola che devono scappare con Dio. Lucciola li accompagna agli hangar, e li fa fuggire, così da poter affrontare Delphine da solo, ma prima fa due regali ad Al, un casco da pilota e una minuscola radio pendente da una collana.

Intanto le unità Claudia delle navi ribelli vengono conquistate, e Mullin muore conquistando quella della propria nave.

Luciolla si dirige verso la camera di Delphine affrontando un paio di ragazzi della Gilda e per



ultimo Cicala, suo fratello maggiore. Alla fine dello scontro fratricida, Delphine vuole regalare un anello a Lucciola per il divertimento che le ha dato, Lucciola accetta e le chiede di liberare Dio. Lei gli domanda cos'è lui per Dio. E Lucciola richiama il flashback in cui Dio gli dà del mangiare di nascosto e gli sussurra che lui è suo amico, Lucciola ripete, poi, che Dio è suo amico, a questo punto l'anello di Delphine lo disintegra, uccidendolo...

24 ~ SEALED MOVE ~
Σεαλεδ Μομε

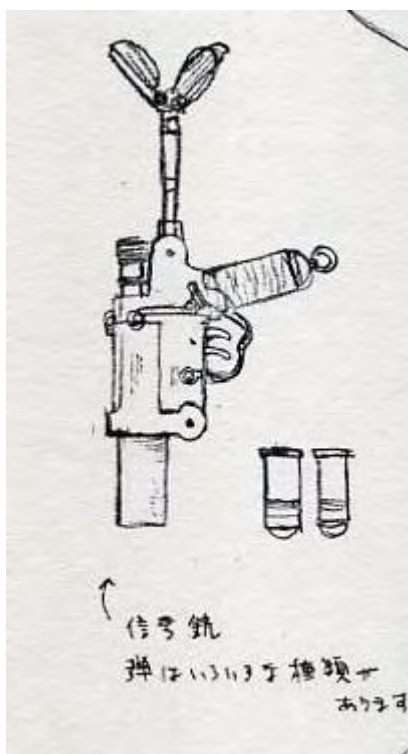
Gli esplosivi di Lucciola funzionano e abbattano metà del palazzo della Gilda. Claus, AL e Dio riescono a fuggire in una vanship, ma devono effettuare un atterraggio di fortuna. Claus si risveglia a casa Madossein, che è stata adibita ad ospedale da campo. Si assicura subito che Dio riceva le cure anche se fa parte della Gilda.

Anche Al si risveglia e la prima persona che vede è Holly Madossein, e le due ragazzine parlano. Holly è gelosa dell'esperienza di Al con le vanship. Suo padre intanto, ordina alla flotta di seguirlo e si preparano ad attaccare le navi della Gilda.

Claus e Al lasciano Dio alla casa e vanno a Nordkia dove Claus torna sulle rovine della propria abitazione. Al trova il vecchio quaderno di navigatore di Lavi e lo porta con lei leggendolo.

Durante l'attacco molte navi di Anatore e Disith vengono distrutte dagli attacchi della Gilda. Comunque anche molte navi della Gilda vengono distrutte quando una flotta di vanship centra i buchi ai lati delle navi della gilda volando all'interno e distruggendo tutte le unità Claudia. Delphine, intanto, è annoiata dalla perdita delle navi e pianifica di usare l'EXILE pre distruggerle tutte.

A Nordkia, il comunicatore che Lucciola aveva dato ad Al inizia a funzionare e Claus riesce a parlare, prima con Lavi e poi con Sophia. Sophia instruisce Claus per incontrarsi alla



Zanna del Drago.

25 ~ QUIET MOVE ~ Θυιερ
Μομε

Prima di partire per la Zanna del Drago Claus fa visita alla tomba dei genitori e ne parla con Al. Sophia, Vincent e la flotta stanno seguendo la Gilda e l'EXILE. L'Exile attacca le navi di Delphine ma non quella in cui c'è lei, sfortunatamente quando le flotta di Anatore e di Disith gli passano vicino, l'EXILE attacca pure loro e distrugge le loro navi. La nave di Delphine emana una luce rosa scintillante, e alcuni degli ufficiali si domandano se ha il controllo

dell'EXILE ma Sophia afferma di no in quanto conosce solamente 3 misterium.

Claus ed Al volano fino alla Zanna del Drago, con Al che usa il quaderno di Lavi per aiutare Claus a navigare. Claus attracca con la sua vanship alla stazione di rifornimento e si incontra con Ethan, che lo informa che sta per prendere una nuova vanship. Alistia è seduta nel sedile del navigatore e tiene Al davanti a lei, Claus dice ad Al che non serve più che lei faccia da navigatrice, Alistia sorride e le sussurra che può continuare se le fa piacere. Ascoltando una registrazione della conversazione di Sophia e Claus, Delphine manda due navi a stella ad uccidere Claus ed Al. Alex continua ad essere suo prigioniero, incatenato con le rose. Da qualche parte a Disith, parte un segnale e una nave si rivela dal ghiaccio del terreno. Il segnale arriva all'EXILE e alla nave della Gilda e alla flotta di Disith e Anatore che li seguono a distanza di sicurezza.

Al loro secondo pit stop, Claus, Al e Alistia incontrano Costavi e Tatiana, volano così con una terza Vanship. Mentre sono in viaggio verso la loro destinazione finale vengono attaccati dalle navi a stella della Gilda. Non essendo in grado di abatterle con le poche munizioni che hanno a bordo delle vanship, Tatiana sgancia una tanica di carburante e Claus gli spara, causando una grande esplosione, che distrugge una nave. La seconda viene distrutta dall'antiaerea

del casinò Royale, con Walker che spara. Lavi è elettrizzata nel vedere sia Claus che Al vivi e Claus scopre che torneranno alla Sylvana, volando nel Grande Stream e usando la loro vanship, che è stata riparata per il viaggio. Quando entrano nella tempesta, scoprono di avere compagnia, è Dio in una vanship di colore bianco.

26 ~ RESIGN ~ 悲しむ

E' la battaglia finale, e Delphine non è neanche lontanamente spaventata dalle forze avversarie. Continua ad avere Alex e L'EXILE, anche se questo sta attaccando sia le navi della Gilda sia quelle dell'alleanza. Claus, Lavi e Al sono sotto il fuoco di Dio, che non riesce a mantenere il contatto con la realtà, e rivive episodi già avvenuti, come la corsa al Horizont Cave. Dio pensa che sia tutto un gioco, e ripete le scene, anche parlando con Lucciola che in realtà non c'è più. Alla fine Dio supera Claus e così "Vince", in realtà lo ha colpito e la vanship di Claus viene spazzata nel Grande Stream. Non vedendo arrivare Claus, Sophia lancia l'attacco finale contro Delphine. Vincet usa la Urbanus come scudo mentre le altre navi creano una barriera contro i tentacoli dell'EXILE. L'Urbanus viene seriamente danneggiata e Sophia lancia dei missili dalla Sylvana, così da impedire che blocchi il passaggio alle altre navi. Vincent cerca in tutti i modi di far abbandonare la nave ai suoi uomini prima che venga colpita. A bordo della nave della Gilda, Delphine sta guardando malignamente Alex, ma in qualche modo Alex riesce a liberare una mano e a prenderla per il collo, e strozzarla. Riesce a spezzarli il collo, e mormora "Yuris". A bordo della Sylvana Sophia dà l'ordine di far fuoco sulla nave della Gilda, Winna urla che il comandante è ancora vivo, ma è troppo tardi. Claus conduce Lavi ed Al attraverso il Grande Stream, e Al viene condotta all'EXILE. Quando Claus legge il misterium che ha ricevuto con un messaggio, Alvis risponde con un'altra frase, e quest'ultima attiva qualcosa nell'EXILE. Riescono ad avere il controllo della nave che era nascosta all'interno e che è venuta allo scoperto. Il Grand Stream scompare, e Prestale assomiglia ad una specie di stazione spaziale artificiale, Claus e gli altri riescono a vedere,

guardando in alto attraverso il cielo e vedono Anatore, mentre a terra vedono Disith. Prestale è in pratica una clessidra. Sophia visita la tomba di Alex e gli ricorda che lei resta sempre il suo primo ufficiale. I meccanici si raccolgono attorno al disegno di Al del campo di grano ed Ethan lo consegna a Godwin per le sue lacrime. Claus e Lavi trovano la Vanship dei loro padri all'interno dell'EXILE, con i loro corpi ancora seduti nelle loro postazioni. L'EXILE viene usato per viaggiare fino al pianeta blu, dove Claus, Lavi, Alvis, Tatiana, Alistia, Holy e Donya hanno deciso di andare. Sopra la nuova tomba dei loro padri sul nuovo pianeta, Claus e Lavi simbolicamente consegnano il messaggio di pace dei loro padri a Donya. Alla fine troviamo Tatiana e Alistia che stanno insegnando a dei bambini come volare con una vanship, Alvis con una bambina sulla sua gonna che chiama tutti per il pranzo, Claus e Lavi che volano con la loro vanship quando vengono osservati da una testa nascosta in un campo di grano. Un bimbo è seduto sulle spalle di un uomo... E' Mullin, anche lui finalmente sano e salvo.



E' nato nel 1968, il 2 Ottobre, in Giappone ed ha iniziato la

RANGE MURATA

dire che si muovono e ridono in modo differente."

sua carriera realizzando immagini di copertina per le riviste. Riconosce di aver avuto influenze dalla vecchia produzione di anime (Hayao Miyazaki – Future Boy Conan, The Adventures of Gumba) ed è particolarmente interessato ad uno stile retrò in quanto ritiene che oggi la produzione sia indirizzata essenzialmente verso la realizzazione di prodotti di massa il che fa perdere la presenza dell'anima del produttore nel prodotto. Per questo ha un profondo amore per le cose di antiquariato ed è particolarmente attratto dai veicoli antichi, auto, motociclette o biciclette. Ama anche la musica ed è interessato

soprattutto alla musica africana. Ha iniziato i suoi studi di belle arti in una università che era orientata verso il design industriale e meccanico e forse è questo che lo ha portato ad interessarsi soprattutto ai particolari di funzionamento in un progetto.

Contattato per il lavoro nel campo della progettazione dei personaggi vi ha immesso una ricerca approfondita del dettaglio e del particolare: "Inizio affidando un ruolo ad ogni personaggio, poi traccio il personaggio in modo che si adatti a questo ruolo. Nel mondo reale ognuno di noi ride in modo diverso, per questo cerco di tracciare i miei personaggi in modo che, semplicemente guardandoli, si possa

I suoi inizi prendono in esame essenzialmente l'utilizzo di tecniche grafiche tradizionale ma con il passaggio alla Gonzo, uno studio con grossi interessi verso la Computer Graphic, lentamente i suoi interessi si sono orientati verso la produzione di opere attraverso programmi informatici.

Il successo gli arriva proprio con le produzioni per lo studio Gonzo, **Blue Submarine #6** e **Last Exile**.

Il suo stile è veramente particolare ed è lo stesso autore a rintracciarne l'origine: "Gli animatori, di solito, all'inizio della carriera,

microscope furniture[s] in every color of scenes



prima di poter passare alla progettazione dei personaggi, devono sottoporsi ad un lavoro di gavetta ripetendo all'infinito i propri personaggi sui fogli trasparenti per animare il personaggio. Questo li porta a ridurre sempre di più le linee usate per realizzare il personaggio in quanto risulta poi più facile da animare. Io invece ho iniziato come illustratore e una volta alla Gonzo mi hanno detto di non preoccuparmi per la difficoltà di animazione dei personaggi in quanto ci sarebbe stato chi li avrebbe animati per me."

Per questa ragione Murata si sente libero di approfondire l'analisi dell'aspetto dei suoi personaggi con la cura per particolari come il tessuto dei vestiti indossati o le forniture degli stessi.

Il lavoro, comunque, viene sempre svolto con il regista e con lo sceneggiatore di un anime per cercare di realizzare al massimo le loro richieste e di soddisfare le loro esigenze. In **Last Exile**, per esempio, per le uniformi ha adottato lo stile militare tedesco per conferire un senso di freddezza ai personaggi, differenziando poi ulteriormente lo stile delle divise: per la Sylvana più moderne e pratiche, per le altre fazioni,

che hanno atteggiamenti più aristocratici e tradizionalisti, divise meno pratiche e più ingombranti. Mentre la Gilda, la fazione che detiene tutte le conoscenze scientifiche, si presenta con divise futuriste e con elementi artificiali.

Il vestito di un personaggio per Murata è in qualche modo importante anche se può solo *aiutare* nel processo di caratterizzazione: "... coi vestiti puoi mostrare che tipo di colori il personaggio ama, o quanto è alto. Se è un personaggio femminile, puoi mostrare molto del suo carattere facendole indossare o i pantaloni o la gonna..." Una logica tendenza per questo atteggiamento è l'interesse sempre maggiore per il campo della moda, un campo nel quale sta iniziando a fare i primi passi progettando la realizzazione di modelli da indossare.

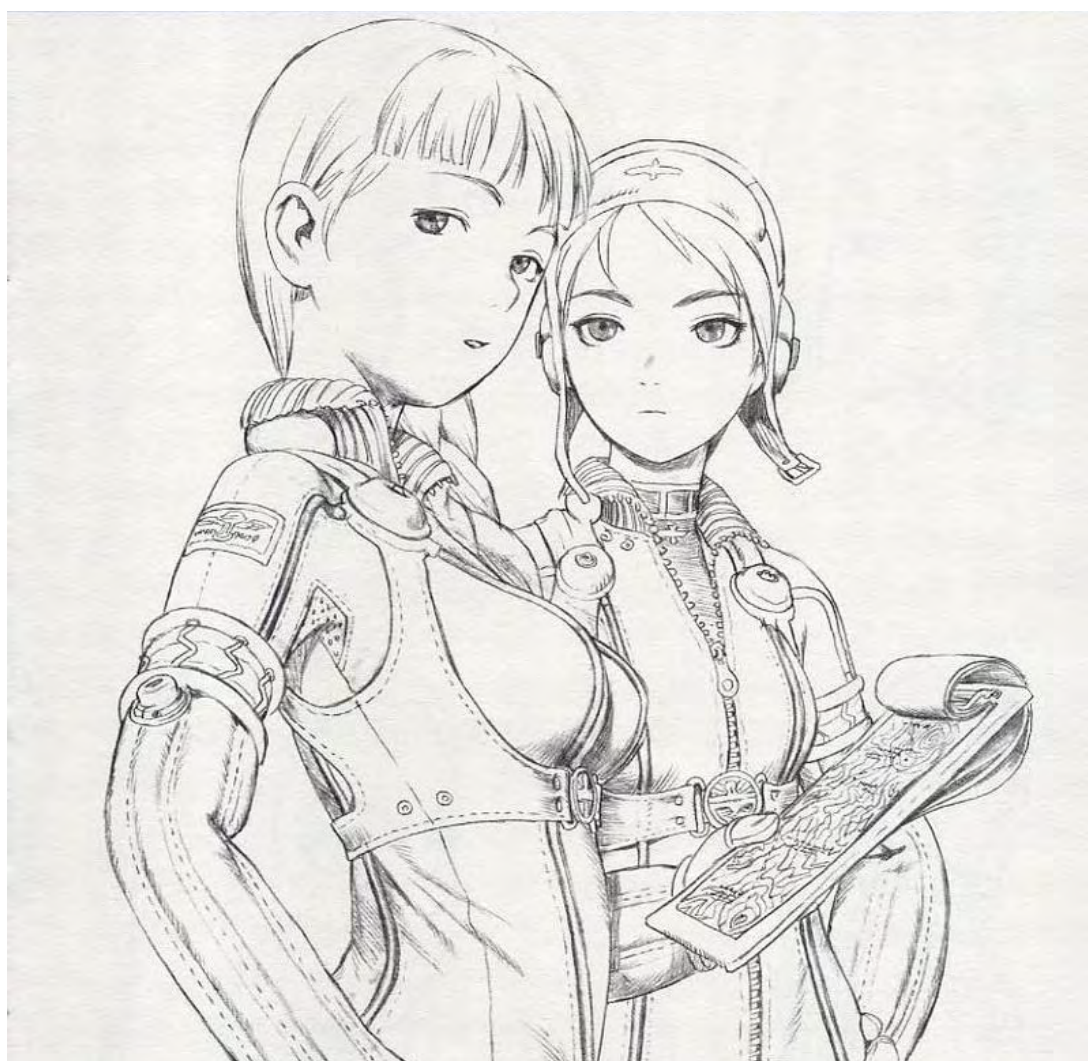
collegamenti

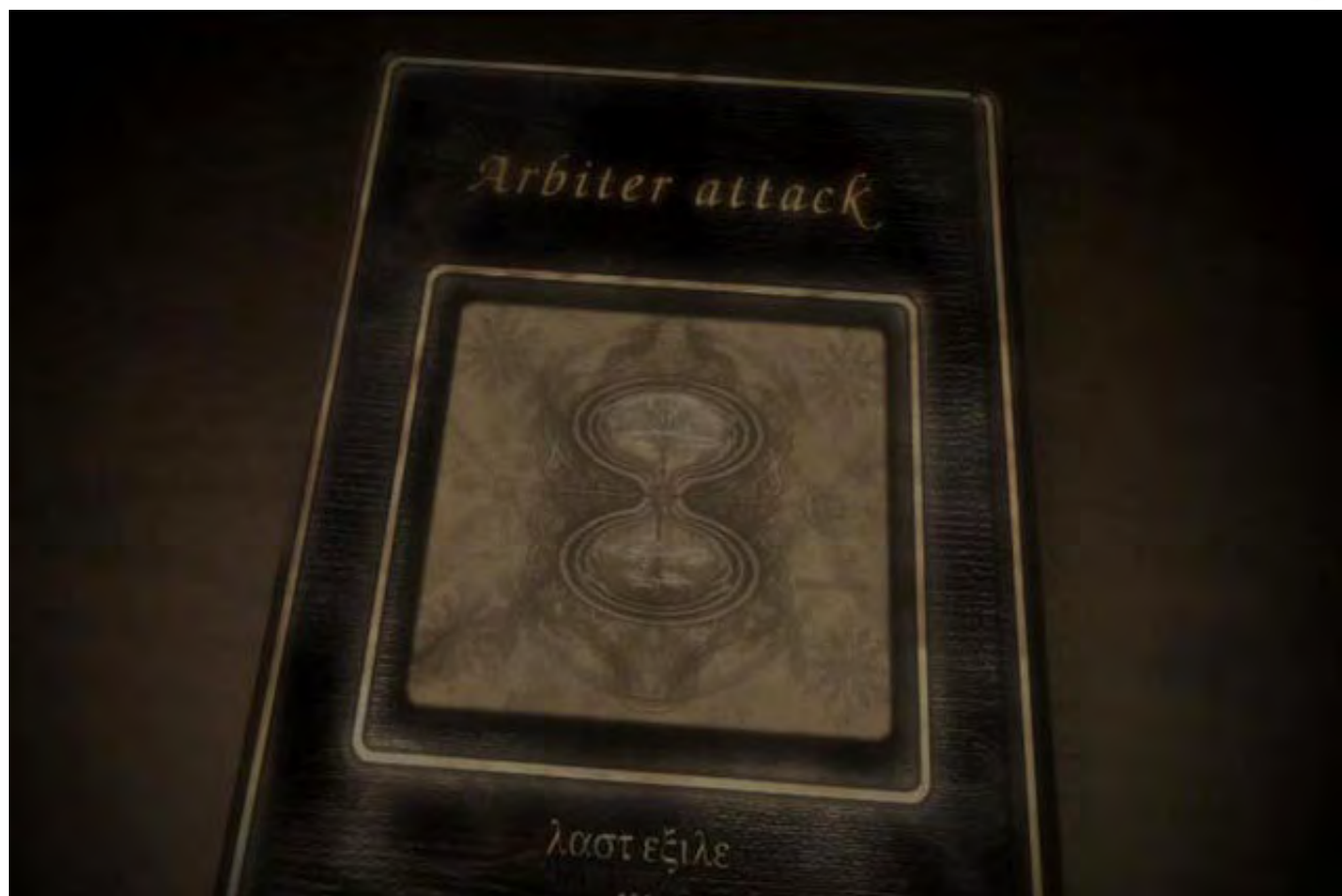
intervista per Cosplay Lab: <http://www.cosplaylab.com/articulation/rangemurata/>

Intervista di Jason Yeh: <http://www.animeondvd.com/conitem.php?item=92>

raccolta di wallpapers: <http://www.click-stick.com/other/wallpaper/rangemurata.htm>



galleria



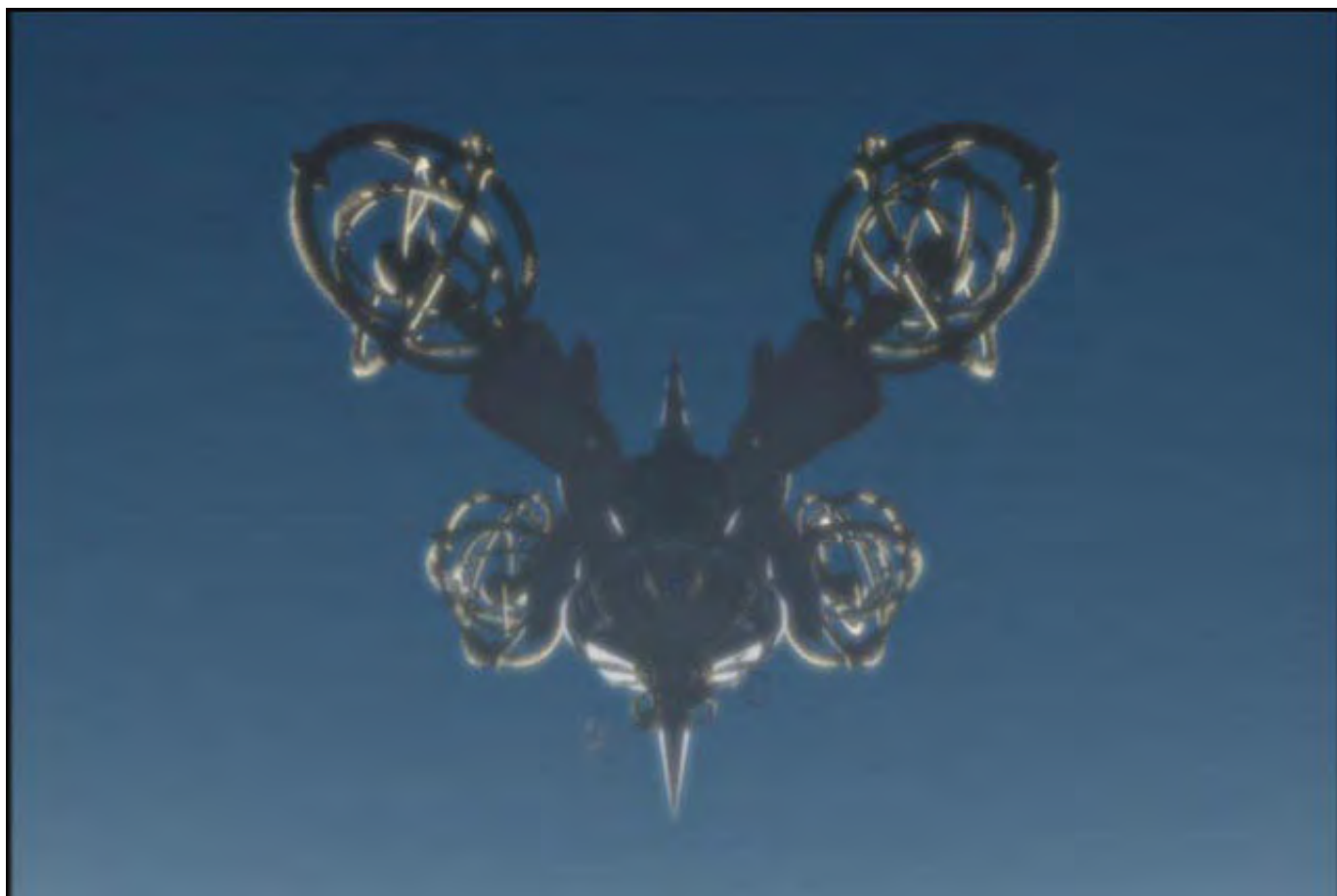






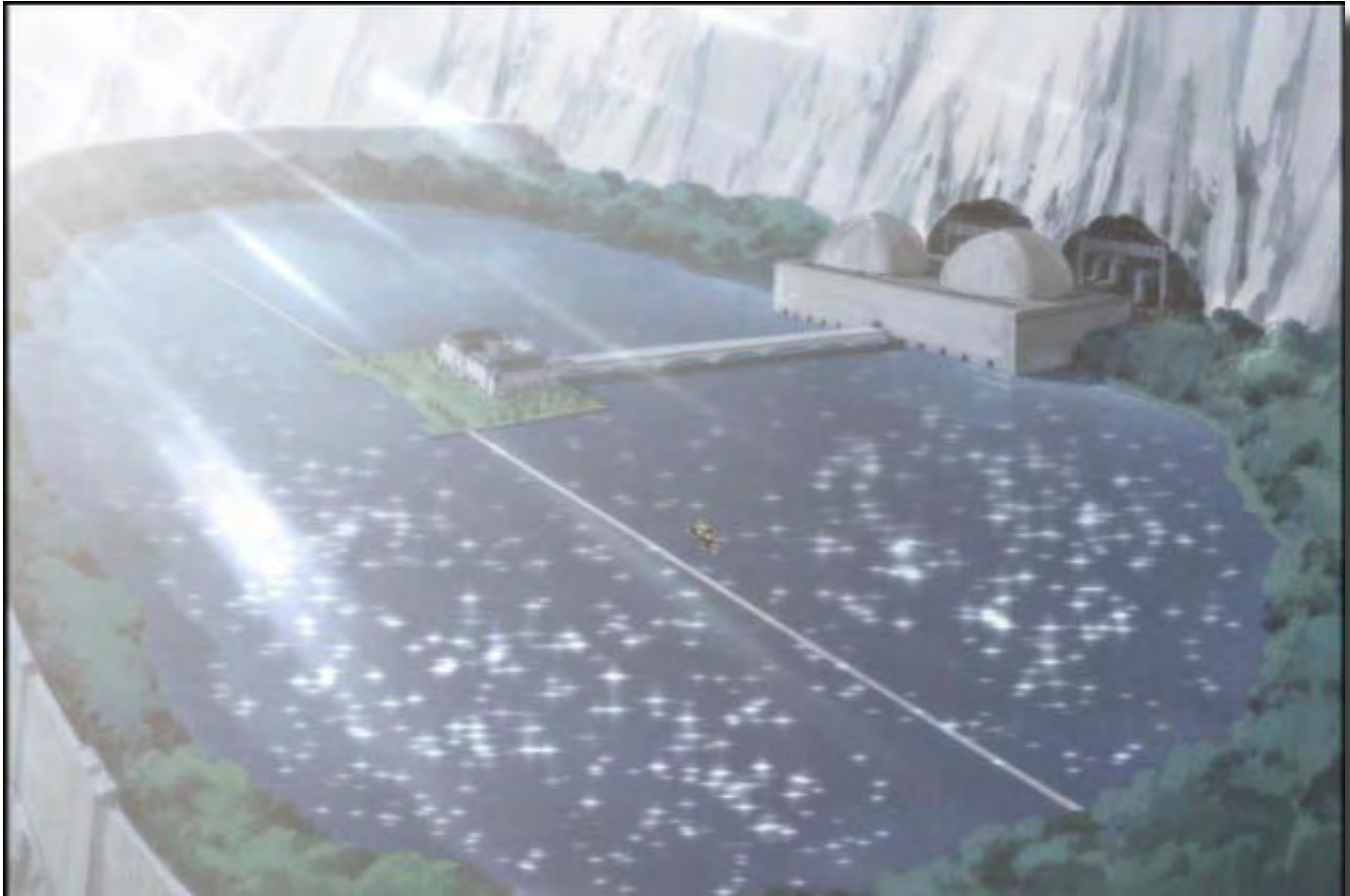
















 L A S T E X I L E 

sommario

L.E. Italian Fansite, intro, pag. 2

Danilo Santoni, The Last Exile, pag. 3

Danilo Santoni, I personaggi, pag. 8

Danilo Santoni, Il gioco degli scacchi, pag. 15

L.E. Italian Fansite, La trama degli episodi, pag. 18

Danilo Santoni, Range Murata, pag 32

Galleria, pag 34