

NUMERO 12

LE DODICI
CASE
MAGAZINE

SCORPIO
LA CUSPIDE
SCARLATA



30
ANNI
SEIYA

聖闘士星矢 30年の歴史がここに

聖闘士星矢
30周年展
Complete Works of Saint Seiya

聖闘士星矢 | 史上初! 原画、アニメ、フィギュアの聖域!
2016年6月秋葉原UDXにて開催決定!!

情報随時公式HPで解禁! [聖闘士星矢30周年公式サイト] <http://saintseiya-ten.jp/>
[聖闘士星矢30周年公式サイト] <http://seiya30th.com/>

© 聖闘士星矢 聖闘士星矢 30周年

UNA STORIA
LUNGA 30 ANNI

Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>30 anni di storia, il punto della situazione</i>	5
<i>Scorpio, la Cuspide Scarlatta</i>	7
<i>Mitologia - Fenice</i>	10
<i>Speciale - La Casta d'oro perfetta</i>	11
<i>Soul of Gold - Episodio 9</i>	13
<i>Uscite del Mese</i>	15
<i>Myth News</i>	16
<i>Myth Cloth - Shaka di Virgo EX</i>	17
<i>Cronos, il sovrano dei Titani</i>	19
<i>Saint Seiya Next Dimension - X parte</i>	21
<i>Armature - Mizar/Alcor</i>	22
<i>Episodio 34 - Un amico ritrovato</i>	24
<i>Episodio 35 - L'acqua della vita</i>	25
<i>Episodio 36 - I Cavalieri d'Oro</i>	26
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	27



L'EDITORIALE DI SEIYA85

Un pò a tutti sarà capitato almeno una volta - e probabilmente molte di più - di sentir dire che viviamo nell'era di Internet. E in effetti è innegabile, visto che la maggior parte di noi molto probabilmente usa questo medium quotidianamente. Per leggere e spedire la posta, cercare notizie, guardare video, leggere i manga, prenotare

viaggi, comprare qualcosa (qualsiasi cosa, dalla casa alla carta igienica), costruire e mantenere siti e scaricare files da questi ultimi.

E, in quest'era del World Wide Web, si è assistito anche alla nascita di quelle serie che sono chiamate "figlie di Internet". Ovvero quelle serie che, dopo partenze un pò in sordina, sono diventate famose grazie al tam-tam di coloro che, facendo passaparola sulla rete, hanno sensibilmente contribuito ad aumentarne la fama, oppure quelle i cui personaggi fanno un uso sensibile del web, ad esempio facendo ricerche come ormai le facciamo noi, con Google e Wikipedia.

I Cavalieri (vi stavate chiedendo quando li avrei tirati in ballo, eh?) non sono propriamente una serie figlia di Internet. Nel 1985 il web esisteva appena a livello embrionale, ed era sconosciuto alle persone comuni. Nel manga, i computer non compaiono praticamente mai, e nell'anime sono macchinoni con bizzarre palline e linee colorate sullo schermo. Eppure, più di molti altri "grandi classici" del passato, grazie alla passione dei fans hanno saputo sbarcare anche sulla rete. Se si digita Saint Seiya su Google, escono 3.790.000 risultati, 1.530.000 per Knights of the Zodiac, 1.150.000 per Caballeros del Zodiaco, 393.000 per Chevaliers du Zodiaque e 291.000 per Cavalieri dello Zodiaco. In altre parole, solo limitandoci alle cinque principali lingue occidentali, abbiamo la bellezza di 7.154.000 siti che trattano, citano, discutono o vendono i Cavalieri, una serie nata 30 anni fa, i cui sviluppi negli ultimi



anni sono stati parziali e non sempre ben riusciti. Al mondo ci sono nazioni con molto meno di 7 milioni di abitanti... Questo dato mostra, più di qualsiasi altro, la grande attenzione del pubblico dei Cavalieri (e degli anime e manga in generale) verso Internet. Per anni, sono stati proprio loro l'anello debole della catena (virtuale) dei Cava-

lieri: il sito ufficiale di Kurumada, pur visitato da milioni di contatti, era poco chiaro, aggiornato poco, ha spazio e banda limitata ed è solo in giapponese o in un inglese, tra l'altro mezza sgrammaticato. Shiori Teshirogi ha un piccolo blog, anch'esso poco aggiornato e anch'esso solo in giapponese. Megumu Okada rasenta l'introvabile. E persino le grandi case produttrici, quando si tratta di creare pagine pubblicitarie sugli anime o manga dei Cavalieri, solitamente lo fanno poco e male, con le informazioni più basilari e, spesso, svariati errori d'inglese. Non è certo una cospirazione contro i CdZ - la situazione è più o meno la stessa con tutte le serie - ma è comunque un peccato. Forse frutto dell'orgoglio e della convinzione che gli unici fans che valga la pena di avvisare delle novità, quelli giapponesi, possano comunque procurarsele attraverso altre fonti come le pubblicità sulle riviste antologiche, mentre quelli internazionali aspetteranno con calma il release nel loro paese.

Quale che sia, di certo tutto ciò priva i fans internazionali di un vero polo unico d'informazione, di una fonte aggiornata, universale e completamente affidabile da cui tanto i webmaster quanto i navigatori comuni possano trarre scoop, retroscena e novità. Il giorno che ciò accadrà, se mai verrà, il legame tra Cavalieri e web diventerà finalmente biunivoco, e le potenzialità del web potranno essere sfruttate in pieno.

SEIYA85

NEWS DAL WEB



SI CONCLUDE IL LOST CANVAS

Dopo cinque anni dall'inizio dei capitoli dei gaiden dello spin-off Saint Seiya - The Lost Canvas, la rivista Bessatsu Shonen Champion della casa editrice Akita Shoten ha annunciato la fine del manga con il capitolo finale della saga pubblicato sul numero di Aprile della rivista. L'opera di Kurumada (soggetto originale) e Teshirogi (storia e disegni) si compone di 16 volumi, l'ultimo dei quali in uscita questa estate. Il capitolo finale si intitola "Il capitolo dei vecchi gemelli" e conclude l'arco narrativo iniziato ad Agosto scorso incentrato sulla storia di Sage e Hakurei.

Il maestro Kurumada e Shiori Teshirogi hanno lanciato Saint Seiya: The Lost Canvas - Meiou Shinwa Gaiden il 19 Maggio 2011 all'interno di Weekly Shonen Champion, settimanale che aveva già ospitato la serie principale del Lost Canvas; il manga si è poi spostato sull'allora neonato mensile Bessatsu Shonen Champion nel 2012. La serie si compone al momento di quindici volumetti più il sedicesimo, quello conclusivo, che come detto è atteso per questa estate.

LOST CANVAS, L'ARTBOOK



In Giappone, in onore della chiusura della saga dello spin-off del Lost Canvas, è stato pubblicato un art-book dedicato all'opera di Teshirogi ispirata al manga di Kurumada. Il libro illustrativo è stato pubblicato in Giappone il 18 Marzo al costo di 3000 yen, e conta circa 90 pagine fatte tutte di tavole a colori dedicate ai protagonisti della serie, non si sa se

questo art-book arriverà in Italia, noi lo speriamo perché è davvero un pezzo da collezione.

QUASI TUTTO PRONTO PER LA MOSTRA

In Giappone fervono i preparativi per la mostra per celebrare i 30 anni di Saint Seiya, e come annunciato ci saranno le riproduzioni in scala 1:1 delle dodici armature d'oro. Secondo le ultime informazioni provenienti dal Sol Levante sembrerebbe che le armature siano ormai complete, segno che è quasi tutto pronto per la grande inaugurazione che avverrà a Giugno.



30 ANNI DI STORIA FACCIAMO UN PÒ IL PUNTO DELLA SITUAZIONE



Con il trentennale della serie sembra doveroso fare il punto chiaro e preciso sulla storia dei Cavalieri dello Zodiaco, partendo da quel lontano 3 Dicembre 1985, giorno in cui tutto ebbe inizio.

Come detto, il 3 Dicembre 1985 debutta sul settimanale Shonen Jump il manga Saint Seiya disegnato dal mangaka Masami Kurumada, e dal 1986 questi capitoli vengono raccolti in tankobon che alla fine conterà ben 28 numeri. Il successo di questo manga fa sì che venga creata subito una serie animata che viene affidata al duo Araki e Himeno, che con il loro tratto rendono la serie animata molto apprezzata da tutti. La serie si compone di 114 episodi che riprendono tre filler, la saga delle Dodici Case, la saga di Asgard (filler inedito), e la saga di Nettuno. La produzione degli episodi venne fermata alla saga di Nettuno per dissensi tra i produttori dell'anime e Kurumada, lasciando l'opera incompleta poiché mancava la saga di Ade, lasciando così a bocca asciutta i fan della serie. La serializzazione del manga finì a Dicembre del 1990 mentre l'anime chiuse i battenti con la trasmissione dell'ultimo episodio sul canale TV Asahi il primo Aprile del 1989. Durante la produzione della serie animata sono stati prodotti anche quattro lungometraggi che sono stati proiettati nelle sale nipponiche. I lungometraggi sono stati "La dea della Discordia" (1987), "L'ardente scontro tra gli dei" (1988), "La leggenda dei Guerrieri Scarlatti" (1988) e "L'ultima battaglia" (1989), quest'ultimo film nello specifico, uscito poco prima della conclusione dell'anime, aveva il compito di dare un finale che sostituisse il filler di Ade.

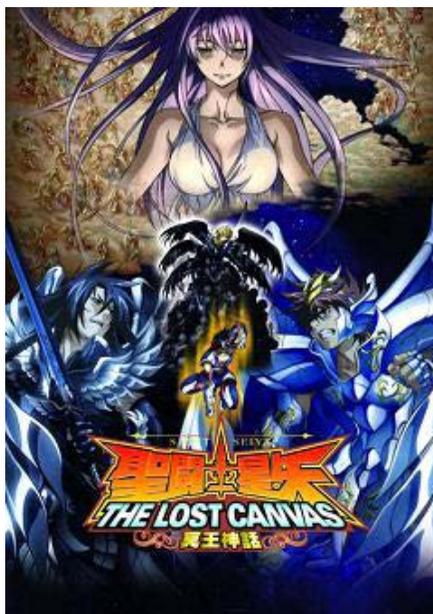
Nonostante il passare degli anni la serie ha sempre vissuto di una certa notorietà, a partire dai primi anni del

nuovo millennio per Saint Seiya inizia una nuova vita. Nel 2002 la Toei, stimolata da alcuni disegnatori francesi che crearono un trailer animato della saga di Ade, decide di mettere di nuovo mano all'opera creando il capitolo finale della saga, così in quel periodo iniziano i lavori della produzione della prima parte della saga di Ade, il capitolo Santuario, formato di 13 OAV che vennero mandati in onda a partire da Novembre 2002 sul canale SKY Perfect TV con il ritmo di un episodio ogni quindici giorni. In quello stesso anno sul numero di Gennaio 2003, ma pubblicato a Novembre, di Shonen Red viene annunciato Saint Seiya Episode G e nel numero seguente fa il suo debutto con l'uscita del primo capitolo. In molti hanno creduto che la G stesse per God, quindi la saga dei cieli, ma ben presto viene specificato che la G sta per Gold, infatti la storia vede protagonisti i cavalieri d'oro in una storia ambientata sei anni prima del manga classico. La storia e i disegni sono affidati a Megumu Okada con la supervisione di Kurumada, il tratto del mangaka risulta essere molto differente da quello del creatore originale e questo ha inizialmente creato qualche malumore dei fan. Sulla scia del nuovo successo avuto dalla serie grazie alla prima serie di episodi della saga di Ade, viene prodotto e rilasciato nei cinema a Febbraio 2004 il lungometraggio Saint Seiya - Tenkai Hen, un film ambientato dopo la battaglia di Ade che nelle volontà di Kurumada doveva essere il primo capitolo di una trilogia che raccontasse la battaglia dei cavalieri contro Zeus e gli dei dell'Olimpo. Lo scarso successo avuto nelle sale fecero tramontare il progetto lasciando questo film una battaglia se stante. A cavallo tra il 2005 e il 2006 viene mandato in onda la seconda parte della saga di Ade,

il capitolo Inferno. In quello stesso periodo vedono la luce due nuovi manga dedicati ai cavalieri e tutti e due con il medesimo tema centrale, ovvero la Guerra Sacra precedente. I manga sono il Lost Canvas, curato dalla mangaka Shiori Teshirogi, e il secondo è il Next Dimension, curato in prima persona da Masami Kurumada. L'idea di partenza sembrava essere quello di raccontare la medesima storia, la guerra sacra del diciottesimo secolo, ma vista da due punti di vista differenti ovvero quello del cavaliere di Pegaso, per quanto riguarda il Lost Canvas, e quello dei cavalieri d'oro,

per il Next Dimension. Ben presto però il manga Next Dimension prende altre strade intrecciandosi con la serie classica e diventando ben presto sia il continuo che il prequel ufficiale. Nonostante l'interesse però il manga vive di numerose interruzioni date dall'autore Kurumada. Intanto nel 2008 vengono rilasciati gli ultimi episodi della saga di Ade, il capitolo Elisio che concludono così la trasposizione animata del manga classico.

In contemporanea all'uscita dei nuovi episodi dei Cavalieri dello Zodiaco, si fa strada un nuovo successo legato alla serie, ovvero il Lost Canvas. Lo spin-off curato dalla Teshirogi risulta avere un grande successo, sia per il suo tratto pulito che per l'ottima caratterizzazione dei personaggi e la storia ben scritta. Il successo del manga porta, nel 2008, all'annuncio della creazione di una nuova serie di OAV prodotti dalla TMS Entertainment dedicati alla prima parte dei volumi del Lost Canvas mentre una seconda serie di 13 episodi viene rilasciata nel 2011, anno in cui termina anche il manga. In seguito, la stessa casa di produzione annuncia l'interruzione della serie lasciando così incompiuto l'anime del Lost Canvas. Dopo la fine del manga, la Teshirogi inizia la serializzazione di gaiden dedicata interamente ai cavalieri d'oro raccontando le loro storie prima che la Guerra Sacra abbia inizio. Il 6 Febbraio 2012 viene annunciato dalla Toei Animation una nuova serie animata, spin-off della serie classica, ovvero Saint Seiya Omega. Questa nuova serie racconta gli avvenimenti di una nuova generazione di cavalieri ambientata dopo la battaglia di Ade, dove comunque ritroviamo molti dei protagonisti della serie



classica. La serie animata si compone di 97 episodi andati in onda su TV Asahi dal 1 Aprile 2012 al 30 Marzo 2014. Composto da due stagioni, l'anime racconta la battaglia dei cavalieri contro Mars e i suoi cavalieri, compresi dei nuovi cavalieri d'oro, mentre la seconda stagione, in cui vediamo il ritorno di numerosi protagonisti della serie classica, narra la battaglia contro la cugina di Atena, Pallas.

Intanto, il 19 Giugno 2013, il mensile Champion Red di Akita Shoten ospita la conclusione del manga Episode G, mentre dal mese seguente lo stesso mensile ospita un nuovo

spin-off, Saint Seiya – Saintia Sho, un manga affidato Chimaki Kuori che narra le avventure di un gruppo di guerriere di Atena. Nel 2014, dopo anni di voci e rumors in merito, viene annunciato il film dei Cavalieri dello Zodiaco in computer grafica, un primo annuncio, non meglio specificato, lo diede la Toei nel 2012 mostrando una locandina con scritto "Nuovo progetto di Masami Kurumada". Il film uscì nelle sale nipponiche il 21 Giugno 2014 e non ha alcun collegamento con le serie animate dei Cavalieri, ma si tratta semplicemente di un nuovo adattamento del manga in cui viene raccontato la battaglia dei cavalieri di bronzo alle 12 case. Nel frattempo Okada decide di rimettere mano alla serie Episode G iniziando la serializzazione di un nuovo arco narrativo nominato Episode G Assassins, pubblicato sotto forma di web magazine. E proprio il web è diventato la casa dell'ultima opera, in ordine di tempo, dedicata ai Cavalieri dello Zodiaco, infatti il 29 Novembre 2014 viene annunciato al Tamashii Nations una nuova serie sui cavalieri intitolata Saint Seiya – Soul of Gold, la serie narra le avventure dei 12 cavalieri d'oro che dopo aver dato la loro vita dinnanzi al Muro del Lamento si risvegliano ad Asgard. In questo luogo, in cerca di risposte, si troveranno a combattere i cavalieri del nord manipolati dal dio degli inganni Loki. La serie è stata distribuita in simulcast ovvero lanciata sulle principali piattaforme

video con i sottotitoli di varie lingue a partire da 11 Aprile 2015.

In questi 30 anni di vita di cavalieri le cose fatte sono tante e molto probabilmente molte altre saranno fatte per una serie che oggi compie 30 anni ma che comunque ne dimostra molti di meno.



SCORPIO

LA CUSPIDE SCARLATA



DATI

ETA' - 20 anni

ALTEZZA - 185 cm

PESO - 84 kg

DATA DI NASCITA - 11/8

LUOGO DI NASCITA - Grecia

GRUPPO SANGUIGNO - B

LUOGO ADDESTRAMENTO - Isola di Milo (Grecia)

ASPETTO

Il cavaliere d'oro di Scorpione si distingue per la fredda razionalità che dimostra nel combattere, un raziocinio che gli permette per esempio di notare l'ardore e il coraggio di Cristal durante la battaglia nell'ottava casa al Grande Tempio. Questo personaggio, così com'è stato delineato nella sua psicologia, sembra scindere, nel combattimento col suo avversario, il lato guerriero dal lato umano. Sembra che nella lotta Scorpione si muova per adempiere ai suoi doveri di cavaliere d'oro, ma il pensiero e le parole che rivolge al suo avversario sono tese a notare le sue caratteristiche caratteriali come il coraggio, l'ardore nella lotta e anche le motivazioni che inducono il suo avversario a lottare, come se non si limitasse solo a combattere ma osservasse il suo avversario molto attentamente durante la lotta, valutandone anche il valore a livello soprattutto umano più che bellico. Caratterialmente molto ironico, durante la corsa alle dodici case, pur non trovandosi in pericolo di vita e non rischiando la sconfitta, si fa prendere dai dubbi e a seguito di ciò fa salva la vita a Cristal dopo che questi era stato battuto e gli consente di passare la casa dello Scorpione. Scorpione è anche colui che comprende il reale pentimento di Kanon e che ne consente la riabilitazione come guerriero di Atena, tutto ciò durante la serie di Hades. Inizialmente

è molto fedele al grande Sacerdote, ed è molto orgoglioso di essere un Cavaliere d'oro. Quando riceve l'ordine di partire per eliminare i cavalieri di bronzo, Scorpione afferma che lui è un cavaliere d'oro e non può combattere contro nemici così inferiori, e questo ne andrebbe del suo onore. Dotati di un fisico molto atletico, il custode dell'ottava casa ha folti capelli blu, a differenza dell'anime in cui ha i capelli biondi. Data l'eccessiva preponderanza di toni giallo oro nel design dell'autore Kurumada, come molti altri personaggi ha subito un cambio di tinta, per avere un contrasto maggiore. Tuttavia, il colore biondo dei capelli di Scorpione è rimasto nella versione del personaggio disegnata da Okada nel manga Episode G.

COLPI SEGRETI



Onde di Scorpione: tecnica che paralizza l'avversario per alcuni minuti. Sono delle onde mentali che paralizzano l'avversario.

Per il Sacro Scorpione: è una tecnica che permette al Cavaliere di rivolgere contro il nemico il colpo che questi precedentemente gli aveva lanciato.

Cuspide scarlatta: muovendosi alla velocità della luce, il cavaliere colpisce i centri nervosi dell'avversario con estrema precisione usando l'unghia dell'indice destro, che cresce assumendo un colore rosso, in modo da infliggergli dolori terribili e causargli gravi emorragie, come se il nemico ricevesse la puntura velenosa di uno scorpione. La Cuspide scarlatta è un colpo mortale, ma per uccidere l'avversario sono necessarie anche fino a quindici punture (una per ogni stella della costellazione dello Scorpione); il dolore cresce ad ogni puntura. Nel manga viene anche detto che le cuspidi di Scorpione, indeboliscono il corpo dell'avversario ad

ogni puntura. Scorpione si dimostra capace di saper annullare il micidiale effetto delle quindici punture colpendo un punto segreto del corpo umano, come mostrato con Crystal e Kanon.

Ago della cuspide, Antares: è l'ultimo dei quindici colpi della Cuspide Scarlatta, potenzialmente fatale per l'avversario. Prende il nome dalla stella più grande della costellazione dello Scorpione.



Cavaliere d'oro dell'ottava casa del Grande Tempio, Milo è uno dei più fedeli seguaci di Arles: è infatti il primo a rispondere all'appello del Gran Sacerdote ad Atene. In passato, si era distinto per aver distrutto l'isola di Andromeda. Scorpione appare per la prima volta quando Arles lo convoca ordinandogli di attaccare e uccidere i cavalieri di bronzo, ma la missione sarà poi svolta da Ioria del Leone. Scorpione ricompare poi durante la corsa di Pegasus e dei suoi amici alle stanze di Arles, affrontando proprio Pegasus e Dragone all'ottava casa: sconfigge facilmente i due cavalieri di bronzo che sono vittime delle sue punture, ma viene poi fermato dall'intervento di Cristal che si offre di battersi contro di lui. Scorpione è molto amico di Aquarius, maestro indiretto di Crystal, e durante il combattimento il cavaliere d'oro fa capire a Crystal che il motivo per cui Aquarius era sceso alla settima casa era per completare il suo addestramento di cavaliere, per questo ha permesso all'amico di attraversare la sua casa. Nello scontro Scorpione mette in difficoltà il ragazzo, colpendolo più volte con venefiche punture: ad un passo dalla morte però, Cristal trova la forza per lanciare un attacco con cui congela parte della sacra armatura di Scorpione. Resosi conto che senza l'armatura avrebbe perso il duello e la vita, e stupito dalla fedeltà di Cristal verso Atene, Scorpione viene assalito dal dubbio, il dubbio che il cavaliere del Cigno sia davvero dalla parte di Atene e così salva il ragazzo permettendogli di proseguire verso le case seguenti. I dubbi che Scorpione inizia a nutrire sull'identità di

Arles vengono confermati quando la giovane Isabel sale le scale delle dodici case mostrando a tutti i cavalieri il cosmo di Atene, e durante lo scontro alle stanze del Gran Sacerdote il cavaliere d'oro si schiera dalla parte di Atene e della giustizia. Terminato lo scontro, dona il suo sangue per riparare l'armatura del Cigno.

Durante la saga di Ade, Scorpione mette alla prova la fedeltà di Kanon colpendolo con 14 Scarlet Needle, verificandone che sia davvero passato dalla parte di Atene per poi salvarlo con la quindicesima puntura quando ha realmente capito la fedeltà di Kanon. Rimane stupito quando scopre che Gemini, Capricorn ed Aquarius hanno ucciso il loro pari Virgo ricorrendo alla tecnica proibita Urlo di Atene: deciso a vendicare il Saint della Vergine, si reca alla sesta casa e ferisce i tre defunti cavalieri. Non riesce però a dar loro il colpo di grazia, poiché rischia di essere colpito dall'Esplosione Galattica lanciata da Gemini; salvatosi grazie all'avvertimento di Mur, si unisce al Saint dell'Ariete ed a Ioria nel lanciare un altro Urlo di Atene contro i tre Spectre. Conduce poi i tre Saint caduti al cospetto della Dea Atene, la quale poco dopo si pugnala da sola. Nello scontro con Rhadamante, al castello di Ade, viene facilmente battuto e gettato nel Cocito (insieme a Ioria e Mur) poiché al castello di Ade vi è una barriera che indebolisce il cosmo dei cavalieri: riuscirà ad uscire dal Cocito grazie al divino cosmo di Atene, ed eliminerà quattro Spectre. Infine si sacrifica insieme agli altri Cavalieri d'Oro per ricreare un colpo simile al Sole, unendo i loro cosmo nella freccia d'oro del sagittario che perforerà l'impenetrabile Muro del Lamento.





EPISODE G

Scorpio appare per la prima volta in Episode G quando scende dall'ottava casa per affrontare il padre di Lythos che è divenuto un mostro, ma viene anticipato da Ioria. Quando il Santuario viene attaccato da mostri ed eroi mitologici, Scorpio si trova a scontrare con l'eroe di Troia, Ettore, lo scontro viene vinto facilmente dal cavaliere dello Scorpione che trafigge l'avversario con le sue punture. Scorpio, insieme ad altri cavalieri d'oro, scende nel Tartaro per sconfiggere i Titani e si ritrova a scontrare il gigante Drago di Perla insieme ad Aquarius, il potere combinato dei due cavalieri permette loro di sconfiggere il gigante che viene battuto dalla Cuspide Antares scagliata da Scorpio che approfitta del fatto che Aquarius congela la dunamis dell'avversario.

SOUL OF GOLD

Scorpio, come tutti i Cavalieri d'oro, ritorna in vita nella gelida Asgard e senza perder tempo

si mette alla ricerca del motivo per cui sia tornato in vita. In questa sua ricerca incrocia la strada dell'amico Aquarius che a sua volta ha deciso di aiutare il suo amico Surt per ripagare un torto del passato. Un primo scontro vede Surt attaccare Scorpio e l'intervento di Aquarius fa cadere il cavaliere dello Scorpione in un dirupo dove viene recuperato da Virgo che è impegnato a meditare in una grotta. Scorpio decide di non starsene con le mani in mano e di attaccare i cavalieri di Asgard per avere risposte e così raggiunge una base dei soldati asgardiani dove vi sono Aquarius, Surt e Sigmund. Il cavaliere dell'Acquario decide di affrontare l'amico, lo scontro tra i due cavalieri d'oro è alla pari così Surt, per evitare una guerra dei mille giorni, decide di far scattare le sue trappole che imprigionano Scorpio ma in suo soccorso giunge Gemini che salva il compagno. Scorpio, nonostante sia debole è deciso a raggiungere l'Yggdrasil, una volta alla radice dell'albero grazie a Mur riceve il pugnale che risveglia la sua armatura divina e gli permette di distruggere la radice dell'albero ma lo sforzo eccessivo fa sì che venga risucchiato dall'albero. Ritorna libero per la battaglia finale contro Loki che viene sconfitto nel momento in cui i Cavalieri d'Oro risvegliano le armature divine grazie al sangue di Atena.



FENICE

L'UCCELLO IMMORTALE



Il mito della Fenice è uno di quei pochi miti che non è strettamente legato alla mitologia greca. Uccello sacro favoloso, ha l'aspetto di un'aquila reale e il piumaggio dal colore splendido, il collo color d'oro, rosse le piume del corpo ed azzurra è la coda con penne rosee, ali in parte d'oro e in parte di porpora, un lungo becco affusolato, lunghe zampe e due lunghe piume (una rosa ed una azzurra), che le scivolano morbidamente giù dal capo (o erette sulla sommità di esso). Il mito dell'Araba Fenice quindi arriva in occidente dall'antico Egitto, che in quelle terre era conosciuta con il nome di Bennu.

La Fenice Bennu è connessa alla ciclicità della vita, come morte e resurrezione quindi all'eternità dello spirito; associata al sole veniva rappresentata con l'emblema del disco solare, inoltre era presente in pitture parietali tombali come simbolo di rinascita.

Nell'antico Egitto aveva le sembianze di un passero inizialmente e poi di un airone cenerino. Nella cultura ellenica l'Araba Fenice è sempre connessa alla morte e alla rinascita e all'eternità dello spirito ma cambia le sue sembianze nelle descrizioni, diventando un uccello dalle piume purpuree con le sembianze di un aquila.

La Fenice, in tutti i suoi miti, rappresenta la ciclicità della vita. Prima di morire la fenice si costruisce un nido fatto di ramoscelli di mirto, di incenso, di sandalo, di legno di cedro, di cannella e di altri odori e risorgesse poi dalle proprie ceneri. Altre affermano che il piccolo nascesse in forma larvale dal padre morto e che poi quando fosse cresciuta/o abbastanza per volare fosse solita sollevare il corpo del proprio genitore fino a farlo bruciare nell'altare del sole.

POTENDO SCEGLIERE...

LA CASTA DI CAVALIERI D'ORO PERFETTA

Con l'andare avanti del mondo dei Cavalieri dello Zodiaco abbiamo conosciuto molti altri cavalieri, difensori di Atena. Abbiamo conosciuto la casta futura di Cavalieri d'oro di Omega, abbiamo conosciuto coloro che hanno combattuto la precedente Guerra Sacra nel racconto del Lost Canvas o quelli di Next Dimension... insomma oramai sono diverse le caste di cavalieri d'oro presentateci. Ma volendo mischiare le carte abbiamo chiesto ai nostri utenti su Facebook quale sarebbe per loro la casta ideale di Cavalieri d'Oro...

Ecco le vostre preferenze segno per segno



ARIETE - MUR (SERIE CLASSICA)

« Il mio nome è Mur dell'Ariete. Ho la missione di proteggere la casa dell'Ariete da chi vuole profanarla. Di qui non passerà nessuno, anche se dovesse costarmi la vita! »

TORO - RASGADO (LOST CANVAS)

« Il nostro compito è servire Atena con tutte le nostre forze. Il mio nome non ha importanza, io voglio vivere semplicemente come la stella del Toro. »



GEMELLI - DEFEROS (LOST CANVAS)

«Io posso servirmi di mio fratello, uccidere il Grande Sacerdote, ingannare gli dei... anzi, ucciderli! Ecco perché sono tornato dal regno dei morti... per regnare su questo mondo e sull'oltretomba. Nelle vesti di Grande Sacerdote! »

CANCRO - MANIGOLDO (LOST CANVAS)

« Sa, Maestro: sono contento di averla seguita quel giorno. Anche se agli occhi di un Dio posso sembrare solo un rifiuto... per una volta, voglio brillare anch'io! »



LEONE - IORIA (SERIE CLASSICA)

« Io sono Ioria del Leone! Da quando un viscido verme può sconfiggere un Leone? Un cavaliere d'oro non piega il capo di fronte ad un essere immondo! »



VERGINE - VIRGO (SERIE CLASSICA)

« Messaggero fra la terra ed il cielo sarò durante il corso della mia vita. »

BILANCIA - GENBU (OMEGA)

«Io sono colui che controlla l'equilibrio e l'armonia, io sono il cavaliere d'oro, Genbu di Libra!»



SCORPIONE - SCORPIO (SERIE CLASSICA)

« L'ultima puntura sarà il colpo di grazia, porta il nome di Antares. La stella guida di Scorpione. Da Antares muovono gli astri di Scorpione...»

SAGITTARIO - SISIFO (LOST CANVAS)

« Fino a che questo mio corpo avrà vita... Anzi, no! Anche dopo la morte io vi proteggerò! Vi proteggerò sempre! »



CAPRICORNO - EL CID (LOST CANVAS)

« Lessermi trovato di fronte ad un dio non è una scusa. La mia lama non è ancora una Spada Sacra. »

ACQUARIO - CRYSTAL (SERIE CLASSICA)

«La tua volontà di rendermi cavaliere era estrema ai sentimenti che provavo. Eri così diverso da me ma hai cercato di aiutarmi, e di questo ti sarò grato. Ti è costato assolvere al tuo compito di maestro, non ho mai voluto esservi superiore.»



PESCI - AMOR (OMEGA)

«Benvenuti, giovani cavalieri. Ho avuto notizia del vostro valore. Sono Amor dei Pesci, il cavaliere d'oro delle regole e degli inganni. L'uomo che porrà fine alla vostra storia.»

SAGA!

UN'ARDENTE LEGAME FRATERNO



Gemini è giunto nella Stanza della Nebbia, difesa da Sigmund di Gran desideroso di vendetta per suo fratello Orion caduto durante la precedente battaglia tra i cavalieri di Atena e i guerrieri del nord.

Nella Stanza dei Morti continua lo scontro tra Utgard e Dohko che chiede risposte riguardanti Lithia, ma quando il cavaliere della Bilancia colpisce l'avversario questi si scaglia intenzionalmente contro la statua distruggendola e mostrando il suo volto su cui sono impressi dei simboli come quelli dei cavalieri d'oro. Intanto Lithia si aggira all'interno dell'Yggdrasil dove ha una visione di lei che riporta in vita i cavalieri d'oro -Non posso crederci! A far rinascere Ioria e gli altri Cavalieri d'Oro sono stata io!- scopre la giovane con grande sorpresa.

-Finalmente ti è tornata la memoria, Lithia.- echeggia la voce di Andreas -Proprio così... È successo tutto esattamente come nei tuoi ricordi. Te ne sei accorta anche tu. Il fatto che non vi è alcuna falsità nel tuo ricordo, così vivido e reale.- la ragazza si rifiuta credere alle parole di Andreas e decide di recarsi da Ioria impegnato in combattimento contro Frodi nella Stanza dell'Eroe. Lo scontro tra i due cavalieri è molto equilibrato, Frodi forte della potenza del Gullinbursti e Ioria forte delle zanne d'oro del Leone con colpi lanciati oltre la velocità della luce.

Frodi riconosce la potenza di Ioria -Ora capisco perché Lithia si sia affidata a te.- queste parole fermano Io-

ria che spiega a Frodi che tra persone che non meritano fiducia lei è la sola che tenta di proteggere Asgard e come Lithia, riconosce che anche Frodi ha a cuore la sorte di Asgard.

-Non c'è bisogno che tu me lo venga a dire. Io e Lithia, anche se per circostanze diverse, siamo cresciuti insieme.-

-Allora perché non dai ascolto alle sue parole?- replica Ioria

-Perché Lithia è in errore! Si è solo fatta confondere dalle troppe farneticazioni dette da Hilda in malattia! La mia missione è proteggere Asgard! E anche la

protezione di Lithia fa parte di questa missione.-

-Sono giunto fin qui perché ho fiducia delle sue parole, non vacillerò certo ora.- replica Ioria

Alla Stanza della Nebbia, Gemini si limita ad evitare i colpi di Sigmund poi spiega al suo avversario che capisce il suo dolore poiché, come lui, anch'egli aveva un fratello, poi si vede costretto a colpire Sigmund mandandogli in pezzi parte dell'armatura, poi lo avverte che con la forza di cui dispone non riuscirà mai a sconfiggerlo. Sigmund si rialza pronto a riprendere lo scontro nonostante sia vistosamente ferito, desideroso di vendetta per via di suo fratello -Ben prima che la guerra contro i cavalieri di Atena scoppiasse... Io che ero a capo dei cavalieri di Asgard, me ne accorsi prima di chiunque altro. Tuttavia fu dall'allora medico di Asgard, Andreas, che venni a conoscenza della guerra contro il Grande Tempio. Data la mia reclusione, venne scelto mio fratello come sostituto. Che





divenne così cavaliere di Asgard. Io non posso morire ora, devo onorare la memoria di mio fratello.-

-Come desideri, ti darò il colpo di grazia. Spero questo potrà portare in salvo la tua anima disorientata.- Sigmund decide di lanciarsi all'attacco di Gemini ma il cavaliere d'oro contrattacca con "l'Esplosione Galattica", subito dopo però sul cavaliere di Asgard compaiono parti dell'armatura di suo fratello Orion. Sigmund è convinto che suo fratello gli stia donando nuova forza per affrontare Gemini ma quest'ultimo gli fa notare che non è così, infatti subito dopo compare per intero l'armatura di Orion ma inizia a piangere, infatti il volere di Orion è quello di evitare la battaglia. Sigmund, compreso il volere del fratello, depone le armi ma Andreas, mediante lo zaffiro incastonato nell'armatura, trasforma Sigmund in un Berserk, un guerriero che perse la ragione senza temere la morte. Il cavaliere di Asgard attacca Gemini, i colpi portati da Sigmund sono ora più potenti e forti di prima ma lo spirito di Sigmund prega Gemini di ucciderlo, poiché non vuole vivere da marionetta.

-Il dio che serviamo sarà anche diverso. Ma in egual misura sei un nobile guerriero. Tuona mio cosmo!- con queste parole Gemini evoca l'armatura divina dei Gemelli poi attacca il suo avversario con "l'Esplosione Galattica", il colpo manda in frantumi sia l'armatura di Sigmund che lo zaffiro, liberando così il cavaliere dalla maledizione di Andreas e distruggendo la statua della Stanza della Nebbia. Il cavaliere di Asgard si rende conto di essere ancora vivo e di quanta nobiltà sia padrone Gemini.

Nella Stanza dell'Eroe continua lo scontro tra Frodi e Ioria fin quando nella sala non entra Lithia che rivela ai due cavalieri di essere stata lei a riportare in vita i cavalieri d'oro, nonostante la sua ammissione Frodi non le crede poiché la giovane non ha di questi poteri finché non giunge Andreas che conferma le parole della ragazza -Ciò che sta dicendo è pura realtà. Lithia è colei

che vuole conquistare Asgard e la Terra intera nonché l'artefice della resurrezione dei cavalieri d'oro volta alla distruzione dell'Yggdrasil!- poi rivolgendosi a Frodi -Frodi, sai già cosa devio fare. Applica la legge che dall'inizio dei tempi si tramanda ad Asgard.-

-Per chi compie il sacrilegio di far resuscitare i morti, l'unico castigo è la sola stessa morte. Se non sarà punito, una calamità si abatterà su Asgard sacrificando la maggior parte della gente.-

-Impugna la tua spada. E poni fine alla vita di Lithia!- ordina Andreas, sentendo

queste parole a Frodi tornano in mente i momenti passati con Lithia, dal momento in cui la ragazza giunge alla corte di Hilda fino all'investitura a cavaliere di Frodi. Il guerriero del nord lancia la sua spada contro l'amica ma la ferma poiché non ha il coraggio di colpirla, Lithia, comprendendo di aver compiuto un sacrilegio, prende la spada e si prepara a colpirla da sola ma Ioria ferma la sua mano. Frodi ritira la sua spada, e Andreas lo prende come un gesto di disobbedienza da parte del cavaliere

-Non è mia intenzione. Ma Lithia dice di voler proteggere Asgard. Le sue non sono menzogne. Ora voglio conoscere la verità, che cosa sta accadendo qui ad Asgard? A cosa devo prestar fede?-

Sentendo le parole di Frodi, Andreas decide di trasformare il cavaliere in un Berserk ma Frodi usa la sua spada per distruggere il suo zaffiro e liberarsi dalla maledizione del Berserk ma all'improvviso giunge Utgard che colpisce Lithia con la sua falce e la ragazza muore tra le braccia di Ioria.

-Coei che ha manipolato i cavalieri d'oro e tramato la conquista del mondo è morta. Asgard è salva.- Le parole di Andreas riecheggiano all'interno dell'Yggdrasil. Frodi decide di affrontare Utgard per vendicare Lithia e decide di lasciar passare Ioria.



USCITE DEL MESE

APRILE 2016



I CAVALIERI DELLO ZODIACO SAINTIA SHO - 4

DATA DI USCITA: 21 APRILE

COSTO: 4,20€

Eris è stata sconfitta, ma una nuova minaccia incombe su Atena. Intanto Shoko incontra un giovane Cavaliere tornato dalla Grecia per combattere nell'arena delle Galaxian Wars... Il suo nome è SEIYA! Al via l'arco narrativo contemporaneo alle vicende della serie classica di Masami Kurumada!



MYTH CLOTH SHURA DI CAPRICORN EX - GOD CLOTH

DATA DI USCITA: APRILE 2016 (GIAPPONE)

COSTO: 11.880 yen - 125,00 € circa

MYTH NEWS

COMPLETE WORKS A BASE DI MYTH



Durante la fiera Complete Works of Saint Seiya che si terrà a Giugno all'Akihabara UDX sarà anche il palcoscenico per alcuni myth cloth che saranno un'esclusiva della mostra, stiamo parlando del myth cloth EX di Aiolos di Sagittario OCE e di Aphrodite dei Pesci OCE, questi due myth si vanno ad aggiungere ad un'altra esclusiva volta a festeggiare i trent'anni della serie, ovvero Pegasus VI OCE. Mentre il myth di Pegasus verrà venduto per tutto l'arco della fiera, il myth di Aphrodite e Aiolos pare saranno in vendita per un periodo limitato, il myth di Aphrodite dal 17 al 23 Giugno mentre quello di Aiolos dal 24 al 29 dello stesso mese, il costo dei due modellini sarà di 8.640 yen. Insomma il Complete Work of Saint Seiya si preannuncia molto interessante.



CONFIRMATE LE USCITE

Dopo l'uscita a Marzo del myth di Aiolos di Sagittario Gold è stato confermato anche che Maggio sarà dedicato al lancio della nuova serie di modellini, la D.D. Panoramation, che segue nel calendario delle uscite il myth di Shura con l'armatura divina mentre a Giugno, oltre ai myth presenti al Complete Works, ci saranno le seconde uscite dei D.D. Panoramation ed infine a Luglio è stato confermato il rilascio del myth di Camus di Aquarius in armatura divina.



RECENSIONI MYTH CLOTH SHAKA DI VIRGO EX



SCATOLA

Il rivestimento illustrativo che ricopre il gold box vede sulla facciata principale il myth di Shaka della Vergine in posa statica, nell'angolo in alto a sinistra è presente il logo Saint Seiya, in basso il marchio Myth Cloth EX con il nome del cavaliere e in basso a destra i loghi Bandai e Tamashii. Ruotando in senso orario la scatola troviamo sulla seconda facciata Shaka in posa per lanciare il Sacro Virgo, ruotando ancora il gold box troviamo sulla terza facciata il sunto di quello che contiene la scatola. Partendo da in alto a sinistra troviamo Shaka in posa statica con l'elmo in mano, alla sua destra le quattro diverse possibilità di volto mentre sotto di esse una nuova posa di Shaka intento a meditare sul suo altare, la posa seguente riprende Shaka con il rosario dei 108 grani in mano mentre l'ultima immagine è dedicata al totem. Totem che viene ripreso più in grande sulla quarta facciata con la scritta in basso "Virgo Cloth". Tolto il rivestimento abbiamo il gold box, che sulla facciata principale si presenta con il simbolo della Vergine, al suo interno il gold

box contiene quattro blister che racchiudono tutti i pezzi, il primo contiene il personaggio di Shaka con diversi pezzi dell'armatura, il secondo blister contiene i restanti pezzi dell'armatura e lo scheletro del totem, il terzo blister contiene invece il rosario e l'appoggio per quando Shaka è nella posa della meditazione, nell'ultimo blister invece sono tenute i set di mani, le varie tipologie di volto, il mantello e i capelli.



MODELLINO



Il totem è molto verosimile, come per quasi tutti i myth della serie EX, e riproduce fedelmente la posa del segno zodiacale, il montaggio, se pur semplice, ha richiesto l'uso delle istruzioni poiché il montaggio di alcuni pezzi non è molto intuitiva e gli incastri non sono sempre perfetti, ma queste sono solo dettagli poiché il risultato finale è davvero molto bello.

Il personaggio di Shaka è veramente bello, molto accurato e molto ben fatto con l'armatura di un color oro lucente che risalta il cavaliere. Ma la sua bellezza è paragonabile solo alla complessità del suo montaggio, infatti l'utilizzo delle istruzioni è necessaria per via dei molti pezzettini che compongono l'armatura. Il modellino è dotato di due tipi di spallacci, uno rigido e l'altro flessibile, entrambi possono essere

montati sul cavaliere ma con il secondo che è ideale per far sì che il cavaliere assuma pose azione. Gli incastri dei pezzi dell'armatura sono perfetti ma tocca essere precisi al millimetro per montare il tutto sul cavaliere. La stabilità del cavaliere è sorprendente anche quando ricreiamo altre pose azione. Il cavaliere può assumere la posizione del fiore di loto, seduto sull'altarino che è disponibile con il myth, ma per assumere questa posizione la cosa si complica poiché alcuni pezzi tendono a staccarsi e cadere, una volta che però riusciamo a metterlo in posa il risultato è davvero bello.

COMMENTO

In linea di massima la bellezza di questo myth cloth è davvero impressionante, l'impatto visivo è davvero impressionante ma il montaggio è davvero complicato sia sul myth che in parte sul totem. Nonostante il myth sia molto pesante questo non incide sulla stabilità del personaggio che, posa del fiore di loto a parte, è veramente molto posabile. Insomma un myth che a prima vista alza il livello di qualità della collana di myth cloth.



VOTI

TOTEM.....	8,5
ACCESSORI.....	9
POSE.....	9,5
PERSONAGGIO.....	8,5
STABILITÀ.....	8,5
QUALITÀ/PREZZO.....	8,5
TOTALE.....	8,75



CRONOS

IL SOVRANO DEI TITANI



Era Mitologica

Come nel mito, Crono è l'ultimogenito di Urano e Gaia, viene addestrato da quest'ultima al fine di sconfiggere il compagno che bloccava nel Tartaro tutti i suoi figli e gli fa dono della sua Soma, la falce Megas Drepanon, che usa per uccidere il padre e spodestarlo; librandosi poi i fratelli e sorelle dal Tartaro. Con essi inizia a plasmare il mondo di nuove forme di vita e si unisce con la sorella Rea. Tuttavia, il padre prima di essere spodestato lo avvisa che lui stesso subirà il destino di venire ucciso dal proprio figlio, per ciò inizia a divorare i propri figli, finché Zeus, salvato da Rea stessa, riesce a sconfiggerlo e ucciderlo tramite il Keraunos ideato da Ceo e rubato dalla sorella e traditrice Mnemosine. Viene bandito nel tartaro nei millenni a seguire, mentre la sua temibile falce viene sigillata dalle saette di Zeus e celata nel luogo più sicuro della terra: sotto la statua della figlia Atena, nel suo santuario, protetta dai 12 cavalieri d'oro.

Era contemporanea

Lo spirito di Crono viene risvegliato da Ponto verso la fine del 20° secolo e questi inizia subito la sua campagna di vendetta. Aiutato da fratelli, primi tra tutti Iperione e Ceo, e da Gemini, di cui plaggia la mente; tenta subito di recuperare la sua soma e riprendere

il dominio sulla terra. Come prima cosa dona al falso sacerdote di Atena la daga deicida con cui uccidere l'infante Atena e impedire così alla dea della giustizia di manifestarsi. Successivamente, tramite il suo cosmo oscuro libera sulla terra diverse creature mostruose allo scopo di sterminare l'umanità, purtroppo i cavalieri di Atena riescono ad ostacolare le sue ambizioni e quindi si reca direttamente al grande tempio per recuperare la propria arma e con essa il corpo. Ad attenderlo vi è Gemini, il cui lato malvagio è disposto a sciogliere i sigilli di Zeus, ma la personalità fedele ad Atena prende il sopravvento e il cavaliere dei gemelli ingaggia battaglia con lo spirito divino, usando la stessa Daga dorata, capace di ferire e uccidere gli dei stessi, per sconfiggerlo. Crono maledice Gemini, avvertendolo che un giorno anche lui verrà smascherato e le sue ambizioni finiranno per mano dei suoi nemici, ma il cavaliere tenta comunque di porre fine al duello, purtroppo la sua personalità malvagia riprende il controllo e fugge. Davanti a Crono però si erge Ioria, che gli tiene testa, ma il dio sfrutta abilmente i fulmini del cavaliere d'oro per spezzare i sigilli di Zeus e liberare la sua arma, Ioria tuttavia tenta di eliminarlo col Photon Burst prima che possa completarsi la sua reincarnazione, ma a difesa del dio giungono le 6 dee, sue sorelle, che lo salvano. Crono risorge, ma il suo corpo è quello di un bambino e non ha ricordo nella sua identità né dei suoi poteri. Le 6 dee quindi lo portano al Chronos Labyrinth al fine di porre rimedio alla situazione, sotto la falsa guida di Mnemosine, reale responsabile di questa situazione. Nonostante il suo stato, Crono ha ancora la facoltà di usare la sabbia adamantina per sconvolgere il flusso temporale del pianeta terra e riportarlo agli albori della vita. Poco tempo dopo viene trovato da Lythos che lo convince a cercare di fuggire con lui e insieme tentano di abbandonare il palazzo divino, trovando nel mentre Rea pietrificata da chissà chi, vengono poi aiutati nella fuga da un misterioso figura che Crono stesso ipotizza essere una divinità. I due raggiungono il campo di battaglia ove



Ioria ha appena sconfitto Iperione e, per mantenere la promessa fatta a quest'ultimo, il cavaliere propone una convivenza pacifica sulla terra tra gli uomini e i Titani, ma in quel momento Ponto ordina a Mnemosine di restituire a Crono i ricordi, creando così una spaccatura nella personalità del dio, che decide di conquistare la terra per sé, ignorando il suo popolo e i suoi fratelli prigionieri nel Tartaro e distruggendo l'umanità e gli dei dell'Olimpo e attacca quindi Ioria e mandando contro i suoi compagni gli ultimi tre Giganti, posti a sua diretta protezione. Tuttavia, resta ancora legato a Lythos e le propone di seguirlo per andare a creare assieme una nuova vita sulla terra, al suo rifiuto Crono perderà ogni barlume di bontà e deciderà di distruggere tutto e tutti. Evocherà quindi i suoi tre astri protettori, gli ultimi esponenti della stirpe dei nove Giganti, affinché lo affianchino nella battaglia finale contro Ioria, ma verranno sconfitto dai compagni del cavaliere del leone e Crono si ritroverà nuovamente solo. Tuttavia questo non lo spaventa affatto e anzi sicuro della propria vittoria distrugge la Sabbia Adamantina, che gli consentiva di manipolare il tempo e conseguentemente aggravando gli sconvolgimenti temporali sulla Terra e accelerando il processo di distruzione del Chronos Labyrinthos (che va via via crollando con la morte dei vari Titani), affermando che se non verrà sconfitto rapidamente entrambi i mondi soccomberanno. Quindi cambia anche aspetto alla sua Soma, che diventa più adatta alla lotta corpo a corpo rivelando così che può combattere anche senza l'uso di armi o Astri a dispetto dei suoi fratelli.



Poteri e Abilità

In quanto re dei Titani, Crono è il più potente guerriero della casta divina. Brandisce la temibile falce Megas Drepanon, con cui intende falciare la vita di tutti gli abitanti della Terra e del figlio parricida Zeus. A differenza delle altre Soma, la sua dispone di 2 forme differenti che rispecchiano la sua natura ambigua. La prima, che mostra ad inizio duello, è molto pomposa e ingombrante, impedisce praticamente di muoversi al dio, il quale lascia che siano le mani generate dal suo cosmo ad agire e presenta vissamente le lame della sua falce (una circolare sulla schiena e una che regge con entrambe le mani). La seconda è più snella e viene usata da Crono per il corpo a corpo, il suo elmo presenta 2 volti similmente a quello di gemini. Ha la facoltà di richiamare a sé gli elementi naturali (eccetto il fulmine) e manipolarli in disastri apocalittici tramite la tecnica dell'Arkahin Phenomenos che scaraventa contro l'avversario. Inoltre può maledire i suoi nemici tramite il Telos Oracle.

Prima di essere liberato dal sigillo, si manifestava come un'immensa figura spettrale umanoide, oscura, con molte mani; costituita di puro cosmo e quindi difficile da colpire con colpi convenzionali. Anche dopo la manifestazione del suo corpo materiale, è solito evocare ancora attorno

alla sua Soma mani nere di cosmo che usa in battaglia sia in modo offensivo che difensivo, mentre lui personalmente rimane fermo.

Tramite la clessidra della Sabbia Adamantina, può influire sul flusso del tempo dell'intero pianeta e farlo regredire a suo piacimento. Difatti riporta in vita animali estinti come dinosauri e tigri dai denti a sciabola, oppure cambia la morfologia di vari luoghi, riportandoli com'erano millenni prima. Questo potere influisce anche sui morti, difatti diversi spettri e mummie delle tombe egizie iniziano a muoversi nel mondo.

Il suo cosmo oscuro può anche liberare e richiamare sulla terra mostri mitologici come le Arpie

Assieme ai suoi 11 fratelli è in grado di alimentare il simbolo divino del Theos Sema, un marchio infuocato che appare in cielo e spinge gli uomini alla follia e alla violenza. Esso alimenta anche le creature asservite ai Titani, come la Salamandra di Rea

Infine, le 3 lunghe trecce dei suoi capelli, gli consentono di evocare gli ultimi Giganti, i 3 Astri suoi protettori.

SAINT SEIYA

NEXT DIMENSION

X PARTE



Durante la sua fuga con la neonata Atena, Shijima, il cavaliere della Vergine, è molto debole per via della Rosa Bianca di Cardinale, così decide di provare a contattare telepaticamente qualsiasi cavaliere senta. Intanto alla prima casa, Andromeda e Suikyo sono al cospetto di Shion che rifiuta di far passare Andromeda nonostante le parole di Suikyo -Shion, dovresti saperlo anche tu! Andromeda è un cavaliere di Atena come noi!-

-Di questo ne sono convinto.- replica Shion -Ma sono due discorsi differenti. Io sono il custode della Casa

dell'Ariete. Non farò passare nessuno senza il permesso di Atena o del Sommo Sacerdote.-

A queste parole Tenma prova a colpirlo ma Shion lo ferma sicuro di aver ascoltato qualcuno che provava a mettersi in contatto con lui, infatti il cavaliere dell'Ariete è l'unico a sentire il pensiero di Shijima per via dei suoi poteri telecinetici. Shijima approfitta per informarlo che Atena è rinata sotto le sembianze di una neonata e sia il Sommo Sacerdote che Cardinale dei Pesci hanno tradito, sentendo ciò Shion decide di far passare sia Tenma che Andromeda mentre un manipolo di spettri giunge davanti alla prima casa. Mentre i due cavalieri di bronzo ascoltano gli ordini di Shion e procedono oltre la prima casa alcuni specter provano ad aggredire Shion, ma sono fermati dal Chrystall Wall. Dal plotone si fa avanti Suikyo, che ben conoscendo la tecnica di Shion, distrugge il muro con un solo sassolino -Per quanto sia crollabile, c'è sempre un punto debole. Basta colpirlo lì per renderlo fragile.-



Nel vederlo, Shion gli chiede come mai sia giunto di persona al Santuario, la risposta di Suikyo è immediata -Sono venuto per prendere la testa di Atena!-

Shion si trova di fronte a Suikyo e il suo manipolo di specter e quando alcuni di essi provano ancora ad attaccare Shion questi li sconfigge facilmente, così Suikyo avverte gli altri specter che solo lui è in grado di uccidere Shion e così ordina agli altri specter di proseguire perché lui penserà al custode della prima casa.

Nel ventesimo secolo Hecate si trova all'obelisco della Luna e ripensa a quanto le è capitato quando viene raggiunta da Phoenix che presentandosi come cavaliere di Atena, chiede alla strega notizie della sua dea. Hecate informa Phoenix che Atena è andata ai tempi della precedente Guerra Sacra e per di più Chronos ha scombinato i suoi telomeri, il cavaliere della Fenice chiede ad Hecate di essere più precisa -I telomeri potremmo definirli l'orologio delle cellule. Chronos

ha fatto impazzire i telomeri di tutto il suo corpo, ossia il suo orologio della crescita. In questo momento sarà un'impotente vecchina o una neonata. Anche se fosse arrivata sana e salva nel passato, non potrebbe far nulla.- Sentendo queste parole, Phoenix chiede ad Hecate di accompagnarlo da Chronos. Intanto Shion e Suikyo sono faccia a faccia, così il cavaliere d'oro chiede all'amico di un tempo cosa gli sia successo ma quando questi gli ribadisce che il suo scopo è prendere la testa di Atena, a Shion non resta altro che affrontare l'amico di un tempo. Lo scontro tra i due cavalieri sembra subito volgere in favore di Suikyo che con un colpo atterra Shion. -Pensavo che diventando un cavaliere d'oro fossi diventato più forte ma a quanto pare non sei ancora al mio livello. È ridicolo che abbiano affidato la prima casa, quella dell'Ariete, a uno come te.-

Shion riconosce la forza del suo avversario ma alzando lo sguardo verso di lui nota che Suikyo piange lacrime di sangue.



MIZAR/ALCOR

L'ARMATURA DALLA DOPPIA CONFIGURAZIONE



STORIA

L'armatura di Mizar e Alcor è l'armatura dello smilodonte, o tigre dai denti a sciabola, e rappresenta la sesta stella dell'Orsa Maggiore, Theta Mizar, e della sua stella ombra, Alcor. L'armatura di Mizar, in cui è incastonato lo zaffiro di Odino, è custodita in fondo al gelido lago di Asgard, l'armatura sceglie Mizar come suo padrone. Come per le altre armature del nord, anche l'armatura di Mizar resiste alle bassissime temperature di Asgard e copre gran parte del corpo del cavaliere lasciando scoperto solo la parte superiore delle cosce, di colore verde scuro con delle decorazioni più chiare. A differenza di altre armature di Asgard, l'armatura di Mizar tiene incastonato lo zaffiro di Odino nel petto. Dell'armatura della tigre del nord ne esiste una copia identica, diversa solo nel colore, argento e bianca, che appartiene alla stella ombra di Mizar, Alcor, che indossa il fratello dello stesso cavaliere che però non sa della sua esistenza.

L'armatura di Alcor non ha alcuno zaffiro di Odino poiché ufficialmente non fa parte della casta dei cavalieri del nord.



TOTEM

Il totem dell'armatura di Mizar/Alcor raffigura una tigre dai denti a sciabola posizionata sulle quattro zampe, i pezzi dell'armatura sono facilmente riconoscibili, partendo dall'elmo che forma la testa dell'animale da cui fuoriescono due grandi denti. L'elmo è attaccato al blocco centrale che fa da corpo dell'animale insieme al cinturino mentre le zampe anteriori sono composti dai bracciali e dai coprispalle mentre le zampe posteriori sono assemblate dalle ginocchiere e gli schinieri.



ELMO



L'elmo dell'armatura di Mizar è un caschetto che ricopre per intero la testa lasciando scoperto il solo volto. L'elmo riprende per intero il volto della tigre, con la testa che viene ricoperta per intero da quello che è una fedele riproduzione del volto della tigre con gli occhi formati da due gemme rosse e due

piccole placche circolari che formano le orecchie, ai lati una piastra rettangolare con due tagli ai lati sembra voler formare una sorta di criniera. Le tempie del cavaliere sono protette dalle due zanne che rientrano nell'elmo agganciandosi alla base della bocca della tigre che copre la mascella di Mizar.

COPRISPALLE



I coprispalle dell'armatura sono di tonalità un po' più chiare rispetto alla tonalità del resto dell'armatura con dei fregi di colore più scuro. La forma del coprispalle è romboidale e ripiegata su se stesso, con l'angolo che si aggancia al blocco centrale arrotondato. Sul dorso del blocco centrale è presente una piastra seghettata, con quattro punte, posta perpendicolarmente al coprispalle, ma quando questi viene indossato la piastra sparisce nel coprispalle.

PETTORALE



Il blocco centrale copre per intero il busto del cavaliere, di colore verde scuro quella di Mizar e bianca quella di Alcor con decorazioni di tonalità diverse. Il blocco centrale sembra essere formato da diversi pezzi, un primo, rinforzato, copre il pettorale del cavaliere e ad a cui è agganciato anche il bavero, sotto di esso altre tre piastre, più sottili, coprono per intero il busto. Queste tre piastre sono fatte di un materiale più malleabile per permettere al cavaliere di muovere il busto a suo piacimento. Al centro della prima piastra, subito sotto al pettorale, vi è incastonato lo zaffiro di Odino.

CINTURINO



Il cinturino riprende il colore del blocco centrale con dei fregi interni di tonalità più chiara. Il cinturino è formato da quattro piastre esagonali irregolari, difatti una parte è più allungata rispetto all'altra, con la base che si aggancia al blocco centrale mentre le piastre esagonali sono agganciate tra loro attraverso il lato corto dell'esagono. Il loro materiale, come per la copertura del torace, è leggermente più malleabile per permettere la libertà di movimento del cavaliere.

BRACCIALI



I bracciali dell'armatura di Mizar coprono per intero l'avambraccio che viene avvolto da una sorta di cilindro stilizzato che aderisce perfettamente al braccio del cavaliere tranne che per la parte superiore che va a coprire il gomito che finisce a punta. Al bracciale è agganciato un secondo pezzo che avvolge il bicipite del cavaliere per poi finire a punta. Questa parte dell'armatura ha un punto di snodo sul polso per favorire i movimenti e la copertura delle mani risulta essere più rigida sul dorso e più flessibile nel palmo.

SCHINIERI



Gli schinieri avvolgono per intero gli arti inferiori di Mizar in modo lineare, aderendo alle forme del cavaliere. Gli schinieri sono rinforzati da una placca all'altezza della tibia e terminano poco prima del ginocchio dove una piastra circolare, tenuta ferma da una fascia flessibile, protegge il ginocchio del cavaliere e unisce gli schinieri con

la protezione della coscia che è a forma di pentagono che avvolge le cosce del cavaliere per poi finire a punta.



UN AMICO RITROVATO



Demetrios viene raggiunto dall'anziano maestro che si complimenta con l'allievo per come ha migliorato le sue tecniche negli anni. I due ricordano i tempi dell'addestramento, allora, Demetrios mostrava a Sirio la sua abilità nel frantumare le pietre con un pugno, ma prima che anche l'altro bambino potesse provare, giunse il maestro, affermando che stavano solo sprecando energie. Irritato, Demetrios tirò un calcio all'acqua del fiume sulla riva del quale si trovavano, ma il maestro disse che l'unico modo per bloccare il flusso dell'acqua era la calma mostrando loro come era possibile grazie al suo cosmo. Demetrios spiega al maestro i motivi che non gli permettono di essere calmo la sua infanzia difficile glielo vieta, fin quando non fu cacciato dai 5 Picchi, e col tempo lo ha portato ad accumulare odio e rabbia nei confronti di Sirio. Il maestro risponde che fu cacciato perché l'armatura del Dragone non può andare a chi sfoga la sua rabbia poiché può diventare pericolosa, dopo aver detto questo il maestro si allontana. Il giorno seguente, Sirio è in meditazione e ripensa agli ultimi eventi ed al fatto che per la prima volta ha avuto paura ma è deciso a tornare il guerriero di un tempo. Poco dopo Sirio consegna lo scrigno con l'armatura del Dragone al maestro solo vincendo sarà certo di esserne degno. L'anziano, che sta pescando, annuisce ma aggiunge che oltre al coraggio avrà bisogno di capire le reali motivazioni per cui combatte. Pegasus intanto è di fronte al palazzo di Mur, ma il ponte di legno che lo separa dall'edificio va in pezzi sotto i suoi piedi, obbligandolo ad arrampicarsi. Il cavaliere non vuole infatti a nessun costo abbandonare l'amico che tanto ha fatto per lui. Dragone ha nel frattempo raggiunto Demetrios, che prima di iniziare a combattere si benda gli occhi per essere alla pari col nemico, poi, sotto lo sguardo attento del maestro, il duello inizia. Per i primi attimi i due si equivalgono, poi Sirio deve indietreggiare di fronte agli artigli della tigre, finché Demetrios non lo ferisce all'addome. Sirio blocca i due colpi successivi, ma poi perde l'equilibrio e cade nel fiume, ripresosi, Dragone subisce il nuovo attacco di Demetrios che lo stringe alla gola. Il guerriero è certo della vittoria, ma Sirio fa leva sul braccio



dell'avversario per sferrare una violenta ginocchiata e spezzargli l'arto. Sirio travolge poi il nemico con il Colpo segreto del Drago nascente, colpendolo allo stomaco e scagliandolo contro le rocce, ma con suo immenso stupore il ragazzo si rialza e, pur ferito, si dice certo della vittoria. Demetrios spiega infatti che ora, dopo lo sforzo fatto per lanciare il Drago Nascente, Sirio è troppo stanco e debole per continuare la lotta, ed anche il maestro, che sta seguendo lo scontro da una roccia insieme a Fiore di Luna, ammira l'astuzia dell'allievo di un tempo. Demetrios corre verso Sirio per dargli il colpo finale, incurante delle urla di Fiore di Luna che lo supplicano di fermarsi. Sirio pensa allora ai suoi amici, che lo stanno aspettando, poi ricorda le parole del maestro ed infine si prepara ad usare di nuovo il Drago nascente e subito dopo lancia il suo colpo segreto contro Demetrios. Drago e tigre si scontrano a mezz'aria, e Sirio ha la meglio, suscitando l'approvazione del maestro, che si dice orgoglioso di lui. Nel fiume, la benda che copriva gli occhi di Demetrios è portata via dalla corrente ed il ragazzo, in fin di vita, è fra le braccia di Sirio e si complimenta con lui. Dragone afferma che se Demetrios avesse avuto il braccio sano, avrebbe vinto sicuramente, ma il ragazzo risponde che la sua forza veniva dalla rabbia e non da un nobile ideale, ed era quindi destinata alla sconfitta. Il maestro, udendo queste parole, piange perché il suo allievo ha finalmente capito, guadagnandosi un posto nel suo cuore accanto a Sirio. Prima di morire, Demetrios supplica Sirio di promettergli di tornare il guerriero di un tempo, e più tardi, dopo averlo seppellito ed aver eretto una lapide in sua memoria, Dragone giura sull'anima dell'amico ritrovato di non arrendersi mai, poiché oggi ha acquisito un dono molto più importante della vista. Intanto, mentre Pegasus ha raggiunto il palazzo di Mur solo per essere informato da Kiki che l'uomo è scomparso, una grande energia cosmica entra sia nel palazzo di Lady Isabel che nel Grande Tempio. Sia l'elmo che gli altri otto pezzi escono dagli edifici e, dopo aver volato per centinaia di chilometri, ad insaputa di tutti, si riuniscono sulle calme acque di un lago, nel quale l'armatura, finalmente ricomposta, si immerge.



L'ACQUA DELLA VITA



Giorni dopo, Lear cerca al computer una spiegazione plausibile sulla scomparsa dell'elmo, ed anche le ricerche di Benam sono inutili. Tutti iniziano a temere che l'elmo sia finito nelle mani di Arles, ma Isabel non perde il controllo e cerca di tenere sotto controllo la situazione, in attesa del ritorno di Pegasus, che Shadir è andato a prendere. Al Grande Tempio c'è la medesima confusione, dovuta alla scomparsa degli otto pezzi, e Phaeton subisce la collera del Grande Sacerdote. Phaeton aggiunge di aver già mandato Aracne nel Jadir per portare ad Atene il grande Mur, i cui poteri potrebbero essere di aiuto per ritrovare gli otto pezzi scomparsi. Nessuno sa che l'armatura è al sicuro in un lago lontano. Intanto anche l'anziano maestro dei 5 Picchi sembra essere scomparso, preoccupando Sirio che ha deciso di tornare dai cavalieri. Al palazzo di Mur, Pegasus inizia a diventare impaziente per l'assenza del proprietario, specie quando Kiki gli dice che il fratello a volte scompare per venti giorni o un mese. Pegasus non vuole aspettare così tanto, conscio che Dragone sta soffrendo per la sua cecità, ma in quel momento Kiki si ricorda della miracolosa acqua della vita, che sgorga sulla sommità del monte Jandana ed capace di guarire qualsiasi malattia. A queste parole, Pegasus prende con sé il bambino e corre verso la montagna, ansioso di trovare l'acqua e guarire Sirio. Giunti alle pendici del monte, Kiki tenta di teletrasportarsi sulla cima ma una misteriosa energia glielo impedisce. L'unico modo per raggiungere la vetta è una scalata, impresa in cui neppure Mur è riuscito, ma Pegasus non si tira indietro e, lasciato il bambino, si incammina con una borraccia vuota legata alla cintura. Ben presto, si trova su uno stretto ponte roccioso e dal quale salgono violente correnti ascendenti. Mentre il monte è pervaso di una grande energia, Pegasus perde l'equilibrio e cade ma riesce a risalire. Dietro di lui, le rocce vanno in pezzi e solo con un salto il ragazzo riesce ad aggrapparsi all'altra estremità, ma, issatosi su uno spuntone roccioso, ha appena il tempo di alzare lo sguardo e vedere un masso enorme rotolare verso di lui. Il ragazzo viene sepolto dalle pietre, ma subito dopo si libera bruciando il suo cosmo e frantumando il macigno. Ripreso fiato,



Pegasus continua la sua corsa fino a giungere su una piccola pianura quasi in cima al monte, ma lì è attaccato da numerose aquile, che sul monte hanno nidificato. Il cavaliere lancia allora un fascio di energia, che allontana le aquile ma al tempo stesso ferisce uno dei loro cuccioli. Calmatosi, Pegasus prende in braccio l'aquilotto, lo accarezza ed in cuor suo gli chiede perdono per averlo ferito. La bestiola vola verso il cielo, che subito si rischiarava dalle nubi, e le aquile più grandi si fanno da parte, aprendo un sentiero che conduce alla fonte della benefica acqua della vita, che brilla dei colori dell'arcobaleno. Alla base del monte, Kiki sta

ancora aspettando Pegasus quando è raggiunto da un guerriero, il quale si presenta come Aracne, cavaliere del Grande Tempio, e che vuole sapere dov'è Mur. Quando Kiki gli risponde che non ne ha idea, Aracne lo lancia contro le rocce, ma il bambino è preso al volo da Pegasus, di ritorno con la borraccia piena di acqua della vita. Consegnatala al

bambino, Pegasus si appresta alla lotta, ma Aracne, assume una stranissima posizione di combattimento, simile a quella di un ragno. Mentre Isabel si augura che Pegasus torni presto, in Grecia Arles è furioso per non avere più notizie di Aracne e degli otto pezzi, ma rifiuta comunque il consiglio di Phaeton di rivolgersi ad Atena. Pegasus, stanco per la scalata, si trova intanto in difficoltà ed Aracne, colpitolo più volte, lo imprigiona nella sua "Tela del Ragno", che lo immobilizza e gli succhia le energie. Pegasus avverte il proprio cosmo disperdersi, ma il colpo di grazia è fermato da Shadir, che aspira la tela del nemico ed al tempo stesso dice a Pegasus di raccogliere le proprie forze. Il ragazzo si gira allora a guardare la borraccia con l'acqua della vita e pensa a Sirio, poi brucia il suo cosmo liberandosi dalla tela e, mentre Shadir tiene occupato Aracne, l'eroe indossa la sua armatura, giunta in suo soccorso. Una volta alla pari, Pegasus lancia il suo fulmine che sconfigge Aracne. Il ragazzo vorrebbe correre con Kiki in Cina, per portare l'acqua da Sirio, ma Shadir lo informa della scomparsa dell'elmo, e l'eroe si trova combattuto tra l'amicizia ed il dovere. Alla fine, Pegasus decide di mandare solo Kiki ai Cinque Picchi con la borraccia, mentre lui tornerà a Nuova Luxor.



I CAVALIERI D'ORO



Tornato a Nuova Luxor, Pegasus è informato sulla scomparsa dell'elmo, il cavaliere vorrebbe iniziare subito le ricerche ma Lady Isabel lo fa accompagnare in clinica poiché ha la febbre alta. Al Grande Tempio, Arles è innervosito dal fatto che la sacra armatura del Sagittario sia in mano a Lady Isabel, e ciò lo spinge ad una mossa definitiva. Poco dopo, il sacerdote convoca Scorpio, cavaliere d'oro, che, vestito della sacra armatura dello scorpione si inchina davanti a lui, Arles racconta al cavaliere la sua versione dei fatti su come i cavalieri dello Zodiaco abbiano scatenato un'assurda guerra, ma Scorpio, che era già a conoscenza delle loro azioni, credeva che essi fossero stati vinti da tempo. Il sacerdote racconta delle continue sconfitte dei cavalieri del Grande Tempio. Scorpio, pur restando colpito da queste parole, continua a non capire perché è stato convocato, affermando che lui è un cavaliere d'oro e non può combattere contro nemici così inferiori, ne andrebbe del suo onore. Arles insiste, e Scorpio gli chiede perché tema tanto quei cinque ragazzi. Il sommo sacerdote spiega lo informa allora della scomparsa dell'armatura di Sagitter, che lasciò la Grecia anni prima, portata via dal traditore Micene, e dei suoi sospetti che sia finita nelle mani dei cavalieri di Lady Isabel. Detto ciò, Arles solleva un braccio ed apre il tendone alle sue spalle, mostrando a Scorpio sette scrigni d'oro contenenti sacre armature, quelli del Toro, Pesci, Acquario, Capricorno, Vergine, Cancro e Gemelli. Arles afferma che fino ad ora Scorpio è l'unico che egli sia riuscito a rintracciare, poi aggiunge che oltre a Micene vi sono altri due cavalieri d'oro traditori: Libra ed Ariete. Il cavaliere di Libra, che nonostante abbia già qualche centinaio di anni è un guerriero molto potente, si trova, secondo le ultime notizie, ai Cinque Picchi, in Cina, mentre il cavaliere d'Ariete pare sia sui monti tra l'India e la Cina e viva riparando armature. Costoro hanno sempre rifiutato l'autorità di Arles. Il rischio che palesa il Sacerdote è che possa scatenarsi una guerra tra Cavalieri d'Oro. Scorpio, dentro di sé, è obbligato ad ammettere che, se anche alla fine dovessero vincere, si sarebbe verificata una lotta interna tra cavalieri d'oro, e ciò non deve accadere. A Nuova Luxor, Pegasus è già stanco di essere in ospedale e prova a fuggire, ma viene fermato da Lania, che lo riporta in camera. Ciò che entrambi i ragazzi ignorano è che Tisifone li sta spiando di nascosto, pronta ad agire

per eliminare Pegasus. Più tardi, la sacerdotessa entra nella stanza della clinica in cui Pegasus riposa e tenta di ucciderlo nel sonno, ma il ragazzo si sveglia giusto in tempo per evitare il colpo per poi fuggire. Tisifone rivela di essere stata bandita dal Grande Tempio e di non poter tornare senza aver ucciso Pegasus. Pegasus ribadisce la sua volontà di non voler combattere contro una donna. Ma Tisifone parla delle dure regole che una donna deve accettare per diventare cavaliere, prima fra tutte indossare una maschera, che copre il volto e nasconde la femminilità. Nessuno può vederla senza maschera, ma Pegasus lo fece quel giorno ad Atene, e per questo deve morire. Comunque, anche un altro motivo muove la mano di Tisifone, che racconta un fatto avvenuto quando ancora ragazzini, Pegasus, inseguendo una lepre si imbatté in Tisifone a cui curò una ferita fattasi mentre si allenava, quella era la prima volta che qualcuno scopriva la sua femminilità da quando era giunta ad Atene. Tisifone spiega che è stata obbligata a rinunciare alla sua femminilità per diventare un guerriero e deve uccidere Pegasus, unico a conoscere il suo lato più dolce. Lady Isabel viene a conoscenza che anche gli altri otto pezzi della Sacra Armatura sono scomparsi mentre Arles ordina a Scorpio di partire per eliminare i cavalieri, il guerriero accetta, certo di vincere rapidamente. Una voce però lo blocca, e nella sala del trono si fa avanti Ioria, che è cavaliere d'oro del Leone, il quale chiede di avere lui la missione che era stata affidata a Scorpio. Il cavaliere è disposto anche ad affrontare Scorpio pur di partire, Arles decide di affidargli la missione. Scorpio protesta affermando, dopo che Ioria è uscito, che Ioria è fratello minore del traditore Micene e non ci si può fidare di lui, anche se è uno dei più forti cavalieri d'oro. Arles però risponde che ha scelto Ioria proprio per questo, egli infatti, dopo la fuga del fratello, si è esiliato da solo dal Grande Tempio per tredici anni, col solo pensiero di riparare il crimine di Micene, e questo lo rende l'uomo più adatto. Mentre Arles si allontana, Scorpio ne ammira l'astuzia, ma al tempo stesso si chiede se possa realmente fidarsi di un uomo così cupo e misterioso. Ioria, con lo scrigno d'oro del leone sulle spalle, giura di riparare i crimini di cui si è macchiato il fratello e si appresta a partire, mentre, nel bosco, Pegasus evita gli attacchi di Tisifone, rifiutandosi però di combattere con lei.



MEGLIO
REGNARE
ALL'INFERNO
CHE SERVIRE
IN RETE



