

NUMERO 20



LE DODICI CASE MAGAZINE

MIME
MAESTRO DI
FATALI MELODIE
COME NASCE



L'ANIME



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Come nasce l'anime di Saint Seiya</i>	5
<i>Mime, maestro di fatali melodie</i>	7
<i>Next Dimension - XVII parte</i>	9
<i>Mitologia - Crateris & Corvo</i>	10
<i>Unicorno, l'armatura custodita ad Orano</i>	11
<i>Oniro, il dio dei sogni</i>	13
<i>Uscite del Mese</i>	14
<i>Approfondiamo un pò Saintia Sho</i>	15
<i>Myth Cloth - Shiryu del Dragone V1</i>	17
<i>Episodio 58 - Addio, fratello</i>	19
<i>Episodio 59 - Speranza nella settima casa</i>	20
<i>Episodio 60 - La cuspide scarlatta</i>	21
<i>Saint Quiz</i>	22
<i>La Storia di Crono - Capitolo 1</i>	23
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	25



I Cavalieri dello Zodiaco e la mitologia, un connubio praticamente perfetto.

Sin dalle prime scene la mitologia l'ha sempre fatta da padrone ne I Cavalieri dello Zodiaco, soprattutto quella greca è stata la maggiore fonte d'ispirazione per Kurumada, dalla quale ha estrapolato numerosi miti e leggende che hanno corredato una trama già



di per se epica. L'opera è caratterizzata dalla continua comparsa di dei, eroi, semidei impegnati in Guerre Sacre, questi aspetti hanno affascinato milioni di lettori nel mondo sin dai primi capitoli, perché diciamoci la verità chi di noi dopo aver visto un personaggio ne i Cavalieri dello Zodiaco che si collegava ad un mito classico, magari per approfondire l'universo creato da Kurumada, non è andato alla ricerca di informazioni sulla mitologia, magari appassionandosi proprio ad essa. A mio parere è stata questa la mossa vincente del mangaka giapponese, perché questo richiamo alla mitologia nel mondo moderno ha saputo rendere ancora più epico un qualcosa che già di per se era già speciale. Questo perché la bravura, come dicevo, non è stata solo nel fondere la mitologia classica in un'opera moderna, ma è stata mescolarla con altre mitologie di altre culture come quella cinese o quella nordica, quella egizia con le leggende Arthuriane non fossilizzandosi solo sul mito greco classico. Certo, nei miti raccontati da Kurumada ci sono delle imprecisioni, cosa dovuta probabilmente per dare un seguito logico della trama. Questo connubio di miti e leggende diverse ha dato vita alla saga di Asgard, un intero arco narrativo inedito nel manga dove la mitologia e la cultura

greca, attraverso i cavalieri, si mescolava con i miti e la cultura norrenna. Kurumada, nel creare i suoi personaggi, evoca dei ed eroi provenienti dall'antica mitologia nordica o dalla saga dei Nibelunghi,

opera nordica ricca di eroi e leggende, questo ha permesso a Kurumada di dar vita ad una delle saghe più apprezzate di Saint Seiya. Anche la saga di

Ade ha avuto il giusto mix di culture, soprattutto i capitoli dedicati agli inferi, perché nella creazione del regno governato da Ade, il dio dei morti, ha saputo mescolare fattori provenienti dalla mitologia classica ad una cultura che, a primo impatto, è totalmente diversa. Stiamo parlando ovviamente dell'Inferno creato da Kurumada, che è visibilmente ispirato all'Inferno dantesco di cui ne ha ripreso la struttura. La cosa è sottolineata dalla presenza della porta d'ingresso degli Inferi su cui è scolpita la frase "Perdete ogni speranza o voi che entrate", la stessa che Dante e Virgilio trovarono nel loro viaggio nel mondo dei morti. In certi tratti della storia la mitologia e le leggende sono state dei fattori determinante in alcuni tratti della trama, come la corsa alle dodici case o descrivere la storia di Orfeo da cui è stato ripreso il mito per giustificare la sua presenza negli Inferi.

Insomma i miti e le leggende classiche o di altre culture sono state uno dei fili conduttori di tutta l'opera di Kurumada e ciò ha fatto sì che Saint Seiya, o se preferite I Cavalieri dello Zodiaco, fosse molto diverso da ciò che veniva creato all'epoca. Questo ha saputo rendere Saint Seiya più affascinante.

SEIYA85

NEWS DAL WEB

RIPRENDE IL NEXT DIMENSION



sarà composto da 24 pagine. Questo nuovo capitolo segnerà la chiusura dei festeggiamenti per il trentennale di Saint Seiya portandosi via con sé i numerosi appuntamenti che hanno segnato quest'anno.

Il tutto mentre tutti sono in attesa di conoscere gli annunci importanti di cui ha parlato l'ultimo numero di Champion Red e che approfondiremo prossimamente.

Come sempre, con l'avvicinarsi delle festività natalizie, si avvicina anche la ripresa del capitolo Next Dimension, infatti stando alle prime indiscrezioni, sul numero 1 del 2017 della rivista Weekly Shonen Champion verrà annunciata la data della ripresa della pubblicazione dei nuovi capitoli del continuo ufficiale di Saint Seiya curata interamente da Masami Kurumada. Con tutta probabilità il nuovo capitolo dovrebbe vedere la luce sul numero seguente della rivista, ovvero il prossimo 8 Dicembre con il capitolo 75 e

ANNUNCIATA L'USCITA DEL GEMINI SAGA SET



alla linea DD Panoramation, infatti è stata annunciata l'uscita del modellino di Saori/Atena per Aprile 2017.

La Bandai ha annunciato l'uscita speciale riguardante il custode della terza casa, infatti lo speciale Gemini Saga Set vedrà la luce a partire da Maggio 2017. Ricordiamo che il set si compone di tre personaggi, poiché oltre al personaggio di Saga con indosso l'armatura divina, facente parte della collezione Soul of Gold, la confezione comprende anche un Saga con indosso l'armatura dei Gemelli classica e un Saga/Arles con tanto di trono.

Non ci resta che attendere quando inizierà il preorder per poterlo ordinare poiché si prevede che le scorte termineranno molto presto.

Intanto la Bandai ha approfittato per annunciare anche un'altra novità vista al recente Tamashii Nations ma che appartiene

COME NASCE L'ANIME DEI CAVALIERI DELLO ZODIACO

Negli anni ottanta le tv erano invase da anime robotici che tanta fama aveva dato all'animazione giapponese, e numerosi introiti ai produttori di giocattoli. Ma a metà decennio il genere cominciava a stagnare, con trame che diventavano ripetitive e scontate, così l'audience televisiva ne risentiva, così come le vendite del merchandising



a loro legate. Allora Toei Doga (oggi Toei Animation) iniziò una collaborazione con lo studio televisivo TV Asahi per la creazione un nuovo progetto che avrebbe dovuto contrastare in termini di audience la concorrente TBS, soprattutto per fascia oraria del sabato pomeriggio. Per questo nuovo progetto la Toei cercava una storia tutta nuova nel suo genere, che non

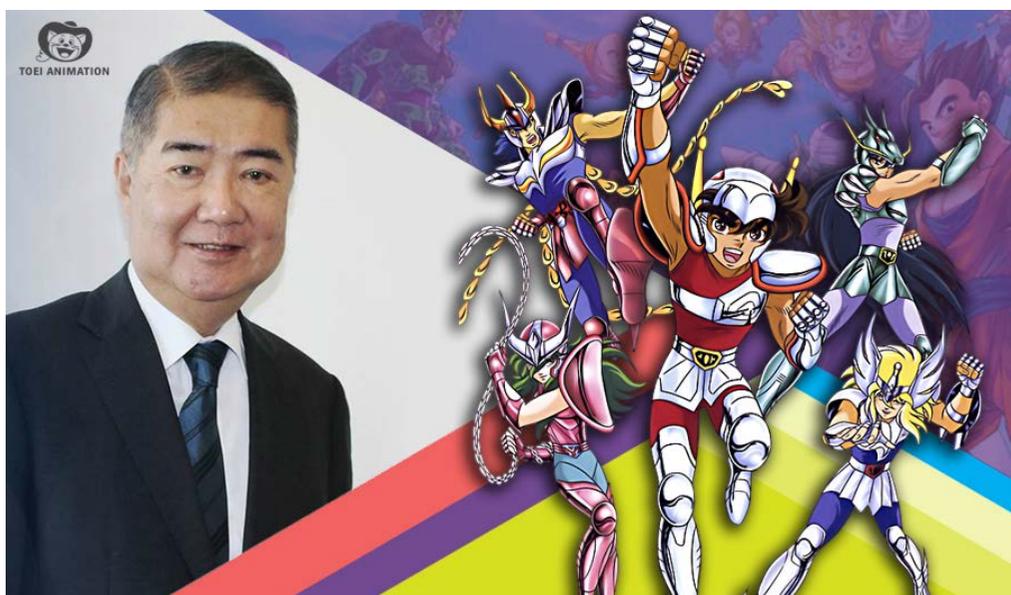
cadde nei cliché delle serie che riempivano i palinsesti in quegli anni, così l'attenzione cadde subito sulla neonata opera di Masami Kurumada, Saint Seiya, che aveva iniziato la sua pubblicazione sul

numero 1 del 1986 di Shonen Jump, che si presentò sin da subito diversa dalle altre. La decisione di creare un adattamento animato di Saint Seiya fu presa subi-

manga che raccontasse le gesta di un gruppo di eroi devoti ad una dea e che comprendesse una componente mitologica era un qualcosa di inedito. Saint Seiya non poteva essere classificato secondo i generi dell'epoca, che erano "Robot", "Magical Girl" o "Commedia", ma toccava dargli un'identificazione per presentarlo agli sponsor, così fu necessario presentarlo come

un'estensione del genere robotico. Sfruttando questa sua impostazione fu scelto come capo regista della serie l'esperto Kozo Morishita, noto regista di numerosi anime robotici, che compose il suo team di

realizzazione tecnica con altri registi esperti e alcuni giovani registi motivati. Morishita decise di applicare nella realizzazione dell'anime una serie di tecniche ap-



prese durante delle coproduzioni straniere e delle nuove tecniche di composizione ottica che fecero sì che la serie acquisisse una qualità d'immagine incomparabile con altri anime di quei anni. Nel team di produzione entrarono anche due tra i disegnatori più famosi a cui fu affidato il ruolo importante di character designer, Shingo Araki e Michi Himeno, segno che la Toei credeva davvero molto nel progetto Saint Seiya. La prima mossa del duo Araki/Himeno fu quello di rivedere lo stile delle armature indossate dai cavalieri rendendole stilisticamente più apprezzabili.

Quando la Toei studiò il progetto dell'anime Saint Seiya lo fece principalmente per il target di bambini della scuola primaria e non per un pubblico più adulto, come invece era il manga, ciò richiese numerosi cambiamenti nella conversione dal manga all'anime, la più evidente fu il ruolo dato inizialmente a Cristal il Cigno, poiché nel manga venne inviato come assassino da parte del Grande Tempio mentre nell'anime la parte del cattivo fu lasciata inizialmente a Phoenix, è per questo che nella presentazione dell'episodio veniva mostrata un'immagine di Pegasus contro Phoenix. Inizialmente, visto la vicinanza con il quale avanzavano il manga e l'anime, la Toei propose che tutta la storia nella prima parte ruotasse intorno alla Guerra Galattica lasciando poi spazio a Phoenix e i suoi Cavalieri Neri per poi permettere al cavaliere della Fenice di ricongiungersi ai suoi compagni in seguito, quando viene presentato il conflitto con il Grande Tempio e i suoi cavalieri. In seguito, sempre per permettere al manga di accumulare nuovi capitoli, vennero aggiunti alcuni cavalieri inediti insieme a personaggi come Gigars e Phaeton, sottoposti di Arles, che rinforzarono il lato malvagio del Grande Tempio, fino a giungere all'ingresso in scena dei Cavalieri d'Argento a cui si aggiunsero i Cavalieri d'Acciaio, inediti nel manga. Quando la serie aveva raggiunto una certa popolarità, l'aggiunta dei Cavalieri d'Acciaio nell'anime si rese necessaria principalmente per una questione di merchandising, infatti lo sponsor principale Bandai, visto il successo di vendite dei precedenti modellini che avevano di fatto svuotato tutti i magazzini, richiese l'ingresso di tre nuovi personaggi da aggiungere alla collana di modellini "Saint Cloth Series", che era



formata dai cinque cavalieri di bronzo protagonisti. Si decise di aggiungere questi cavalieri che indossavano armature meccaniche per avvicinarsi ancora di più al pubblico più giovane, ma questo cozzava con lo spirito mitologico-classico della serie, che era diventato un fattore importante nel manga, tanto che ci furono

diverse opinioni contrastanti su questi nuovi personaggi, così si decise di farli uscire di scena quando iniziò la scalata alle dodici case nonostante i prodotti che ne derivarono ebbero un grande successo.

Mentre il manga raccontava la corsa di Pegasus e compagni attraverso le dodici case, l'anime aveva smesso di narrare la battaglia ai Cavalieri d'Argento. Per preparare l'ingresso alla saga dei Cavalieri d'Oro si decise di preparare il terreno con episodi scollegati dal manga ma che avrebbero aggiunto un tocco in più di intensità nei futuri scontri alle dodici case, come successo nell'episodio in cui Nemes racconta ad Andromeda della morte del suo maestro per mano di Fish. La saga delle Dodici Case non fa che rinforzare il successo di Saint Seiya, tanto che la Bandai decide di avviare la produzione dei nuovi personaggi, i cavalieri d'oro, della linea "Saint Cloth Series" nonostante la serie non fosse ancora finita. Infatti gli ultimi cavalieri a comparire nell'anime, Capricorn, Fish e Gemini, furono creati con un'ombra sul viso, questo perché la loro fabbricazione iniziò prima che questi personaggi venissero mostrati nell'anime. Questo fu possibile poiché il design delle armature venne sviluppato non appena i cavalieri facevano la loro comparsa sul manga. Anche il successo della nuova linea di modellini fu talmente forte che alcuni di essi rimasero in carenza

di stock nel giorno stesso in cui vennero messi in vendita.

Saint Seiya con la saga delle Dodici Case raggiunse l'apice del successo, infatti da lì a poco fu proiettato il primo film al cinema, "La dea della Discordia", il merchandising legato alla serie ebbe picchi di vendite mai visti prima e questo successo portò anche alla creazione di diversi videogames.

La Toei con il progetto Saint Seiya fece completamente centro perché in un colpo solo riacquistò ascolti e diede inizio ad un nuovo filone di animazione che prese il posto degli anime robotici dando nuova linfa anche alle vendite dei prodotti a loro legati.



MIME

MAESTRO DI FATALI MELODIE



« Maestro di dolci ma fatali melodie, lode a te Mime, Cavaliere di Asgard; le note che la tua lira sprigiona nell'aere sono portatrici di quiete fatale, di quiete eterna. »

PERSONAGGIO

A dispetto di molti altri personaggi della saga di Asgard, che sono ispirati al secondo film “L'ardente scontro degli dei” e al capitolo speciale “Natassia nel paese del ghiaccio”, il personaggio di Mime sembra ispirarsi dal personaggio di Orpheo comparso nella saga di Hades. L'aspetto di Mime, come per gli altri cavalieri di Asgard, è stato curato interamente dalla coppia di disegnatori Shingo Araki e Michi Himeno, il nome invece proviene dalle leggende del Nibelungo, infatti Mime era il fratello di Alberico che allenava Sigfrido. Il personaggio di Mime è abbastanza alto e slanciato, i capelli sono lunghi e di un rosso molto chiaro, tendente all'arancione, così come i suoi occhi. Mime si presenta come un cavaliere dotato di una forte sensibilità ed un'indole pacifica, che ricorre alla lotta solo per scopi di difesa, sin da bambino la sua passione era suonare la lira, nonostante Folken, sin dalla più tenera età, lo addestrava a diventare cavaliere. Mime indossa l'armatura dell'Arpa, custodita all'interno di una grotta millenaria ad Asgard.

COLPI SEGRETI



Il personaggio è in grado di utilizzare diverse tecniche e abilità segrete, molte delle quali sono possibili solo grazie all'utilizzo della sua lira:

Melodia delle Tenebre (Stringer Requiem): è il suo colpo segreto, con il quale usa le corde della lira per avvolgere il nemico, stritolandolo lentamente; in aggiunta, Mime può stringere la morsa delle corde fino a ledere l'armatura dell'avversario, mentre il colpo di grazia lo infligge la nota finale della melodia. La melodia usata nell'anime durante l'esecuzione di questa tecnica è la stessa utilizzata da Orpheo.

Mime può lanciare contemporaneamente molti colpi portati alla velocità della luce, che assomigliano a sottili raggi luminosi. Phoenix dice che questi colpi sono molto simili a quelli di Gemini, il cui cosmo è molto simile a quello di Mime.

Mime, con il suono della sua lira, può anche creare illusioni che disorientano l'avversario, generando decine e decine di copie di se stesso e nel contempo addormentando il nemico.

Mime, con la sua lira, può anche difendersi dagli attacchi nemici. Quando Phoenix lo attacca frontalmente, pizzicando una sola corda della lira genera da quest'ultima un raggio che ferma il pugno di Phoenix e che spinge indietro il cavaliere, rendendolo un facile bersaglio per i suoi attacchi alla velocità della luce.

STORIA

Mime è il figlio di due abitanti di una cittadina nei pressi di Asgard, quando Mime è solo un bambino, la sua città è prossima alla guerra con Asgard per ragioni di confine. A mediare viene mandato Folken, cavaliere di Asgard, per stipulare un trattato di pace tra i due paesi, ma viene attaccato dal padre di Mime, Altsi che cerca di ucciderlo alle spalle, per difendersi, Folken uccide sia Altsi che la moglie e, successivamente, prende con sé Mime, adottandolo come figlio. Mime, dunque, cresce ad Asgard, ignaro delle sue origini, e, per volere di Folken, comincia fin da bambino l'allenamento per diventare Cavaliere di Asgard, nonostante il suo animo sia pacifico e preferisca trascorrere il suo tempo a suonare la lira. All'età di quindici anni, Mime, dopo aver concluso l'allenamento per diventare cavaliere, scopre la verità sulle sue origini, ovvero che Folken ha ucciso i suoi veri genitori. Furioso per tale rivelazione e senza dare spiegazione a colui che fino a quel momento aveva considerato come un padre, Mime uccide violentemente Folken.

Dopo che Ilda viene plagiata dall'anello del Nibelungo e riporta alla luce le sette Armature di Asgard, Mime è l'ultimo guerriero ad essere nominato Cavaliere di Asgard e, come tutti i suoi compagni, dichiara anch'egli battaglia ai Cavalieri di Atena.

Nella battaglia contro i Cavalieri di bronzo, Mime si trova a combattere contro Andromeda sconfiggendolo, dato che le catene del cavaliere di Atena non riescono ad attaccarlo poiché Mime non mostra di avere un cosmo ostile, mentre gli attacchi portati con la sua cetra raggiungono sempre il bersaglio. Nonostante gli attacchi subiti la catena di Andromeda si rifiuta categoricamente di attaccare Mime poiché non lo riconosce come nemico ma quando in Mime prende il sopravvento il suo lato malvagio, la catena comincia a riconoscerlo come ostile. Nonostante Andromeda si spogli della sua armatura nel tentativo di far rinsavire Mime poiché a suo dire loro sono molto simili ma il



cavaliere di Asgard non ascolta e colpisce Andromeda con il suo requiem mortale ma l'intervento di Phoenix evita la sconfitta ad Andromeda. All'inizio del duello tra Mime e Phoenix, il cavaliere di Atena nota una forte similarità fra questo cavaliere e Gemini, il Cavaliere d'oro della terza casa. I due cavalieri non hanno in comune solo alcune tecniche, ma anche una doppia personalità: infatti questo cavaliere è combattuto tra l'animo pacifico e l'odio generato dal difficile rapporto con il padre adottivo Folken, un rapporto combattuto fra la paura di non essere all'altezza delle aspettative del padre e il rifiuto di accettare Folken come figura paterna.

Phoenix, però, lo colpisce con il "Fantasma diabolico", il colpo costringe la sua mente a ricordare episodi del suo passato, scoprendo che Folken era in realtà un brav'uomo che aveva ucciso i suoi genitori perché costretto, rilevandosi un padre affettuoso nei suoi confronti, anche se non era il suo vero padre. Nel voler ripudiare quei ricordi e l'amore che provava per suo padre per un breve momento nella battaglia contro Phoenix il lato malvagio prende il sopravvento, tanto che la Catena di Andromeda comincia a riconoscerlo come nemico, per reagire alla verità che il fantasma diabolico di Phoenix ha risollevato e che Mime aveva rimosso dalla propria coscienza. Dopo aver compreso il lato pacifico riprende il sopravvento in Mime che continua, comunque, a combattere per dovere nei confronti di Ilda affronta lo scontro finale con Phoenix con la consapevolezza di aver accettato il padre Folken e di averlo perdonato. Lo scontro finale tra i due cavalieri vede Mime venire sconfitto dal cavaliere della Fenice, ma prima di morire affida a Phoenix ed Andromeda la difesa di Asgard e chiede perdono al padre adottivo per averlo ucciso tempo prima, sicuro che lo ritroverà nel paradiso dei cavalieri ove sta andando e con cui si ricongiungerà finalmente. Più avanti, nello scontro con Nettuno e i Generali degli Abissi, si scoprirà che Sirya, uno dei guerrieri di Nettuno, è stato il maestro di Mime.



NEXT DIMENSION

17° PARTE

Suikyo è di fronte ad Abel deciso a colpirlo con la sua tecnica migliore mentre Tenma e Andromeda raggiungono la casa del Cancro che si presenta ai due molto tetra

-Tra le dodici case quella del Cancro è la più vicina agli Inferi.- spiega Andromeda -In oriente l'ammasso stellare di Praesepe, che tremola tra le quattro stelle centrali della costellazione del Cancro, è considerato come l'aura che si innalza dai defunti e viene chiamato Sekishiki. La costellazione del Cancro, quindi, era il luogo in cui si riunivano i defunti e l'ingresso per gli Inferi.-

Detto ciò Andromeda mette in guardia il compagno dal cavaliere del Cancro mentre dall'interno si odono delle grida, e quando i due cavalieri avanzano i loro passi nella casa si ritrovano tutte le mura tappezzate di



volti umani, cosa che non fa presagire nulla di buono ad Andromeda, quando d'improvviso i due odono altri rumori provenire dalla casa, i due cavalieri si sorprendono quando vedono un gran numero di bare all'interno della casa.

-Sceglietene pure una anime erranti!- esclama il cavaliere del Cancro che, di spalle, sta lavorando su una bara. Il cavaliere si presenta come DeathToll del Cancro, il fabbricante di bare. I due cavalieri chiedono al padrone della quarta casa come mai fabbrichi bare

-È pieno di anime erranti che tornano qui non riuscendo a placare i rimpianti verso questo mondo. Così io le rinchiudo nuovamente in una bara e li rispedisco nell'aldilà.-

Quando i due cavalieri chiedono a DeathToll di passare spiegandogli la situazione esso, a sorpresa, gli rivela che è già al corrente della situazione ma che è ugualmente intenzionato a spedirli ne-

gli inferi così li fa cadere in alcune bare e li attacca con il suo colpo spedendoli negli inferi.

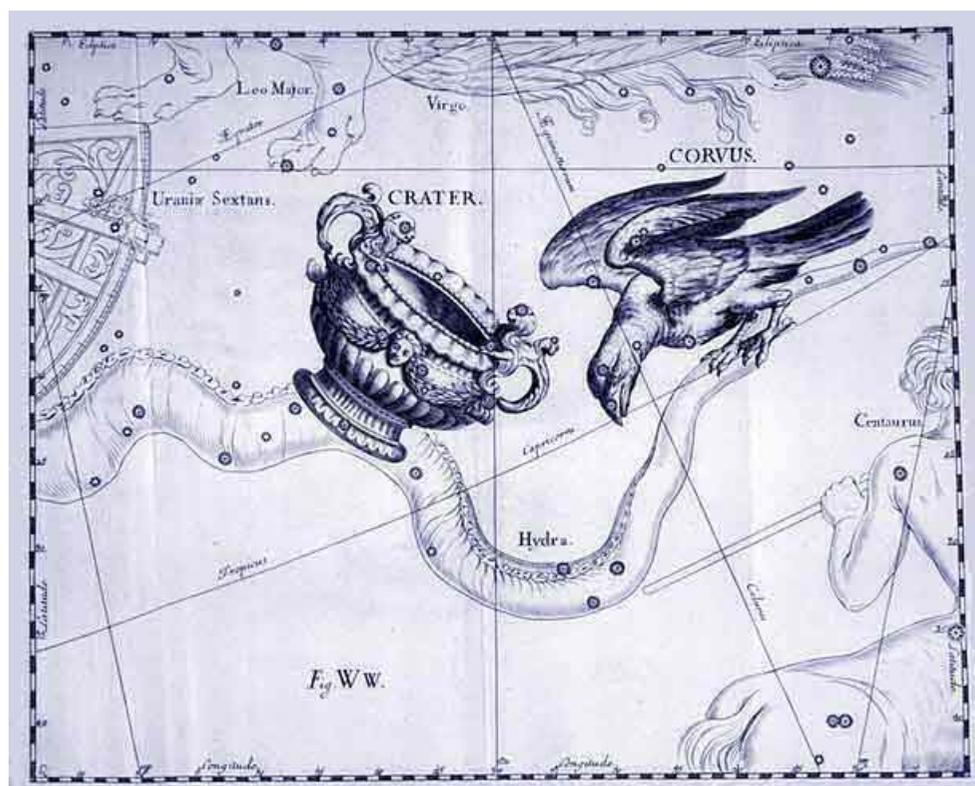
Alla terza casa Cain si ripresenta ad Abel chiedendogli cosa abbia fatto a Suikyo, Abel risponde che lo ha colpito con il colpo del Re Diabolico dell'Illusione, il colpo che persiste finché non si ucciderà qualcuno contro la sua volontà, lasciando di sasso Cain, intanto Suikyo continua la sua corsa.

Alla terza casa continua il faccia a faccia tra Abel e Cain con quest'ultimo che chiede al fratello se la sua intenzione è quella di far uccidere Atena

-Suikyo è venuto appositamente per la sua testa. Ho fatto solo in modo che possa esaudire il suo volere. Tuttavia dovresti esserti accorto anche tu che Suikyo non aveva alcuna intenzione di prendere la testa di Atena. La fedeltà di quell'uomo verso Atena è innegabile. Così, quando si sveglierà, se davanti a lui vedesse rotolare la testa di Atena... non sarebbe uno scenario stupendo?- è la macabra analisi di Abel -Ho fatto solo ciò che tu stesso volevi. Per quanto tu lo nasconda, io conosco il tuo vero animo che viene celato dietro quella facciata perbene, fratello. Tu hai un animo malvagio! Ma non preoccuparti. Puoi continuare a tenere la tua maschera di virtù. Le atrocità le commetterò io in tua vece. Prenderò sia Atena che il Santuario, anzi anche il mondo intero e li darò a te.- Cain, ascoltando le deliranti parole del fratello, cerca di fermarlo ma Abel sparisce poco dopo.

Andromeda si risveglia all'ingresso del mondo dei morti dove tra la fila di anime vede quella di Pegasus così prova a chiamare la sua anima finché non viene fermato dal cosmo di Lady Isabel che gli permette di abbandonare quel posto ricordandogli che possono ancora salvare Pegasus. Nella quarta casa l'anima di Tenma è tornata indietro per via della rottura della sua tomba e così decide di farne subito un'altra ma nel frattempo Tenma si risveglia pronto combattere con DeathToll ma il suo fulmine viene fermato con un dito dal custode della quarta casa che sta per contrattaccare ma viene fermato da Andromeda, anche lui tornato dal mondo dei morti lasciando sorpreso DeathToll che decide di usare la Bara del Silenzio, la bara che risucchia le persone malvagie che si ribellano ad Atena. Quando DeathToll apre la bara, Tenma ed Andromeda vengono risucchiati al suo interno e mentre sta per portarla di persona nel mondo dei morti alla quarta casa giunge Suikyo.

CRATERIS E IL CORVO



Il mito più conosciuto che riguarda la costellazione di Crateris è quella che la lega al mito del Corvo. La leggenda narra che un giorno Apollo, il dio del Sole, della profezia e della musica, decise di donare l'acqua di una sorgente purissima al sommo Zeus, il padre degli dei, e a tale scopo mandò alla fonte un corvo con una coppa. Durante il tragitto però il volatile vide un albero ricco di fichi succulenti, che tuttavia non erano ancora maturati. Il corvo attese per giorni che i frutti maturassero, e ciò costrinse Apollo a procurarsi da solo l'acqua della sorgente. Quando finalmente i fichi maturarono, il corvo li divorò tutti, ma contemporaneamente si rese conto di dover giustificare il suo ritardo al divino Apollo. Così, il corvo, decise di catturare e serrare tra le zampe un serpente per esibirlo come l'ostacolo che gli aveva impedito di prendere l'acqua della fonte. Il divino Apollo, tra le tante facoltà, aveva quella di conoscere sempre la verità e così non ebbe alcuna difficoltà nello smascherare la bugia del corvo, anche perché, mentre il corvo attendeva la maturazione dei fichi, Apollo si era recato personalmente alla fonte e in quel luogo non aveva trovato nessuna traccia né del serpente né del volatile. Così il dio decise di punire la bugia del corvo e condannò il volatile a rimanere per sempre in cielo, perennemente assetato, nella costellazione del Corvo mentre al suo fianco, nella costellazione di Crateris, pose la coppa che gli affidò, non dandogli mai la possibilità di bere da quella coppa. Ma Apollo decise di porre in cielo anche il serpente portatogli dal corvo, la costellazione dell'Idra, come monito a tutti gli esseri umani su quanto fosse irragionevole e pericoloso mentire agli dei.

LE DODICI CASE

UNICORNO

L'ARMATURA CUSTODITA AD ORANO



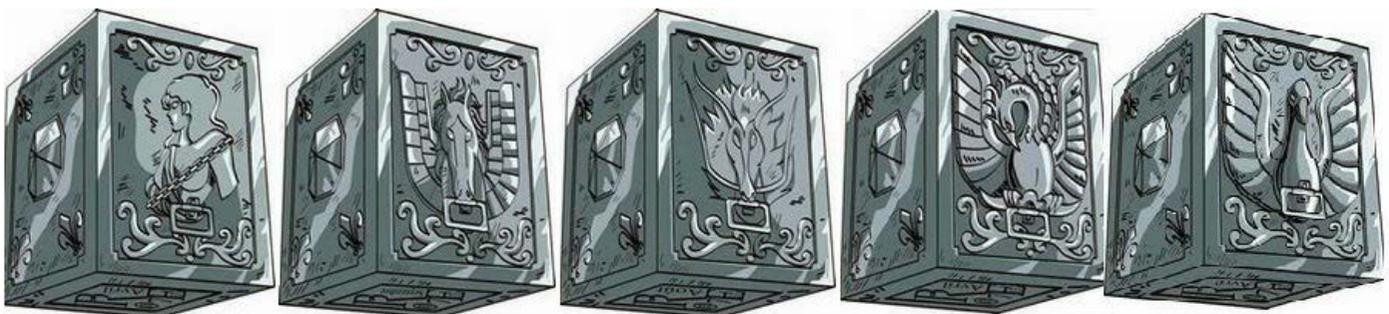
STORIA

L'armatura dell'Unicorno è custodita ad Orano, in Algeria, custodita nel suo scrigno di bronzo. Copre una buona percentuale del corpo, come le armature di bronzo viste nell'anime, ma non ha una particolare resistenza ai colpi, infatti lo si nota nel corso della serie dove viene danneggiata in rare occasioni, ma ciò è in buona parte dovuto al ruolo minore di Asher rispetto ad altri Cavalieri. Come tutte le armature, è dotata di una vita propria, può essere indossata solo in difesa della giustizia e può morire in caso di danni troppo pesanti. Danni minori invece si riparano da soli col tempo, e la cosa avviene più in fretta se la corazza è riposta nel suo scrigno. I danni apportati alla corazza avvengono tutti nello scontro con Andromeda venendo distrutta in più punti dalle catene di Andromeda, e poi dal un pugno di Phoenix. Col tempo la corazza riesce a riparsi da sola, mantenendo quindi la stessa forma, e non subisce altri danni fino alla serie di Hades, in cui subisce il cosmo di Thanatos e va di nuovo parzialmente in pezzi.



TOTEM

Il Totem o stand dell'armatura rappresenta ovviamente un unicorno, raffigurato in una posa tranquilla su tutte e quattro le zampe. Le zampe anteriori sono composte dai gambali e dalle ginocchiere, il corpo è il pettorale aperto, alle cui fiancate si aggancia il cinturino, che si stende a comporre anche la coda. Il collo e la testa sono l'elmo, mentre le zampe posteriori sono formate dai copriscapole e dai bracciali. Nel comporre il totem, l'elmo cambia completamente forma, stringendosi e allungandosi in modo da formare il collo, mentre la placca superiore a forma di testa di unicorno forma appunto la testa del totem.



ELMO



L'elmo, che corrisponde alla testa del totem, è a casco, coprendo per intero la testa ma rimane aperto sul davanti dove solo la faccia del cavaliere rimane scoperta. La forma è quindi a testa di cavallo, con la parte superiore che sporge un po' verso l'esterno all'altezza della fronte, gli occhi gialli sul cranio e la criniera che va oltre la nuca. All'altezza delle tempie, la criniera si separa dall'elmo creando una fessura che si allarga scendendo lungo il lato del collo andando a proteggere l'orecchio e gli zigomi. La protezione della mascella non sembra essere del tutto aderente al viso e scende verticalmente senza seguire i contorni del mento. Sulla testa dell'Unicorno sono posizionate le orecchie, a forma di rombo e sono abbastanza lunghe da spuntare oltre la protezione del cranio per qualche centimetro.

Il corno, unico pezzo grigio dell'armatura, si trova esattamente al centro dell'elmo, lungo pochi centimetri, è decorato a spirale, anche se sembra liscio lungo i bordi. L'elmo è prevalentemente viola, eccezion fatta appunto per il corno argentato, e gli occhi, gialli.

CINTURINO



Il cinturino ha una forma diversa da quello delle altre armature, simile solo a quello di Aspides, esso è infatti formato da una cintura rigida che circonda la vita, poi due fasce, una davanti lungo l'inguine e una dietro sul fondo schiena, si allungano per proteggerli entrambi.

Queste due fasce hanno delle striature per poi congiungersi in mezzo alle gambe, dando al cinturino la forma di un capo intimo. Sul fronte è presente una grossa fibbia nera esagonale, decorata con una rappresentazione stilizzata della testa di un unicorno.

COPRISPALLE



I coprispalla, viola con riflessi neri, sono concavi e leggermente angolati, dopo la parte che si aggancia al pettorale essi tendono ad andare leggermente verso l'alto.

Si estendono verso fuori partendo dalla base del collo e superano di qualche centimetro l'articolazione del braccio. Essi coprono tutta la parte superiore della spalla ma, vista la loro forma, non riescono a coprire per bene la parte frontale e laterale della spalla che, invece, rimane un po' scoperta.

PETTORALE



Il pettorale, completamente viola con riflessi neri, copre gran parte del torace del cavaliere, sia davanti che dietro, lasciando scoperto solo l'addome. Esso è formato dallo schienale, un unico pezzo che aderisce perfettamente alla schiena coprendola quasi tutta, e dal pettorale che è formato da due placche molto robuste che sono poste sul busto. Queste due placche hanno una forma irregolare ma è allungata in modo da proteggere meglio gli addominali, nella parte superiore continuano fino ad agganciarsi allo schienale e viene tenuto fermo dal coprispalle mentre nella parte inferiore si aggancia continuando sotto il braccio. Queste due placche sono tenute insieme da una fascia metallica,

abbastanza larga, che copre la parte centrale dello sterno ma lascia scoperto la base del collo, questa fascia va ad incastrarsi perfettamente con le due placche dei pettorali dando una forma omogenea che ben si adatta al busto del cavaliere.

SCHINIERI



Gli schinieri sono composti da due pezzi, le ginocchiere che sono dei semplici cilindri, a forma rettangolare sul fronte delle gambe che coprono dal ginocchio fino a metà gamba, e si agganciano in basso con la parte superiore degli schinieri.

Gli schinieri coprono per intero la gamba, dalla punta del piede fino al ginocchio, sia davanti che dietro. Allargati in corrispondenza del polpaccio, gli schinieri sul bordo superiore anteriore finiscono sotto le ginocchiere. Delle decorazioni sui lati mettono in evidenza la forma dei muscoli della gamba, mentre all'altezza della cavaglia vi sono degli snodi, che probabilmente uniscono la protezione per la gamba a quella per il piede e permettono ad Asher di muoversi liberamente.

BRACCIALI



I bracciali sono formati da una placca unica che ha una forma concava e allungata, che permette di coprire sia la parte superiore che i lati delle braccia, la placca che copre l'avambraccio ha una forma rettangolare ma nella parte finale tende ad allargarsi fino a terminare con una V all'altezza del gomito andando ben oltre i bordi del braccio.

Questa placca si estende fino a poco oltre il gomito da un lato, e fino a metà delle dita dall'altro ed è completamente viola. La parte che copre la mano è rigida sul dorso e flessibile sul palmo in modo da permettere di serrare a pugno, mentre un altro snodo si trova all'altezza del polso, e permette di articolare quest'ultimo come si deve.

ONIRO

IL DIO DEI SOGNI



Oniro è una delle quattro divinità che amministrano il mondo dei sogni, nel suo specifico è colui che amministra gli oracoli, che sono alle dirette dipendenze di Ipno. Ha il potere di imprigionare una persona nel mondo dei sogni anche solo dopo averlo sfiorato con un ramoscello. Il suo aspetto è molto giovanile, alto circa 1,75 e dalla corporatura esile e con i capelli azzurri, questo perché nel mito egli era anche fratello di Ipno e quindi è stato preso spunto da questo per la creazione del personaggio. Tra i suoi diversi poteri divini vi è quello di potersi unire con le anime dei suoi fratelli per diventare un gigantesco centauro capace anche di distruggere un intero regno.

Oniro viene inviato con i suoi fratelli in cerca del cavaliere di Pegasus, Tenma, con l'ordine di imprigionare l'anima e corpo nel mondo dei sogni, lì dove sono intrappolate le anime degli eroi e dei re. Dopo che, senza la minima difficoltà, il fratello Morfeo riesce a bloccare Tenma nel mondo dei sogni, Oniro si ritira convinto di aver adempiuto al suo compito. Dopo le sconfitte di Morfeo, Phantasos e Icelo, Oniro si trova di fronte a Tenma e El Cid del Capricorno, che spiega che gli dèi esistono in una dimensione che gli esseri umani non possono capire poiché, sebbene siano stati sconfitti, Oniro può ancora contare sulla loro anima, dopodiché si fondono tutti e quattro insieme

ricreando una creatura simile ad un centauro. Tenma ed El Cid attaccano il dio, ma lui sembra immune da tutti gli attacchi portati dai due cavalieri e decide di distruggerli una volta per tutte con la sua tecnica, il Guardian Oracle. Ma i due cavalieri vengono protetti da Atena, che ha appena raggiunto Morphio per salvare l'anima di Sisifo del Sagittario. Per proteggere Atena dai possibili attacchi del mostro, El Cid decide di tagliare lo spazio del mondo sogni con la sua Excalibur per creare un collegamento con il mondo reale, e con l'aiuto di Tenma, Oniro viene spinto attraverso la fessura. Una volta nel mondo reale, Oniro trova tre discepoli di El Cid, giunti sul luogo per aiutare il loro maestro, e li uccide con un colpo solo. Tenma e El Cid, aiutati dagli ultimi arrivati Yato e Yuzuriha, continuano ad attaccare il dio, ma riesce a sopravvivere anche dopo essere stato tagliato in quattro parti dal cavaliere d'oro del Capricorno. È Sisifo del Sagittario, che nel frattempo è tornato al Santuario da Atena, a scoccare freccia d'oro del Sagittario, impregnata con il Cosmo di Atena. Quando El Cid vede l'arrivo della freccia, la taglia in quattro parti con i suoi fendenti in modo che colpisca ognuna delle quattro anime degli dei che compongono il corpo di Oniro. Prima di morire, Oniro cerca di uccidere Tenma, ma gli viene impedito da El Cid prima che i due periscano in una grande esplosione.



USCITE DEL MESE

USCITE DEL MESE

SAINT SEIYA & CORRIERE DELLO SPORT E TUTTOSPORT



CALENDARIO USCITE:

NUMERO 11 - MARTEDÌ 06 DICEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 12 - MARTEDÌ 13 DICEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 13 - MARTEDÌ 20 DICEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 14 - MARTEDÌ 27 DICEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO



SAINTIA SHO - LE SACRE GUERRIERE DI ATENA N° 5

DATA DI USCITA: 22 DICEMBRE

COSTO: 4,20 €

Saori è stata portata da Aphrodite al Santuario, dove incontra il Gran Sacerdote. Chi si cela dietro l'uomo che ha tentato di uccidere Atena e che cospira contro la dea? Nel frattempo, le Saintia e i Cavalieri si preparano allo scontro decisivo: la battaglia delle Dodici Case sta per avere inizio!

APPROFONDIAMO UN PÒ SAINTIA SHO



Oggi parliamo di Saintia Sho, che è solo l'ultimo spin-off in versione manga ispirato alla saga dei Cavalieri dello Zodiaco. Il manga, curato interamente dalla mangaka Chimaki Kuori, narra le vicende di un gruppo di ragazze poste alla difesa di Atena durante lo scontro tra Pegasus e compagni contro i cavalieri d'oro. Immagino che in molti si stiano chiedendo "Ma non è il compito dei cavalieri?", ma questa nuova schiera di combattenti è nata per proteggere e prendersi cura del corpo fisico della dea, in pratica entrano in scena solo quando non ci sarebbero più cavalieri. Come anticipato, la trama di questa saga va ad incastrarsi durante la corsa alle dodici case venendo narrata parallelamente ai fatti narrati da Kurumada in quella originale, questo nuovo approccio però sembra stravolgere la cronologia originale della storia. Questa nuova serie vede

le Saintie fronteggiare la dea della Discordia, Eris, già apparsa nel primo film animato dei cavalieri, e proprio da questo film vengono tratti diversi elementi che vanno a comporre la trama come i suoi cavalieri che sono dei Ghost Saint che una

volta appartenevano ad Atena.

Il capitolo Saintia Sho è nato con uno scopo ben preciso, quello di attirare sul brand Saint Seiya anche un vasto pubblico femminile in modo tale da allargare il bacino d'utenza. Al momento sembra che questa scelta stia dando i suoi frutti perché la trama, nonostante delle vistose incongruenze con la serie classica, sta ricevendo un buon riscontro di pubblico che sembra apprezzare molto il tratto di disegno pulito e ed elegante della Kuori, ma non mancano i pareri contrari, soprattutto tra i puristi della serie classica, che vedono modificata la trama originale per un qualcosa che, a loro dire, non ha il giusto ritmo.

Abbiamo chiesto un po' a voi cosa ne pensate di Saintia Sho



Cristian: Era anche una bella idea... peccato che stiano stravolgendo tutta la cronologia della storia...

Antonio: Per ora è carino.

Michele: Per ora è carina, spero che la storia cresca!

Emanuele: Sinceramen-

te non ha mordente, Cavalieri d'Oro che incontrano le bronzine di Atena e non le accoppiano a vista, Lady Isabel al Grande Tempio... Troppi buchi visti nei primi numeri.

Simona: Tranne per i gonnellini sembra ben fatta.

Alberto: Io non ho letto nulla, ma a quanto ho capito è contemporanea al primo dei tre capitoli della classica.

Alice: Non è male, ma l'arco temporale è parecchio confuso

Alessandra: Completamente contro. Kurumada ha sempre avuto grossi problemi con le linee temporali e i buchi di trama (basta guardare alle età sballate e così via), ma qui è più di quanto mi piaccia. La storia delle maschere non è mai piaciuta ma do atto agli altri autori (LC e Omega) che per lo meno si sono sforzati di voler fare una crescita evolutiva dei propri personaggi femminili portandole spesso a ribellarsi alla legge anziché l'invenzione di caste davvero non necessarie e

dalla spiegazione scialba. Il resto mi pare una bellissima fan fiction, ben disegnata e a tratti interessante ma con il solito riciclo di divinità e cavalieri già visti e vissuti, su EFP ne ho anche lette di migliori.

Resta comunque un'opinione



personale

Tay: Sinceramente il primo volume l'ho comprato un po' così, solo perché era un prodotto Saint Seiya ma non ci credevo molto. Ora non vedo l'ora esca il prossimo numero!

I disegni sono molto belli, la trama carina e non è la cazzata che mi aspettavo malfidatamente all'inizio (anche se presenta qualche leggera incongruenza con la trama dell'originale)

Faith: Non mi dispiace.

Lorenzo: Mi piace davvero molto, non vedo l'ora di leggere il prossimo numero!

Manuel: Ci sono delle gran gnocche e già per quello vale la pena leggerla, poi finalmente eroine femminili e si valorizza di più Milo come avrebbe sempre meritato. Tutti questi elementi mi fanno venire voglia di continuare a leggerla fino all'ultimo.

Maurilia: A me non piacciono. Preferisco il vecchio

Andrea: Per ora manca completamente di epicità

e di personaggi che

lasciano il segno!

I drammi delle

protagoniste

non mi toccano!

E lo stile troppo

shojo! I disegni

vanno anche bene

ma la storia non

decolla!

Ciano: Io pensavo

che fosse Pegasus

al femminile con

storia a parte, invece

e legata al Santuario ...

SE VUOI INSERIRE UN ANNUNCIO
O UNA PULLICIZARE IL TUO SITO O BLOG
PUOI CONTATTARCI A
LEDODICICASE@GMAIL.COM
E' GRATIS!!!!!!!!!!!!!!

RECENSIONI MYTH CLOTH SHIRYU DEL DRAGONE V1



SCATOLA

La scatola del myth di Shiryu è la classica scatola a libro, infatti si apre su fronte e viene illustrato il contenuto. Sulla facciata principale viene messo in primo piano l'immagine di Shiryu con indosso l'armatura in una posa statica e con alla sua destra un'illustrazione del totem, nell'angolo in alto a sinistra è presente il marchio Saint Seiya e il bollino Toei mentre nell'angolo in basso a destra è presente il logo Bandai. Ruotando la scatola in senso antiorario, sulla facciata seguente troviamo lo stemma del Dragone presente anche sulla facciata dello scrigno, nella parte alta è presente la scritta "Saint Cloth Myth" e nella parte bassa "Dragon Cloth". Ruotando ancora la confezione è presente un veloce riepilogo del contenuto della scatola, anche qui in primo piano un'immagine di Shiryu intento a lanciare il suo colpo con la costellazione del Dragone che fa da sfondo, poco più sotto una seconda immagine, molto più piccola, ci mostra il cavaliere mentre utilizza l'Excalibur mentre in basso, da sinistra verso destra, troviamo un'immagine del cavaliere intento a lanciare il "Colpo dei cento Draghi" seguita da un'immagine del totem e dalle due opzioni di volto. Anche sul lato in cui si apre il

box è presente un'immagine del Dragone uguale a quella che c'è sullo scrigno. Aprendo la confezione vediamo i due blister, il primo con il personaggio e parti dell'armatura e l'opzione di volto, il secondo contenente la parte restante dell'armatura, lo scheletro del totem ed alcuni extra come i capelli.





Il totem è molto ben fatto, compatto verosimile rispetto alla versione dell'anime ed a quello di Pegasus che lasciava molto spazio scoperto, cosa che non succede con il totem del Dragone. I pezzi che compongono il totem sono tutti di ottima fattura, molto fedeli alla controparte animata, soprattutto l'elmo che riprende in pieno lo spirito del Dragone. Il montaggio del totem è abbastanza semplice ed intuitiva, soprattutto per chi da bambino ha montato i primi modellini giunti in Italia poiché la disposizione è praticamente identica tranne che per lo scudo che non viene usato come base ma viene montato sul lato.

Il personaggio di Shiryu è colorato di una tenue tonalità viola come nell'anime e, come per il totem, è verosimile al personaggio dell'anime considerando anche il fatto che non stiamo parlando di un myth EX, complice anche la colorazione dell'armatura, di un verde lucente. Il montaggio del personaggio è abbastanza semplice anche se dobbiamo smontare in diversi piccoli pezzi quasi tutti i componenti dell'armatura e per questo richiede per alcuni di esso l'utilizzo delle istruzioni. A montaggio completato il personaggio può ricreare diverse pose senza problemi riuscendo a mantenere la sua stabilità. Sono diversi i componenti dell'armatura che sono in plastica come l'elmo, i coprispalle e il pettorale con i componenti del gonnellino, nonostante siano molti i pezzi in plastica, essi si

uniformano bene con le parti in metallo non facendone notare la differenza. Ma il difetto di questo myth sta proprio nella verniciatura, infatti risulta essere molto delicata e facile alle scrostature o ai graffi quindi va maneggiato con molta cautela. Il myth di Shiryu è anche avaro di extra nonostante oltre alle mani, tra gli extra figurano anche un volto in più, con gli occhi chiusi, e una diversa disposizione dei capelli.

COMMENTO

Per Shiryu vale il discorso fatto per Seiya, ovvero è un myth che si piazza a metà strada tra la linea EX e la linea classica di myth cloth. La qualità, per essere un myth classico, è molto alta con dettagli molto ben rifiniti ma scoraggia un po' il fatto che sia molto delicato per via della verniciatura che, come detto, è propensa a creare scrostature che possono toglierla dall'armatura. Anche il prezzo non è dei più economici poiché il suo costo si aggira intorno ai 100 euro, però visto il colpo d'occhio che fa ci sentiamo di consigliarlo, magari maneggiandolo con cura.



VOTI

TOTEM.....	9
ACCESSORI.....	7
POSE.....	8,5
PERSONAGGIO.....	9
MONTAGGIO.....	8
QUALITÀ/PREZZO.....	8
 TOTALE.....	 8,25



ADDIO, FRATELLO



La sesta ora giunge al termine mentre è ancora in corso lo scontro tra Virgo e Phoenix. Il cavaliere della Fenice ha una visione e vede se stesso giocare a calcio con gli altri cavalieri da bambino, ma sembra che nessuno riesca a vederlo, neppure Andromeda che per cercarlo gli passa accanto, questa visione è frutto della dimenticanza che inizia a ricoprire i suoi ricordi. Nel frattempo Andromeda si risveglia e, nel vedere il fratello in pericolo, Andromeda lancia la sua catena e blocca il polso di Virgo, dichiarando di essere pronto a combattere per difendere Phoenix, ma lo stesso Phoenix, contemporaneamente, però gli manda un messaggio telepatico dicendogli di allontanarsi il più possibile. Andromeda non capisce come possa il fratello nutrire ancora speranze di vittoria, ma comunque obbedisce e ritira la catena. Nel vedere Andromeda ritirare la catena Virgo crede che lo stia facendo per paura ma all'improvviso il cosmo di Phoenix inizia ad espandersi in modo smisurato e dal suo corpo scaturiscono onde di luce che ben presto pervadono la sesta casa risvegliando anche Pegasus e Sirio che restano stupiti nel vedere Phoenix e soprattutto che gli occhi di Virgo sono aperti. Virgo assiste allibito allo svolgersi degli eventi mentre all'esterno, alcuni fulmini colpiscono le statue d'oriente all'ingresso della casa, come attirati dal cosmo di Phoenix. Virgo comprende che la fonte del potere di Phoenix è il sesto senso che viene dal cuore, l'unico senso che non ha ancora tolto all'avversario, e decide di scagliare subito il suo colpo per rimediare. Privato anche del sesto senso, Phoenix cade a terra e sia Pegasus che Sirio accorrono in suo aiuto, ma Andromeda ferma i due amici, deciso ad affrontare lui Virgo, ma subito dopo sente di nuovo la voce di Phoenix che gli intima di allontanarsi, e subito dopo il cosmo del cavaliere della Fenice riprende a bruciare, segno che Phoenix ha acquisito il settimo senso. La luce del cosmo del cavaliere della Fenice aumenta sempre più fin quando, improvvisamente, la luce imprigiona



Virgo e Phoenix riappare alle sue spalle, imprigionandolo. Phoenix spiega che è stato lo stesso Virgo ad indicargli la via da seguire, il vero motivo per cui teneva gli occhi chiusi non era la prudenza, era per immettere al Sacro Virgo il massimo potere qualora fosse stato necessario. Tutto ciò Phoenix lo ha capito durante la cecità, quando gli era stato precluso ogni contatto con l'esterno. Phoenix continua spiegando che ha lasciato di proposito che Virgo spegnesse in lui i cinque sensi, solo così avrebbe potuto imboccare la strada del settimo senso. Detto ciò, Phoenix blocca Virgo con le braccia.

-Vuoi forse portare il cosmo di Phoenix ai limiti estremi della costellazione ed esplodere con essa!- comprende allora Virgo -E' vero, è l'unico modo che hai

per sconfiggermi, ma a cosa giova una vittoria se non sei più vivo per gioirne, a cosa serve?- si chiede il cavaliere d'oro, ma Phoenix risponde solo -Non ti parlerò più di amicizia, non capiresti. L'uomo più vicino ad Atena ... sei il più lontano invece, non sai che cos'è virtù!-

-Ci oscureremo in un mondo di luce!- urla Virgo, disperato, ma Phoenix non si ferma ed invece espande ancora di più il suo cosmo. Le mura della sesta casa iniziano a frantumarsi mentre Phoenix unisce il suo cosmo a quello di Virgo ed entrambi i cavalieri scompaiono in un lampo di luce. Dopo resta solo l'armatura della vergine, vuota, Andromeda crolla in ginocchio a terra, suo fratello Phoenix è scomparso. All'esterno la pioggia è ormai cessata ed anche il settimo fuoco si è molto affievolito. Pegasus dice ad Andromeda che se vuole può restare lì, li raggiungerà quando se la sentirà, e si avvia all'uscita con Sirio, ma Andromeda, asciugatosi le lacrime, sente le parole di incoraggiamento di Phoenix che lo esortano a non piangere più e riprendere la battaglia, rialzatosi, Andromeda ringrazia lo spirito del fratello per il coraggio che ha saputo infondergli e chiama i due amici e con loro si avviano alla settima casa.



SPERANZA NELLA SETTIMA CASA



Ioria, dopo lo scontro con Pegasus, sta portando da Tisifone il corpo di Cassios, quando percepisce due cosmi unirsi e scomparire nel mare delle stelle, Ioria riconosce il cosmo più lucente come quello di Virgo, ma non riesce ad identificare l'altro. Comprendendo che è stato necessario il sacrificio di un cavaliere perché Virgo fosse sconfitto, Ioria ripensa a quante vite si siano spente, nel riabbassare lo sguardo vede Tisifone appoggiata ad un albero di fronte a lui. Nel vedere il corpo di Cassios, Tisifone crede che sia stato Pegasus ad ucciderlo, ma Ioria le rivela che è stato lui, soggiogato da Arles. La donna, in lacrime, prima piange il suo allievo poi, colma di rabbia, decide di andare a combattere ma Ioria cerca di impedirglielo perché sa che non avrebbe speranze contro i cavalieri d'oro, così la colpisce nello stomaco facendola svenire dopodiché dona a Cassios una degna sepoltura. Alle dodici case, Andromeda continua a pensare al sacrificio di Phoenix, quando lui ed i compagni raggiungono finalmente la settima casa, la casa del cavaliere di Libra, il maestro di Sirio. Raggiunta la stanza principale della casa però i tre cavalieri si trovano di fronte ad un sarcofago di ghiaccio in cui giace Cristal.

In quel momento Andromeda ricorda lo scontro alla terza casa, quando Cristal cadde nella dimensione oscura, mentre Sirio rammenta di averlo visto fra le anime della quarta casa. Sirio poi spiega agli amici che l'unico che può aver rinchiuso Cristal nel feretro di ghiaccio è l'uomo che presiede alle energie fredde, Acquarius. Mentre i tre sentono che l'amico è ancora vivo, così Pegasus, deciso a salvarlo, scaglia il suo fulmine contro il feretro, ma i suoi colpi non sortiscono il minimo effetto. Sirio spiega che Acquarius è un cavaliere molto potente, neppure un altro cavaliere d'oro potrebbe distruggere il sarcofago, ma all'improvviso la sesta casa è attraversata da una scossa ed il pavimento inizia ad emanare una luce dorata, quando la luce si dissipa, di fronte ai tre cavalieri vi è lo scrigno della Bilancia. Quando lo scrigno si apre, Sirio comprende che l'armatura li aiuterà a salvare Cristal. Sirio

spiega agli amici che prima della sua partenza l'anziano maestro gli ha parlato del cavaliere di Libra e della corazza della Bilancia, dotata di alcune peculiarità che la distinguono dalle altre. Il cosmo di Sirio entra in sintonia con l'armatura della Bilancia e, dopo essersi svestito dell'armatura del Dragone, le armi dell'armatura della Bilancia si dispongono sul cavaliere, dapprima le barre gemellari, poi il tridente, subito dopo la spada e la barra tripunte ed infine la lancia bracciale e lo scudo rotante, sono sei le coppie di armi che compongono l'armatura della Bilancia, dodici armi per dodici cavalieri d'oro che vanno usate con il consenso della Dea.

-E infine il cavaliere d'oro di Libra che tramite di Atena decide a chi affidare l'uso di queste armi, valuta l'uomo che chiede di servirsene. Fin dalla notte dei

tempi infatti il cavaliere d'oro di Libra è stato l'ago della bilancia nella lotta fra il bene ed il male, la chiave di volta tra le benigne stelle e le forze dell'oscurità!-

A Sirio viene indicato l'uso della spada per salvare l'amico e così impugna l'arma e la solleva sopra la testa prima di lanciare il fendente che manda in frantumi il sarcofago, Pegasus ed Andromeda



si congratulano con Sirio mentre il ghiaccio che era all'interno della gabbia privo di protezione si scioglie in pochi istanti. Cristal però è ancora a terra ed il suo corpo è ancora congelato. Pegasus ascolta il suo battito e si rende conto che è ancora vivo, ma neppure la distruzione del feretro è riuscita a toglierlo dallo stato di sospensione vitale in cui si trova. Pegasus e Sirio non sanno cosa fare, ma Andromeda, viste le condizioni dell'amico, dice loro di andare avanti perché si occuperà lui di Cristal. Pur non capendo cosa Andromeda voglia fare, Pegasus e Sirio, con di nuovo indosso le vestigia del Dragone, obbediscono, mentre sulla meridiana si spegne anche il settimo fuoco. Dopo che i due sono usciti dalla casa, Andromeda si sdraia accanto a Cristal per poi mettersi seduto con l'amico in grembo deciso a salvargli la vita donandogli l'energia del suo cosmo, e quindi sacrificandosi.



LA CUSPIDE SCARLATA



Mentre è intento a prendersi cura di Cristal, ad Andromeda appare l'immagine di Phoenix, che gli chiede di non sacrificarsi, e subito dopo ricorda uno scontro avuto con Reda durante l'addestramento. In

quell'occasione Reda stava per vincere poiché Andromeda non voleva fargli del male, ma poi Nemes ed il ricordo di Phoenix diedero all'eroe la volontà di vincere e la forza di spezzare la catena del nemico. Da quello scontro, Reda guardò sempre con odio Andromeda. Pegasus e Sirio intanto giungono all'ottava casa, quella di Scorpio, ma sono preoccupati per An-



dromeda di cui ora hanno capito le intenzioni. Sirio racconta una storia, narratagli dal maestro, di un uomo amico degli animali, un giorno l'uomo, stanco del suo peregrinare, si accasciò a terra, così un orso gli portò del pesce, una volpe gli portò dell'uva, la lepre, non sapendo cosa donargli, si sacrificò gettandosi nel fuoco. Pegasus capisce le intenzioni di Andromeda e, con Sirio, sono indecisi se andare avanti o tornare dall'amico, che ha scelto di seguire la difficile strada del sacrificio. All'improvviso i due cavalieri percepiscono il cosmo di Andromeda espandersi fino al punto di sparire, e si decidono a tornare verso la settima casa, ma una voce li ferma, quella di Scorpio, custode dell'ottava casa. Pegasus e Sirio ricordano che fu proprio Scorpio a distruggere l'isola di Andromeda ed uccidere il suo maestro Albione, e così si preparano ad affrontarlo. Sorridendo però, Scorpio invia loro le "onde di Scorpio", ed i due cavalieri si ritrovano paralizzati. Non essendo disposto ad essere sconfitto, Sirio espande il suo cosmo liberandosi delle onde ipnotiche per poi scagliarsi con il Drago Nascente contro il custode dell'ottava casa. Il cavaliere d'oro evita facilmente il colpo e si gira verso Sirio deridendo il suo attacco prima di esortare Sirio ad attaccare di nuovo. Dragone

raccoglie l'invito e lancia un secondo Drago Nascente, ma stavolta Scorpio lo blocca con le mani in modo da rivoltarne il potere contro lo stesso Sirio, che viene travolto dall'impeto del suo stesso colpo. Vedendo l'amico crollare al suo-

lo, Pegasus gli corre vicino e, accertatosi delle sue condizioni, si prepara ad affrontare Scorpio, l'eroe di scaglia il "Fulmine di Pegasus" contro Scorpio ma il cavaliere d'oro non sembra preoccuparsi, ma prima di raggiungere il bersaglio, i colpi del fulmine si uniscono in una cometa di luce che coglie di sorpresa il custode dell'ottava casa. Il

colpo raggiunge e colpisce Scorpio, ma l'unico effetto che subisce è quello di fargli cadere l'elmetto, Scorpio spiega a Pegasus che i suoi colpi saranno prevedibili finché non raggiungeranno la velocità della luce, e subito dopo lo scaglia contro una colonna, vicino a Sirio. I due cavalieri si rialzano malconci e decidono di attaccare insieme ed uniscono il "Colpo segreto del Drago nascente" ed il "Fulmine di Pegasus", ma Scorpio alza la mano ed usa il suo colpo segreto, la Cuspide Scarlatta, contro i due ragazzi, che vengono colpiti entrambi dalle punture dello Scorpione. Fortunatamente per loro, però, non basta una sola cuspide per uccidere il nemico, ne possono essere necessarie fino a quindici, così Scorpio si prepara ad usare una seconda cuspide, ma quando sta per colpire, la sua mano è fermata dal cosmo di un cavaliere appena entrato nella casa. Nel voltarsi, Pegasus e Sirio vedono Cristal portare in braccio Andromeda, svenuto. Il cavaliere del Cigno è in lacrime per il sacrificio dell'amico che, per riportarlo in vita, non ha esitato nel mettere a repentaglio la propria vita, Cristal poi si rivolge a Sirio e Pegasus, esortandoli ad alzarsi. Alle loro spalle, Scorpio recupera l'elmetto e sorride beffardo.

SAINT QUIZ

20 DOMANDE PER ESPERTI DEI CAVALIERI DELLO ZODIACO

- 1 - Chi ha prestato la voce a Gemini, prima come Arles e poi come cavaliere d'oro, nel film "La leggenda del Grande Tempio"?
- 2 - Chi era Jhon Black?
- 3 - Durante la saga delle dodici case, dal primo al 73° episodio, quante volte viene distrutto lo scudo del Dragone?
- 4 - A quale stella dell'Orsa Maggiore appartiene ad Artax?
- 5 - In che giorno è nato Micene di Sagitter?
- 6 - Come viene qualificato da Medea, Kiki dell'Ariete nella sua presentazione da cavaliere d'oro in Omega?
- 7 - A quale spin-off sui cavalieri appartiene il personaggio di Retsu?
- 8 - Quale Titano tiene incatenata la memoria di Crono?
- 9 - Quante armature indossa Pegasus nella serie classica, senza contare le varie versioni di Pegasus?
- 10 - Contro chi combatte Crystal nel film "L'ultima battaglia"?
- 11 - In quale Gaiden del Lost Canvas compare il personaggio di Avenir?
- 12 - Qualè l'elemento dell'armatura di Haruto?
- 13 - Da chi viene addestrato Kouga prima di partire per Palaestra?
- 14 - Quale cavaliere di Artemide compare nel quinto OAV e in Next Dimension?
- 15 - Qualè il nome, in lingua originale, di Orion?
- 16 - Come si chiama la riunione dei 12 Cavalieri d'Oro nelle sale del Sacerdote?
- 17 - Quanti e chi sono i cavalieri del Cancro apparsi in tutto l'universo Saint Seiya?
- 18 - Quanti cavalieri d'argento appaiono nella serie?
- 19 - Cosa è il Teos Sema?
- 20 - Quanti anni ha Shion nel momento in cui viene ucciso da Gemini?



LA STORIA DI CRONO

UN INUTILE LOTTA

Andromeda decide di seguire l'amico Cristal nel suo viaggio verso la Siberia e si mettono in cammino lasciandosi alle loro spalle i brutti ricordi. Attraversano molte praterie e montagne imperverie, dopo quasi un'intera giornata di cammino trovano un piccolo villaggio. I due cavalieri sono sotto gli occhi curiosi di tutti a causa degli evidenti scricgni contenenti le armature posti sulle spalle dei due giovani, un gruppetto di anziani, è seduto fuori ad un'osteria e uno di loro alza la voce contro i nuovi arrivati

« Cosa siete venuti qui a fare? Si sa che voi cavalieri portate solo guerre e distruzione! Lo sappiamo cosa avete fatto in Grecia! Il nostro è un paesino tranquillo, non vogliamo che voi veniate qui a distruggere tutto! »

Cristal si innervosisce pensando a tutto quello che hanno fatto per salvare la Terra e si dirige verso il gruppetto di anziani, ma Andromeda afferra per il braccio l'amico e lo fa ragionare:

« Se Dio lo vorrà le nostre fatiche saranno ricompensate nel regno dei cieli, lascia perdere queste parole, abbiamo lottato giustamente per ottenere un Mondo in pace e anche se molti uomini non capiscono sono sicuro che Dio ci ricompenserà un giorno! »

Così dicendo lo sguardo di Cristal si rasserena e ignora le parole del vecchio. Dopo qualche passo più avanti si avvicinano due giovani del luogo

« Il mio nome è Stigius e lui è mio fratello Albrack, non ci piacciono gli stranieri, soprattutto se sono cavalieri. »

Cristal spiega ai due ragazzi che non hanno nessuna intenzione di portare problemi nel villaggio e che sono solamente di passaggio ma Stigius non

vuole ascoltarlo e sfida i due cavalieri a combattere.

« Io e mio fratello ci batteremo contro di voi, per darvi una lezione così capirete che qui i tipi come voi non ci piacciono! »

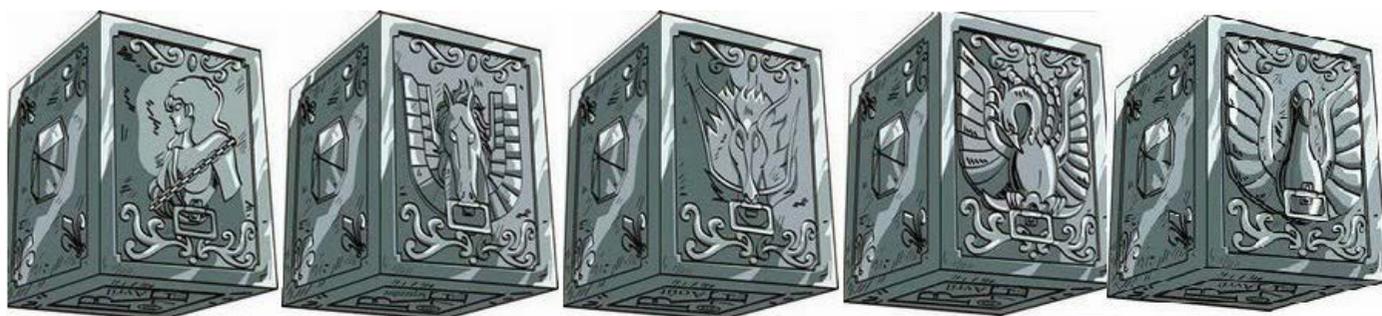
Il cavaliere del Cigno si appresta a indossare la sua armatura ma Andromeda glielo impedisce spiegandogli che non sarebbe leale affrontarli con le armature. Andromeda li fissa e dopo qualche attimo chiede a Albrack se anche lui vuole combattere questa assurda lotta. Stigius prende subito parola:

« Mio fratello la pensa come me e quindi vuole combattere! »

Subito dopo aver pronunciato quelle parole attacca Cristal con un rapidissimo calcio che lo centra in pieno petto facendogli piegare il busto in avanti. Andromeda, preoccupato, si gira verso l'amico ferito ma subito anche lui è vittima di Stigius, questa volta è il suo pugno l'arma scelta contro Andromeda. Albrack rimane fermo immobile fissa con gli occhi sbarrati tutta la scena. Stigius si gira verso il fratello e lo incita a combattere ma Albrack rimane immobile quasi come se non avesse mai combattuto in vita sua. Cristal approfitta di questo momento dove tutti sono presi ad osservare Albrack, posa l'armatura e colpisce più volte Stigius al torace facendolo cadere a terra poi vedendolo nuovamente in piedi lo blocca con gli anelli del cigno impedendogli ogni movimento.

« Non voglio ucciderti, non servirebbe a nulla, soprattutto non voglio spargere ulteriore sangue e poi se ti uccidessi non farei altro che confermare le parole di quel vecchio! »

Cristal si volta verso Andromeda ma vede l'amico



accasciato al suolo privo di sensi.

Andromeda è per terra svenuto, senza conoscenza ma su di lui non vi è nessuna traccia di lottate ferite. Cristal è sbalordito davanti all'accaduto e si volta immediatamente verso Stigius che nel frattempo sta ridendo in modo beffardo. Cristal lo colpisce immediatamente alla testa aprendogli una ferita, Stigius sta perdendo parecchio sangue ma sembra non risentirne. Il fratello preoccupato si avvicina e fa notare a Cristal che gli scigni contenenti le armature sono spariti. Intorno non rimasto più nessuno, come se un fantasma avesse allontanato tutta la folla. Dalle finestre delle case la gente si affaccia per vedere il più possibile la scena ma tutti appena incrociano lo sguardo del cavaliere si nascondono come se nascondessero qualcosa. Andromeda si risveglia e si accorge immediatamente che sulle sue spalle non vi è più l'armatura, furioso, Cristal si concentra e osserva per qualche momento Stigius che, seppur sanguinante, continua a mostrare un sorrisino come se avesse vinto lui la battaglia. Cristal chiede al suo avversario che fine abbiano fatto le armature e chi è stato ad atterrare Andromeda, ma non ottenendo nessuna risposta lo attacca con la "Polvere di Diamanti"; il colpo sta raggiungendo il petto di Stigius, quando Albrack si frappone tra i due e, con le braccia piegate al petto, respinge il colpo di Cristal. Andromeda ancora stordito assiste quasi impotente alla scena ma scorge negli occhi di Albrack un animo puro e gentile, proprio come il suo. Albrack si volta verso il fratello e lo libera dagli Anelli del Cigno, in quel momento i due cavalieri si rendono conto di non avere di fronte un uomo qualunque ma capiscono che anche Albrack possa essere anch'egli un Cavaliere. Stigius

scansa via il fratello e di sorpresa attacca Cristal con un pugno molto forte e preciso diretto al cuore ma Cristal non ci pensa due volte ed esegue "L'Aurora del Nord" che travolge in pieno Stigius e lo scaraventa a centinaia di metri lontano.

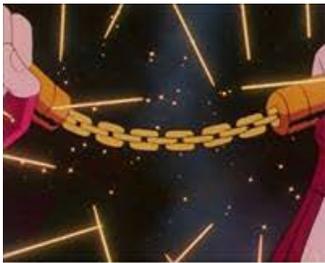
Una lacrima scende sul volto di Albrack e Andromeda gli si avvicina chiedendogli cosa fosse realmente successo, ma il giovane lo ignora e corre verso il corpo ormai privo di vita del fratello. Albrack si inginocchia accanto a Stigius e, resosi conto della sua morte, lo solleva e lo porta in un piccolo bosco appena fuori dalla città. I due cavalieri lo seguono e dopo aver assistito alla sepoltura del cadavere si avvicinano a Albrack in cerca di spiegazioni.

« Quando eravamo fanciulli veniva qui, in questo bosco a giocare, tra questi alberi sono cresciuto grazie ed insieme a mio fratello. Qui sono anche divenuto Cavaliere del Sole, ma mio fratello non è mai riuscito a diventare un cavaliere. Sono sempre vissuto alla sua ombra, perché sapevo che ci teneva ad essere lui il più forte anche se non era così. Poco prima del vostro arrivo, due cavalieri sconosciuti sono arrivati in questo posto, li vidi parlare con mio fratello ma non so di preciso cosa si dissero. Poi Stigius mi si avvicinò e mi disse che se sareste arrivati, il nostro compito era quello di distrarvi così da permettere a quei due cavalieri di portarvi via le armature. E così abbiamo fatto. Se sapevo quello che sarebbe successo in seguito di certo non avrei mai accettato questa proposta. Scusatemi cavalieri, ho capito dai vostri gesti e dai vostri occhi che non siete malvagi. Per questo non avrò pace finché le vostre armature non saranno nuovamente sui vostri corpi! »





MEGLIO
REGNARE
ALL'INFERNO
CHE SERVIRE
IN RETE



ANDROMEDA, È FANTASTICO!



COME HAI IMPARATO?



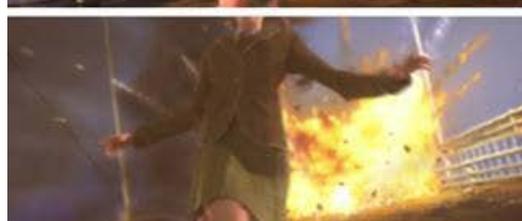
ISARCASTICI4.IT



MILADY, SIETE IN PERICOLO!

MICHAEL BAY

È AL SERVIZIO DEL GRANDE SACERDOTE



ISARCASTICI4.IT



ORION

VIENI A PALAZZO CON NOI?



VOGLIAMO MOSTRARTI UNA COSA



LASCIA CHE VADA
AL TUO POSTO



POTREBBE
CELARSI UN TRANELLO.



IS4.IT

NOBILE ARTAX

