

NUMERO 22



**LE DODICI
CASE
MAGAZINE**

**MEGRES
IL COSPIRATORE
DI ASGARD**



**SHIORI TESHIROGI
E IL
LOST CANVAS**

Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Shiori Teshirogi e il Lost Canvas</i>	5
<i>Megres, il cospiratore di Asgard</i>	7
<i>Mito dell'Aquila</i>	9
<i>Next Dimension - 18° parte</i>	10
<i>Orsa Maggiore, una solida corazza</i>	11
<i>I 5 punti focali de I Cavalieri dello Zodiaco</i>	13
<i>Uscite del Mese</i>	15
<i>Myth News</i>	16
<i>Myth Cloth - Andromeda V1</i>	17
<i>Episodio 64 - Il ritorno di Micene</i>	19
<i>Episodio 65 - Excalibur</i>	20
<i>Episodio 66 - La pienezza del Dragone</i>	21
<i>La Storia di Crono - Capitolo 3</i>	22
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	25



In questi ultimi anni stiamo vedendo il ritorno in auge di numerose serie del passato grazie a sequel, più o meno forzati, e spin-off vari, ne sono una testimonianza in questo senso serie di grande successo come Dragon Ball e Saint Seiya. Nel caso specifico dei cavalieri nati dalla mano di Kurumada vi è stato un vera e propria invasione di nuove serie sia animate che disegnate, l'ultima in ordine di tempo è stata la serie di OAV Soul of Gold che da molti fans è stata considerata un flop e da altri solo una mera mossa commerciale per pubblicizzare la nuova linea di myth cloth con le armature divine. Leggendo sui vari forum e le varie discussioni in rete

ho notato che in diversi si sono lamentati della pessima caratterizzazione dei nuovi personaggi, eppure il materiale c'era perché, come successo nella saga di Asgard durante l'anime, ci trovavamo davanti a personaggi della cultura norrenna. I personaggi degli episodi della saga di Asgard

avevano una loro storia, un loro background che era coerente con trama, mentre invece i nuovi cavalieri del Nord sono personaggi piatti e inconsistenti e gli unici riferimenti al passato di tali personaggi sono delle forzature immense come il fatto che Sigmund sia il fratello di Orion a cui spettasse l'armatura del nord andata poi al fratello.

Sia chiaro, con questo non voglio crocifiggere Soul of Gold poiché questo tipo di difetto l'ho intravisto anche nelle prime puntate di Dragon Ball Super dove alcuni profili dei nuovi personaggi, al momento, non sono abbastanza caratterizzati.

Ho constatato, purtroppo, che questa è una moda di uso comune negli ultimi anni, almeno per quanto riguarda gli spin-off, poiché le case di produzione tentano di rilanciare grandi successi del passato puntando principalmente al nome della serie, e quindi alla fama che si porta dietro, trascurando però altri

aspetti come la caratterizzazione dei nuovi personaggi o la qualità di certe scene con disegni quasi da quinta elementare. Così, spesso succede che titoli importanti caschino in flop inattesi, arrivando anche a minare il successo della serie madre. Ma, come spesso succede, se in un secondo momento è possibile correggere le imperfezioni dei disegni creando nuovi disegni, non si può fare lo stesso con la caratterizzazione, infatti se all'interno di un'opera un personaggio risulta piatto e senza anima, resta così. Tutto ciò succede perché in fase di scrittura della nuova saga si fa troppo affidamento sul lavoro fatto anni prima credendo che basti

e quindi si mette in secondo piano la scrittura di un nuovo personaggio che viene solo presentato per grandi linee, soprattutto se non è un personaggio di spicco all'interno dell'opera. Questo tipo di scelta è dovuta anche ad una motivazione economica, poiché, sempre prendendo ad esempio Soul of Gold o anche il film



La Leggenda del Grande Tempio, si vuole incastrare una trama che, ad esempio, magari starebbe bene in 20 episodi comprimendola in soli 13, tralasciando così quei dettagli che magari avevano portato al successo la serie madre e che rischiano di rendere la trama ancor più confusa e di allontanare il pubblico.

Fortunatamente esistono delle eccezioni, come ad esempio gli OAV dedicati al Lost Canvas, dove ogni personaggio, fin qui, ha avuto il suo giusto spazio, senza badare troppo alla lunghezza dei tempi, anzi, in alcuni casi alcuni profili sono stati addirittura approfonditi, come successo con Yato. Sfortuna vuole che la serie si sia fermata solo a metà dell'opera.

Con questo voglio dire che, a mio parere, per rilanciare una serie bisogna sì partire dalla struttura di personaggi già esistenti, ma bisogna anche saperla arricchire per poter poi arricchire la trama dell'opera.

SEIYA85

NEWS DAL WEB

NEXT DIMENSION



Si conclude questo mese la stagione di pubblicazione per il Next Dimension con l'uscita del numero 81, ma è stata anche annunciata la ripresa del manga che sarà prevista a Giugno di quest'anno e che dovrebbe durare per tutta l'estate, fino ai primi di Settembre. Era dal 2013 che il manga non veniva pubblicato anche nel periodo estivo. Adesso la trama si infittisce e attenderemo con ansia l'uscita di nuovi capitoli.



SAINTIA SHO

Questo mese novità sia per quel che riguarda il manga, sia per il futuro anime. Per quanto riguarda il manga, Chimaki Kuori, autrice dell'opera, ha annunciato una piccola pausa alla lavorazione. Nulla di grave, la pausa era già preventivata ma era stata solo rimandata prima per meglio festeggiare il trentennale del manga, e poi rimandata di nuovo dopo l'annuncio dell'anime sulla sua opera. A proposito del nuovo anime basato su Saintia Sho, è trapelato che per questa opera si intende utilizzare lo stile di disegni di Shingo Araki, lo storico disegnatore dell'anime classico scomparso nel 2011. Insomma anche per Saintia Sho l'attesa inizia a salire.

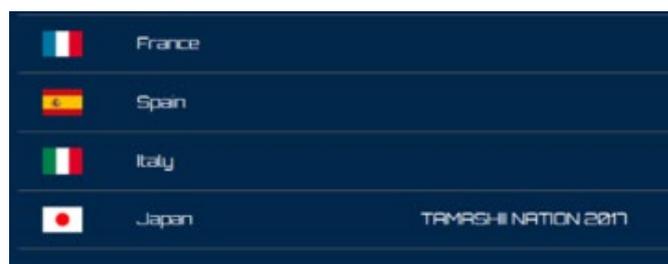
INIZIO DEI LAVORI DI DOPPIAGGIO



Sono iniziati i lavori per il doppiaggio della serie del Lost Canvas, ad annunciarlo l'editore Yamato Video con un video sulla sua pagina Facebook dove presentava la voce di Albafica dei Pesci, affidata a Matteo De Mojana, voce anche di Padre Prudentius in Vikings. Un altro nome ufficializzato è quello di Maurizio

Merluzzo che avrà il compito di dare la voce a Manigoldo del Cancro. I lavori procedono bene in vista della pubblicazione per questo Aprile.

IL TAMASHII NATIONS IN ITALIA



Notizia bomba per tutti gli amanti dei myth cloth o del modellismo in generale.

Quest'anno l'Italia ospiterà una tappa del tour mondiale del Tamashii Nations, la fiera marchiata Bandai dove vengono presentate tutte le ultime novità in materia di modellismo e collezionismo. La data non è stata ancora ufficializzata ma è molto probabile che, essendo l'ultima tappa del tour, questa si terrà a fine estate/autunno.

Seguiteci per rimanere aggiornati delle date.

SHIORI TESHIROGI E IL LOST CANVAS

Shiori Teshirogi è una giovane disegnatrice giapponese, considerata tra i mangaka più interessanti della sua generazione. Questo suo estro è stato apprezzato e reso famoso dalla sua opera più importante, *Saint Seiya – The Lost Canvas*.

In precedenza, prima di iniziare a lavorare sullo spin-off di *Saint Seiya*, la Teshirogi aveva pubblicato solo due opere molto brevi ed entrambe shojo manga (destinato ad un pubblico femminile), entrambe le opere toccano tematiche impegnative. La sua prima opera, chiamata *Delivery*, racconta di prostituzione in Giappone, una delle piaghe sociali del Sol Levante. Il secondo manga pubblicato si chiama *Kieli*, una storia tratta da un romanzo di Kabei Yukako che parla di solitudine, solitudine tra i giovani che non si sentono capiti.

Ma come fa una disegnatrice sconosciuta, seppur talentuosa, a diventare il cardine di un progetto tanto impegnativo come *Lost Canvas*? Beh nel modo più semplice possibile. Shiori Teshirogi, grande fan di *Saint Seiya*, incontrò il maestro Masami Kurumada durante un evento pubblico, in quella circostanza la Teshirogi consegnò a Kurumada una serie di suoi disegni, tra cui il suo primo manga, chiedendo al maestro di lavorare a *Saint Seiya*, la sua opera preferita. Kurumada, rimase colpito dai lavori della giovane disegnatrice e la contattò chiedendole di lavorare al *Lost Canvas*, il progetto parallelo al *Next Dimension* curato dallo stesso Kurumada. L'idea iniziale di Kurumada era quella di raccontare la stessa storia, la Guerra Sacra con Ade del diciottesimo secolo, da due diverse prospettive, ma le due opere presero poi, dopo un po', due differenti strade.

Prima di iniziare l'opera la Teshirogi ricevette il piano dell'opera da Kurumada, questo piano comprendeva una bozza a grandi linee della trama dell'opera, diverse scene chiave che dovevano comparire all'interno



di esso e le indicazioni a grandi linee dei personaggi. Una volta che la mangaka aveva rispettato le indicazioni di Kurumada, fu libera di fare le scelte che riteneva più giuste accordandosi anche con l'editore Akita Shoten. Tra le indicazioni di Kurumada che doveva rispettare la Teshirogi era l'ambientazione iniziale del manga, infatti i due protagonisti, Tenma e Aron, dovevano incontrarsi a Firenze così come narrato nel *Next Dimension*.

All'inizio della lavorazione dell'opera Teshirogi trovò difficoltà nello stile dei disegni poiché lei, autrice di shojo, era la prima volta che si trovava a lavorare su uno shonen, non trovando così dimestichezza con il tratto di disegno. Per superare le difficoltà iniziali, l'autrice si trovò a modificare diverse cose del suo stile di disegno iniziando ad abituarsi a ricreare scene di combattimento. Il tratto di disegno della Teshirogi risultò più morbido e accattivante, dando vita ad un disegno dallo stile più moderno a metà strada tra uno shojo manga e uno shonen, con-



dito con un ritmo narrativo più lento. Questo fa sì che nel giro di poco la schiera di fans della Teshirogi aumenti in modo esponenziale.

Per la caratterizzazione estetica delle armature e dei personaggi l'autrice si rifecce allo stile utilizzato da Shingo Araki per l'anime, infatti mentre le armature i rifacevano al design visto dalla saga di Asgard in poi, l'aspetto fisico dei personaggi, dai cavalieri di bronzo fino ai cavalieri d'oro e d'argento, era praticamente uguale ai cavalieri visti nella serie animata. Questa scelta voluta da parte della Teshirogi perché è come se avesse voluto far intendere che i personaggi del ventesimo secolo sono reincarnazioni della precedente schiera di cavalieri, un po' come succede per gli specter. Anche le reincarnazioni di Atena che sono state mostrate nell'arco dell'opera, Sasha e l'Atena del sedicesimo secolo, sono graficamente ispirate alla Lady Isabel disegnata ad Araki. Invece, per costruire le personalità dei personaggi la Teshirogi fece diverse valutazioni, partendo dal protagonista Tenma, il cavaliere di Pegaso, è ispirata al Pegasus di Kurumada, anche se ben presto ci si rende conto che i due protagonisti hanno personalità differenti. Per lo sviluppo caratteriale

dei cavalieri d'oro l'idea dell'autrice era quella di valorizzare al meglio l'intera schiera di guerrieri, così riprende quei cavalieri che nella serie classica furono

messi in secondo piano, come Toro, Cancro e Pesci, e ridona loro nuovo smalto rendendoli in diversi fran-



genti epici. Per la creazione di personaggi femminili, invece, Teshirogi non voleva calarsi nel classico cliché tipico degli shonen, ovvero la bella che deve essere salvata dal suo eroe, ma preferisce creare donne forti e indipendenti, come Yuzuriha o Sasha. La struttura della trama dell'opera si incentra sul conflitto tra Tenma - Aron - Sasha, ovvero il trittico formato dal cavaliere di Pegasus, Ade e Atena, i tre protagonisti principali intorno ai quali girano le vicende dell'intera Guerra Sacra. La bravura dell'autrice è stata anche quella di dare il giusto

spazio ai cavalieri d'oro, i quali sono protagonisti dei momenti chiave dell'intera narrazione. Nella narrazione trovano il loro giusto spazio anche gli specter di Ade, infatti, a differenza della serie originale in cui erano semplicemente degli avversari da battere, nel Lost Canvas vengono approfonditi molto di più i profili dei personaggi dell'armata di Ade, basti pensare a personaggi come Eaco, Kagaho o Radamante. Il successo della caratterizzazione dei personaggi da parte di Teshirogi ha portato poi alla creazione dei Gaiden, delle storie che narrano il passato dei cavalieri d'oro rendendo i loro profili il più completi possibile.

Sebbene il Lost Canvas sia la prima opera curata interamente da Shiori Teshirogi, visto che per le sue prime opere è sempre stata affiancata da uno sceneggiatore, si può



tranquillamente dire che il risultato finale rispecchia in pieno lo spirito dell'opera originale di Kurumada.

MEGREZ

IL COSPIRATORE DI ASGARD



« Forte della virtù dell'ametista, lode a te, Megres, Cavaliere di Asgard. È il taglio dell'ametista viola capace di splendida ma fatale bellezza. »

PERSONAGGIO

L'aspetto del personaggio di Megres, così come gli altri suoi compagni della saga di Asgard, è stato curato dalla coppia di disegnatori Araki/Himeno ed è ispirato al personaggio di Loki, un altro guerriero del Nord apparso nel secondo film "L'ardente scontro degli dei", infatti il suo aspetto fisico e il suo carattere ambizioso ricordano molto il braccio destro di Balder. Il nome originale del personaggio, Alberich, deriva invece dal personaggio della mitologia dove Alberich era il re dei nani e guardiano dei tesori del Nibelungo. A differenza degli altri Cavalieri di Asgard che conservano un senso d'onore e lealtà, Megres è una persona puramente malvagia, vigliacca, ambiziosa e priva di scrupoli, dotato di un'astuzia eccezionale caratteristiche che ricordano il dio degli inganni Loki. Queste sue caratteristiche sono utili anche nei duelli che il cavaliere affronta poiché non eccelle nello scontro fisico, ma compensa ciò con una spiccata abilità nell'imbrogliare chi lo fronteggia. Le sue strategie di lotta si basano principalmente sul ricatto, sulla provocazione fatta a scopo di disorientare l'avversario e in special modo sull'aperta menzogna, infatti egli arriva a mentire persino alle Anime della natura da lui stesso evocate, dicendo che Sirio il Dragone è una persona malvagia. Megres è l'unico cavaliere del nord a conoscere cosa sia davvero successo ad Hilda poiché era presente nel momento in cui la sacerdotessa riceve l'anello del Nibelungo ma la sua ambizione fa sì che non dica nulla a nessuno.

COLPI SEGRETI



Teca Viola dell'Ametista (Amethyst Shield): Megres sprigiona una luce viola abbagliante da tutto il corpo, che va a colpire l'avversario, ibernandolo in un cristallo di ametista, in maniera abbastanza simile al Freezing coffin di Aquarius; a differenza di quest'ultima, la tecnica non conserva il corpo imprigionato per l'eternità, ma uccide lentamente chi vi è rinchiuso. Se Megres viene sconfitto, l'effetto del colpo cessa istantaneamente.

Spada di Ametista (Sword of fire): Non si tratta di una tecnica vera e propria, ma di un'arma che Megres usa in combattimento; è una spada di cristallo molto tagliente e ad ogni colpo sprigiona fiamme ad alta temperatura. Nella versione italiana dell'anime, Megres dice che la spada è stata forgiata da Artax, mentre nella versione originale afferma che l'arma è parte dell'armatura.

Anime della Natura (Nature Unity): Costituisce l'attacco più potente a disposizione di Megres, tramite il quale è in grado di controllare la natura intorno a lui, animando piante e alberi che attaccano senza sosta e di continuo il suo avversario.

STORIA

Megres è il discendente di una importante famiglia di saggi guerrieri di Asgard, i Megres, che erano molto amici con la famiglia di Hilda di Polaris, sacerdotessa di Odino. Megres è famoso per la sua intelligenza e astuzia, attraverso cui ordiva inganni nel tentativo di salire in considerazione presso la corte di Hilda. Megres, infatti, sperava di diventare il secondo in comando dopo Hilda, prendendo il posto di Orion, ma la sacerdotessa, accortasi di questo,

si vede costretta a scacciare Megres dal palazzo di Asgard. Da questo momento in poi Megres comincia a nutrire un forte odio e risentimento nei confronti della sacerdotessa di Odino. Un giorno, leggendo un libro nella biblioteca di famiglia, Megres legge della leggenda dei sette zaffiri di Odino che sono il segreto per evocare la spada di Balmung, la spada lasciata da Odino sulla Terra per proteggere Asgard da eventuali pericoli. Megres, dunque, comprende l'enormità del potere che avrebbe avuto se fosse riuscito ad impadronirsi di Balmug: gli sarebbe infatti stato possibile usurpare il posto di Hilda di Polaris e sottomettere i Cavalieri di Asgard, per poi controllare il pianeta Terra. Il tutto è, però, reso impossibile dal fatto che le armature del nord sono sigillate e con esse gli zaffiri.

L'occasione di mettere in atto questo piano arriva nel momento in cui Hilda, plagiata dall'anello del Nibelungo, riporta alla luce le sette Armature di Asgard e dichiara battaglia ai Cavalieri di Atena. Megres, inoltre, è l'unico cavaliere del Nord a sapere che Hilda è sotto l'influsso malefico dell'anello del Nibelungo poiché, ad insaputa di tutti, era presente durante le preghiere della sacerdotessa osservando-

la da lontano. Durante la guerra ai cavalieri di Atena, Megres va incontro ai suoi avversari prendendo



posto nella foresta di Asgard dove si imbatte in Castalia, giunta lì per avvertire Pegasus di un oscuro pericolo. La sacerdotessa viene sconfitta da Megres e rinchiusa in una teca d' ametista e usata dal cavaliere come trappola per Pegasus e gli altri suoi compagni. È lo stesso Pegasus a giungere per primo sul posto ed affrontare Megres dopo aver visto Castalia intrappolata, lo scontro sembra vol-

gere in favore del cavaliere di Atena ma Megres prima si aiuta con la sua spada infuocata poi si serve di Castalia per permettere a Pegasus di abbassare la guardia dicendogli che se uccide lui ucciderà anche Castalia, l'eroe cade nel tranello di Megres e viene rinchiuso anche lui nella teca di ametista. Dopo Pegasus è il turno di Cristal di affrontare Megres, il cavaliere del Cigno si trova di fronte il cavaliere di Asgard che inizia anche con lui i suoi giochetti psicologici ed anche in questo caso lo scontro volge in favore di Megres, il cavaliere di Asgard sta per rinchiudere anche Cristal nella teca d' ametista, ma in suo soccorso giunge Sirio. Megres richiama gli spiriti della foresta con la sua tecnica, le Anime della Natura, per fronteggiare Sirio che



viene messo in grossa difficoltà da questa tecnica ma riesce ugualmente a tener testa al suo avversario. Durante lo scontro, Megres rivela che il Maestro dei Cinque Picchi aveva in passato sconfitto il suo antenato di sette generazioni indietro Megres XIII e per questo lui deve vendicare quella sconfitta contro l'allievo di Dohko, i due cavalieri danno vita ad uno

scontro feroce dove alla fine Megres viene sconfitto da Sirio e vede i suoi piani di dominio andare in fumo.

MITO DELL'AQUILA

L'ANIMALE CARO A ZEUS



Un mito particolarmente conosciuto riguarda il rapimento e la seduzione del bellissimo Ganimede da parte di Zeus, trasformatosi in aquila; in alcune raffigurazioni pittoriche l'Aquila appare infatti rappresentata in atto di trasportare il giovane verso l'alto fra i suoi artigli, e Ganimede stesso è raffigurato tra le stelle a sud della costellazione con la testa in alfa Aql. L'uccello divenne caro al dio quando, come riportano Eratostene ed Igino, in procinto di compiere un sacrificio nell'intento di attirarsi buoni auspici per la battaglia imminente contro i Titani, apparve lui un' aquila: egli considerò la manifestazione un fausto presagio.

Un altro mito rivela la natura feroce dell' aquila. Secondo alcuni racconti, Prometeo (il cui nome significa "preveggente") apparteneva all'ultima generazione dei Titani, discendenti delle divinità prime Urano e Gea. In origine divinità del fuoco, si narra che fosse il creatore e il divino protettore della razza umana. Avrebbe insegnato al genere umano le arti e le scienze, doni considerati da Zeus troppo grandi per la debole razza umana, e agli uomini avrebbe dato il fuoco, rubando lodi nascosto dal Sole e celandolo nel cavo di un gambo di finocchio. Incollerito da questa predilezione per gli uomini, il padre degli dei avrebbe escogitato un'atroce punizione: incatenato Prometeo ad una colonna delle montagne del Caucaso, avrebbe inviato la sua aquila a divorargli il fegato, dall'alba al tramonto. Essendo Prometeo immortale, il fegato ricresceva tutte le notti e tutti i giorni, all'arrivo dell'aquila, si rinnovava il supplizio.

LE DODICI CASE

SAINT SEIYA - NEXT DIMENSION

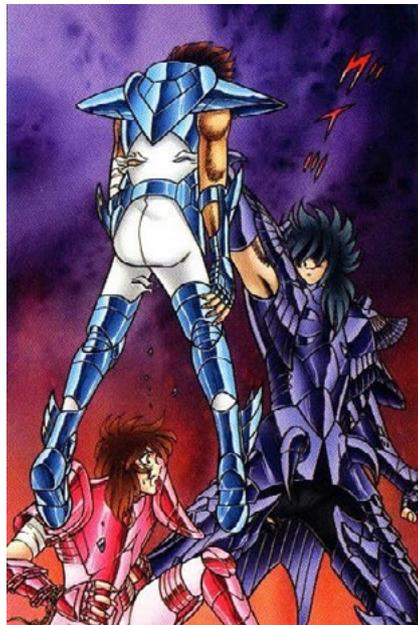
18° PARTE

Dopo che DeathToll spedisce Tenma ed Andromeda nella bara del silenzio, nella quarta casa giunge Suikyo. Nel vedere il nuovo ospite, e indaffarato con le sue bare, il custode della quarta casa da il permesso di passare:

-Io sono il custode dei morti. Se dovesse vincere Hades, la mia posizione verrebbe comunque garantita. Se invece dovesse vincere Atena, potrei sempre continuare ad essere Cancer. Qualunque sia il risultato, non vedo una grossa differenza. Su prosegui.-

Sentendo le parole di DeathToll, Suikyo considera il cavaliere d'oro come feccia. Questa sua affermazione manda su tutte le furie DeathToll, che non accetta morali da un cavaliere che ha tradito Atena giurando fedeltà ad Hades.

-Già, ho giurato fedeltà al re degli inferi. Però, diversamente da te, non faccio il doppio gioco per ottenere dei vantaggi.-



Non tollerando più le parole di Suikyo, DeathToll decide di spedire il suo ospite nel pendio che conduce all'oltretomba e così lancia su di lui e la bara gli "Strati di Spirito", ma il suo colpo ha effetto solo sulla bara poiché Suikyo è protetto dalla surplice che gli permette di muoversi tra il mondo dei vivi e quello dei morti a suo piacimento. Osservando meglio il suo avversario, DeathToll capisce che Suikyo è sotto l'effetto del micidiale colpo di Gemini, il "Genro Maoken". Il cavaliere del Cancro subisce un primo attacco scaraventandolo sulle sue bare. DeathToll è conscio che Suikyo non si fermerà fin quando non avrà ucciso il suo avversario così, per evitare di essere la vittima sacrificale, il cavaliere decide di recuperare Tenma ed Andromeda in modo da far sì che siano loro le vittime. Giunto nell'aldilà, DeathToll raggiunge la bara ma alle sue spalle lo raggiunge Suikyo e sferra un nuovo colpo contro il suo avversario, ma questa volta colpisce la bara che si apre e dal quale fuoriescono Andromeda e Tenma. I due cavalieri subiscono un primo attacco di Suikyo, intanto Andromeda si accorge che lo specter è sotto l'effetto del colpo di Gemini e avverte l'amico, che intanto si è gettato incontro al maestro che è pronto a colpirlo.

La mano di Suikyo è fermato dalla catena di Andromeda, sia DeathToll che Tenma, per diversi motivi, chiedono al cavaliere di non intromettersi. Tenma prende la mano del suo maestro, nel tentativo di farlo rinsavire, ma nel farlo è

colpito in pieno da Suikyo che lo atterra, allora il cavaliere si rialza e decide di provare nuovamente a risvegliare il suo maestro poiché è convinto che Suikyo non è tipo da farsi manovrare. Tenma si riavvicina di nuovo a Suikyo che lo colpisce nuovamente, ma questa volta il cavaliere si accascia sul suo maestro:

-Maestro, un tempo commettevo senza scrupoli furti e altre infamie con il nome di Pegasus, ma tu mi hai guidato sulla retta via. Ricordo ancora ciò che mi hai insegnato la prima volta che ci siamo incontrati: "le persone devono vivere sentendo questo calore. Solo così non diverranno malvage." Maestro il tuo corpo è sempre caldo come quel giorno!-

Nonostante le parole di Tenma, Suikyo colpisce in pieno l'allievo provocandogli una profonda emorragia, inoltre Andromeda si accorge che il cuore dell'amico ha cessato di battere. Tra le lacrime di Andromeda, Suikyo si avvicina e colpisce nuovamente Tenma lasciando sbalordito anche DeathToll, ma questa volta il colpo dello specter ha l'effetto di riattivare il cuore di Tenma arrestando l'emorragia. DeathToll capisce che Suikyo ha colpito di proposito i punti nevralgici per fermare l'emorragia di Tenma e che quindi non è sotto l'influsso del "Genro Maoken"

-Sono stato colpito... ma ancora prima ho ricevuto il "Fantasma Diabolico" da un certo Phoenix. Entrambi i colpi agiscono allo stesso modo sul cervello. È come se avessi sviluppato una sorta di immunità... così sembra che non sia stato del tutto assoggettato al suo controllo.-

-Maledizione!- esclama DeathToll -Anche se non ne ho voglia, non ho scelta. Dovrò sbarazzarmi di tutti e tre con le mie stesse mani. Sarebbe stato meglio che vi foste eliminati da soli, ora vi pentirete di avermi costretto a fare sul serio!-

Così dicendo DeathToll si prepara alla battaglia.

ORSA MAGGIORE

UNA SOLIDA CORAZZA



Lo scugno dell'armatura dell'Orsa Maggiore è custodita in Canada, più esattamente nella zona delle Montagne Rocciose, per essere ritenuta degna di essere indossata, il cavaliere deve acquisire una forza tale nelle braccia che possano uccidere gli orsi a mani nude. E' un'armatura particolarmente massiccia che copre una buona percentuale del corpo, la sua robustezza, però, non le dà una particolare resistenza ai colpi. Come tutte le armature, è dotata di una vita propria e "muore" in caso di danni troppo pesanti. I danni minori invece si riparano da soli col tempo e l'aiusilio dello scugno. L'armatura dell'Orsa viene danneggiata gravemente du-



rante lo scontro tra Gerki e Pegasus dove la corazza viene quasi completamente disintegrata da una raffica di calci del nemico.



TOTEM

Il totem dell'armatura rappresenta ovviamente un orso, esso è raffigurato appoggiato a terra con tutte le quattro zampe in una posa tranquilla. Le zampe anteriori sono formate dai bracciali e dai coprispalle mentre le zampe posteriori sono formate dagli schinieri, mentre il corpo è composto dal massiccio blocco centrale. La testa per lo più scompare all'interno della schiena, e per il resto è formata dalla maschera.



ELMO



L'elmo dell'armatura dell'orsa è differente da quello delle altre armature di bronzo poiché non né un diadema e né a caschetto, ma è una specie di maschera che copre interamente la fronte, le tempie, le orecchie, gli zigomi ed il bordo della mascella e della mandibola e parte della nuca, lasciando scoperto tutto il resto del cranio, esso viene tenuto fermo da una fascia metallica dietro la testa. L'elmo è formato da un'unica piastra modellata secondo la forma del volto, infatti la protezione per le tempie si restringe all'altezza degli occhi allargandosi poi di nuovo man mano che scende verso il mento, fino a coprire gli angoli di mandibola e mascella. Al centro della fronte si trova una placca esagonale su cui è presente un fregio argentato di forma esagonale.

COPRISPALLE



I coprispalle sono più corti e massicci, la loro forma è concava ed orizzontale, si estendono verso fuori partendo da circa metà clavicola e superano di qualche centimetro l'articolazione del braccio. Verticalmen-

te, coprono per qualche centimetro la spalla, dando l'impressione di essere più squadriati, in modo da poter difendere sia da colpi dall'alto che da attacchi frontali. Sia davanti che dietro entrambi si sovrappongono e agganciano al blocco centrale. I due coprispalle sono entrambi di colore blu notte.

BRACCIALI



I bracciali sono formati da un'unica placca metallica di forma rettangolare, leggermente convessa verso l'esterno, che gli permette di co-

prire la parte superiore del braccio ed anche in parte i lati delle braccia. Essi sono totalmente blu e si estendono fino a poco oltre il gomito da un lato, e fino a metà delle dita dall'altro e sono tenuti fermi da due fascette metalliche che circondano il braccio. La parte che copre la mano è rigida sul dorso e flessibile sul palmo in modo da permettere di serrare a pugno, mentre un punto di snodo si trova all'altezza del polso permettendo di muovere liberamente la mano.

BLOCCO CENTRALE



Il blocco centrale è un pezzo particolarmente massiccio che copre il torace e la schiena e si allunga fino a formare la cintura. È formato da placche sovrapposte, più grosse e massicce sul torace e la schiena e fasce più piccole lungo l'addome. Sul petto, le due placche più grosse sono in corrispondenza dei muscoli pettorali, e sono separate al centro da una più piccola, rettangolare. Quest'ultima si estende verso il basso, allargandosi in un paio di placche e poi in quella più grossa, esagonale, che va a formare la fibbia della cintura che sembra abbastanza grande e massiccia. Dai lati di questo pezzo parte la sottile fascia liscia che forma il resto della cintura, e che circonda la vita del cavaliere. Sul torace, le tre placche si estendono anche verso l'alto, coprendo le spalle andando a formare il collare, che ha una forma squadrata. Dal bordo inferiore laterale del pettorale partono due fasce metalliche che circondano il torace di Geki, andandosi ad unire con lo schienale.

Il pezzo è completamente blu scuro/nero.

SCHINIERI

Gli schinieri coprono per intero la parte anteriore della gamba, dalla punta del piede fino al ginocchio. Essi sono formati da un pezzo unico che copre per intero la tibia dalla caviglia fino al ginocchio e lascia scoperta buona parte del polpaccio, un pò sopra la caviglia, questa piastra si allarga, arrivando a coprire anche i lati ed il retro del tendine d'Achille. Il resto del polpaccio è interamente scoperto. Il ginocchio è coperto da una normale piastra metallica esagonale, che poi si estende di qualche centimetro sulla coscia, che è di colore blu scuro ma con il contorno di colore argento. Dietro la ginocchiera una piastra flessibile tiene fermi gli schinieri e la ginocchiera, mentre nella parte bassa sono tenuti fermi all'altezza della caviglia. I punti di snodo sono le fasce metalliche che tengono fermi gli schinieri in modo da favorire i movimenti delle articolazioni di ginocchia e caviglie. Gli schinieri sono di colore totalmente blu, fatta eccezione per la decorazione argentata delle ginocchiere.



5 PUNTI FOCALI DE I CAVALIERI DELLO ZODIACO

DI ILIAS90

I cavalieri dello Zodiaco è un successo che dura ormai da 30 anni, esso è molto più di cartone animato come quelli che bombardavano i nostri pomeriggi negli anni 80 e 90, quest'opera, nata dalla matita di Masami Kurumada, è diventata con gli anni un vero e proprio must. Il saper fondere una storia da romanzo epico e diverse leggende mitologiche ha fatto sì che noi bambini degli anni 80 rimanessimo incantati da questi eroi che indossavano armature luccicanti e che si trovavano ad affrontare sfide sempre più dure e avversari sempre più forti mettendo alla prova la loro resistenza lottando contro il tempo, sempre in bilico tra la vita e la morte. I cinque protagonisti, Pegasus, Sirio, Cristal, Andromeda e Phoenix, ci hanno permesso di conoscere il coraggio, l'amicizia, il saper riconoscere il bene dal male, insomma ci hanno insegnato un autentico stile di vita in nome della giustizia. Ciò che voglio fare io oggi è ripercorrere, tra ironia e gratitudine, i motivi principali del perché i nostri cavalieri siano diventati un grande successo televisivo riassumendolo in questi punti.



1. Trova il tuo idolo

Siamo nati con un segno zodiacale addosso, ma la nostra costellazione preferita ce la siamo scelta da soli. Abbiamo scelto il nostro idolo tra i valorosi protettori della dea Atena. Loro ci hanno insegnato che il valore non si misura in metalli, così abbiamo tifato per il gradino più basso del podio eroico, per i Cavalieri di Bronzo, scegliendo un prediletto tra un manipolo di eroi ben assortito, composto da personaggi complementari, intraprendenti ma dipendenti l'uno dall'altro. Solisti e corali allo stesso tempo, i Cavalieri dello Zodiaco seguono scie caratteriali molto diverse. I più impulsivi si saranno riconosciuti nella testarda irruenza dello sfacciato Pegasus, gli amanti dell'eroico autolesionismo nello struggente Sirio il Dragone, i più schivi nel combattuto e carismatico Phoenix (lo sfuggente jolly del gruppo), legittimato ad apparire e a scomparire all'occorrenza. Grazie a Cristal il Cigno

abbiamo raffreddato l'egocentrismo in nome dell'umiltà e con il sensibile Andromeda fatto il percorso opposto, imparando a vincere eterne insicurezze per credere finalmente in noi stessi. Con l'onore, l'amicizia, e il sacrificio a fare da collante, i cinque Cavalieri di bronzo ci hanno insegnato a credere negli altri prima che negli dei, e a capire che non conta contro chi combatti, ma perché lo fai.

2. Apri bene le orecchie

Piccolo avvertimento per chi guarda per la prima volta I Cavalieri dello Zodiaco, vi consiglio di procurarvi un piccolo testo di letteratura italiana perché, che voi ci crediate o no, questo cartone animato è ricco di citazioni letterarie provenienti da autori del calibro di Foscolo o Dante. Per noi che abbiamo guardato I Cavalieri dello Zodiaco sin dal loro debutto equivaleva ad una lezione extra di italiano, ad un bagno sonoro all'interno della più aulica e ricercata dialettica possibile. Questo registro così aulico e ricercato è una caratteristica prettamente italiana, molto lontano dal testo originale giapponese.

Questa coraggiosa decisione fu presa dall'allora direttore del doppiaggio Enrico Carabelli che insieme all'adattatore, Stefano Cerioni, diedero vita ad un doppiaggio italiano enfatico, ricercato, dove lo strazio interiore e i duelli di parola erano scanditi da parole pompose e solenni dando vita a scene in cui i cavalieri erano maestri dell'arte oratoria. Questo adattamento fu frutto, oltre che di un'intuizione vincente del direttore del doppiaggio, anche ad un'ispirata scelta delle voci dello stesso direttore, infatti Carabelli assegnò le voci dei personaggi più per un'attinenza caratteriale col doppiatore che per quello che poteva essere il timbro vocale. Insomma, c'è da dire che inconsciamente ogni bambino, mentre guardava il cartone, stava costruendo puntata dopo puntata la sua laurea in Lettere.



3. Sospendi l'incredulità

All'epoca ogni cartone animato aveva le sue stranezze, Holly e Benji avevano gli infiniti campi collinari, Mila e Shiro i palloni ovalizzati in grado di sfondare pavimenti, l'Uomo Tigre anatomie da incubo per ogni fisioterapista. E loro? E i cavalieri? Tranquilli, ce n'è per tutti. Volendo sorvolare sul minestrone di riferimenti mitologici e storici (spesso errati) appartenenti a qualsiasi tipo di cultura (dalle occidentali alle orientali), I Cavalieri dello zodiaco ci hanno gentilmente invitato a sospendere l'incredulità anche per altri motivi. Su tutti l'età dei nostri eroi. Il manga è chiaro nel dirci che si tratta di adolescenti tra i 13 e 15 anni, (Phoenix è il più "adulto" con i suoi 17 anni), il che ci porta subito a interrogarci sull'incredibile sviluppo psico-fisico di questi ragazzi nerboruti, muscolosi, iper-sviluppati, con voci profonde e roche, e poco importa che alcuni di loro siano anche patentati. I teenager non sono mai stati più virili di così. E come dimenticare la prima lotta di Pegasus che sfidava contro Cassius per la conquista di un'armatura di cui già portava il nome? E poi la facilità con la quale Sirio entra ed esce dalla cecità accompagnato dal suo "indistruttibile" scudo perennemente crepato, le lacrime subacquee di Cristal in grado di sfidare la gravità, l'infinita staticità del Maestro dei Cinque Picchi, gambali in grado di tornare magicamente al loro posto e le maschere di Tisifone e Castalia, senza alcun foro all'altezza degli occhi, ma mai d'impedimento per le due combattenti. Ma poco importa. Alla fredda e razionale verosimiglianza abbiamo sempre preferito la cieca fede.



4. Conosci le donne

Cosa sarebbe un cavaliere senza una donna per cui combattere? Ma soprattutto: quanto sarebbe durato I Cavalieri dello Zodiaco senza Lady Isabel? Probabilmente un paio di puntate. Sì, perché l'algida e inarriabile incarnazione di Atena è una vera e propria dea ex machina della serie. Ogni cosa accade per merito, o colpa, sua, per il suo straordinario talento nel mettersi nei guai. Dagli infiniti scalini delle Dodici Case alle

gelide terre di Asgard, passando per il Regno marino di Nettuno, fino a giungere nei Campi Elisi, lei è la donna da salvare sempre e comunque, poco importa che spesso e volentieri sia lei che si dà in pasto al nemico. Ma la dea dai capelli color lilla non è soltanto l'indifesa pulzella da salvare, ma la metafora di un sommo ideale in cui credere. Ma c'è qualcosa di più. Nel suo essere un prodotto rivolto principalmente ad un pubblico maschile, l'anime ci tiene a declinare il concetto di "femminile" in tantissimi modi, con diverse donne da amare, rispettare, o alle quali volere semplicemente bene. Lady Isabel si avvicina molto al concetto di "donna angelicata" tipico dei poemi epico-cavallereschi, mentre Castalia è un mentore, una severa maestra, creduta persino una sorella da Pegasus, di cui ha sempre seguito da lontano la vita. E se Tisifone è senza dubbio il personaggio più carico di tensione erotica, non va dimenticato che la femminilità è stata trattata anche sul corpo degli uomini stessi. Infatti sono tanti i personaggi dall'evidente orientamento e atteggiamento omosessuale, con lunghe ciglia, gestualità morbide e voci leggere. Di sicuro sono stati usati molti stereotipi, ma sdoganare il tema anche in un cartone per ragazzi non è cosa da poco.

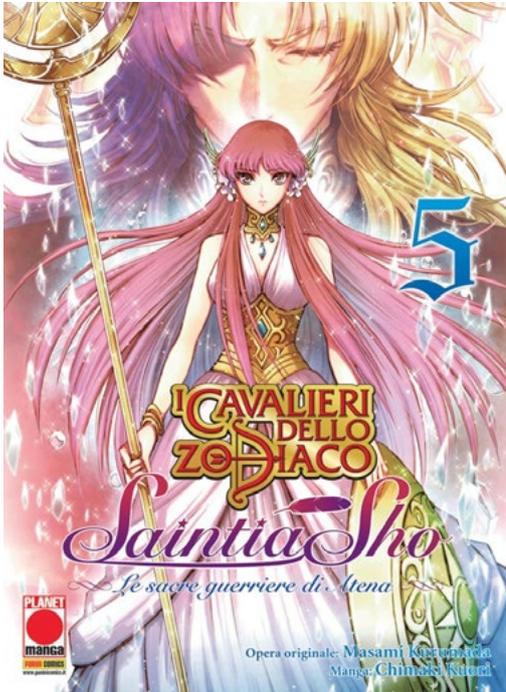
5. Affronta il dolore

Se non è tutto oro quel che luccica, figuriamoci il bronzo. Le armature dei nostri eroi hanno sofferto con loro, sono state scheggiate, perforate, distrutte,



forgiate. Le corazze dei cavalieri sono l'emblema del doloroso percorso di formazione affrontato da ognuno di loro, un viatico pieno zeppo di insidie logoranti, ma necessarie per crescere come individui. Ne I Cavalieri dello Zodiaco non esiste vittoria che non sia passata prima dello strazio, non c'è duello vinto senza atroci sofferenze. I nostri sono stati spesso sull'orlo della morte, allo stremo delle forze, sanguinanti, ciechi, costretti a gesti estremi pur di raggiungere il salvifico Settimo Senso. Insomma, il guizzo decisivo e vincente arrivava sempre dopo aver sfiorato il baratro, come se la sofferenza fosse una dimensione inevitabile ma necessaria. I cavalieri dello zodiaco ci dicono che il dolore va affrontato, accolto, attraversato in ogni dimensione (fisica, spirituale, psicologica). Lo hanno fatto attraverso menomazioni, traumi infantili, dilemmi edipici, turbe sessuali. Perché le armature ci proteggono, ma sono anche fardelli che ci portiamo sulle spalle. Perché gli eroi non esistono. Gli eroi resistono.

USCITE DEL MESE



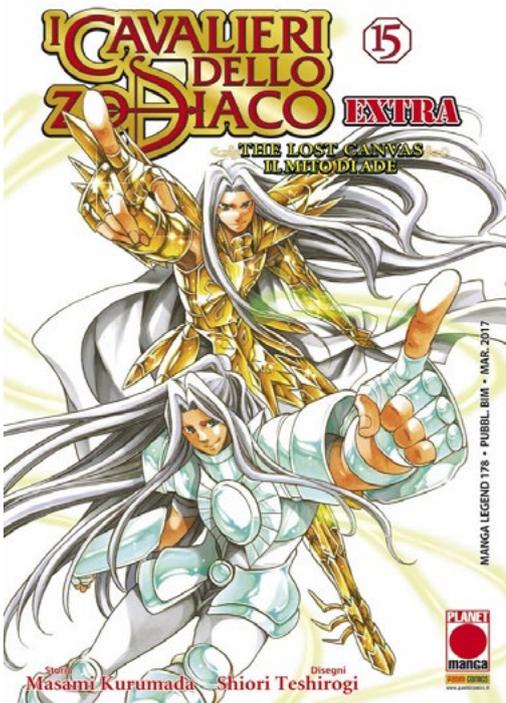
I CAVALIERI DELLO ZODIACO - SAINTIA SHO 5

DATA DI USCITA: 12 GENNAIO 2017

PREZZO: 4,20€

EDITORE: PLANET MANGA

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!



I CAVALIERI DELLO ZODIACO - THE LOST CANVAS EXTRA 15

DATA DI USCITA: 16 FEBBRAIO 2017

PREZZO: 4,20€

EDITORE: PLANET MANGA

Inizia la saga dei gemelli anziani, l'arco narrativo finale dello spin-off dell'acclamata serie The Lost Canvas! Il racconto della storia di Sage e Hakurei, i leggendari fratelli che hanno affrontato due Guerre Sante. Dal Jamir al Santuario, le battaglie e i tormenti di due giovani guerrieri chiamati a divenire le colonne portanti del futuro.



ANNUNCIATI I NUOVI MYTH

In questo periodo ci sono stati diversi annunci riguardando i myth cloth e alcuni sono molto interessanti perché molto attesi. Partiamo col dire che è confermato per Maggio l'uscita dell'attesissimo Gemini Saga Set che comprende ben 2 personaggi in tre diversi vesti, perché nella scatola oltre al cavaliere dei Gemelli con indosso l'armatura divina comprende un secondo personaggio che può essere vestito della classica armatura dei Gemelli o dei panni del Gran Sacerdote Arles. Ad anticipare Gemini, a Marzo, sarà il dio nordico Loki apparso in Soul of Gold. Ma un altro annuncio riguarda anche il myth visto in anteprima al Tamashii Nations, ovvero Rune di Balrog, la cui uscita è prevista per Giugno. Il myth di Rune sarà disponibile in due versioni, la prima, classica, con il personaggio e l'armatura, la seconda, più completa, contiene anche degli extra per creare un diorama, come la scrivania con il trono e lo scheleto Marchino.



USCITE D.D. PANORAMATIONS

Se le uscite annunciate per i myth sono copiose, sicuramente non resta ferma neanche l'altra collana di collezione marcata Bandai, infatti sono state annunciate nuove uscite della collana D.D. Panorimations. Partiamo col dire che Gennaio è il mese dell'uscita di DeathMask del Cancro e Shiryu del Dragone, a loro seguirà l'uscita di Micene di Sagitter a Febbraio, poi sarà la volta di uan delle novità del Tamashii Natiorns, ovvero Lady Isabel/Atena che è stata annunciata ad Aprile. Chiude questa carrellata di annunci Shura di Capricorn, il cui modellino con diorama è atteso per Giugno.

RECENSIONI MYTH CLOTH ANDROMEDA V1

SCATOLA



La scatola del myth di Andromeda V1 è la classica scatola a libro, sulla facciata principale troviamo un'immagine del cavaliere con indosso l'armatura ed in posa statica che occupa la parte laterale della facciata mentre alla sua destra vi è un'immagine del totem, sullo sfondo è presente la costellazione di Andromeda. Nell'angolo in alto a sinistra troviamo il logo Saint Seiya e il logo della Toei, nella parte bassa il logo Myth Cloth e nell'angolo a destra il logo della Bandai. Sulla facciata opposta troviamo le immagini riepilogative del myth con la costellazione di Andromeda ben visibile sullo sfondo, sulla parte destra della facciata, in trasparenza, troviamo un'immagine statica del cavaliere, molto simile a quella che è posta al centro della facciata. Sono presenti altre due immagini di Andromeda in posa azione poste nella parte bassa della facciata, una in cui il cavaliere sembra attaccare e l'altra in cui Andromeda è circondato dalla sua catena. Sono presenti in oltre un'immagine del totem dell'armatura, due immagini con i particolari del viso e un'ultima immagine con i particolari delle catene presenti, quella di attacco e di difesa. Sulle due facciate laterali è presente il simbolo di Andromeda presente sullo scrinio dell'armatura e sia sulla parte alta che su quella bassa. All'interno della scatola sono presenti due blister, quello di sinistra contiene il personaggio di Andromeda con la maggior parte dei pezzi dell'armatura, quelli destinati principalmente a gambe e braccia, ed alcuni accessori come le varie coppie di mani e i particolari dei capelli, nel blister destro sono presenti le restanti parti dell'armatura, quindi il pettorale e l'elmo, lo scheletro del totem e i particolari delle varie catene. Sotto il blister di destra è presente un terzo blister che contiene la base del totem e delle catene extra, una per l'attacco simile al tuono e una per la difesa a forma di spirale che circonda il cavaliere di Andromeda.



MODELLINO



Il totem montato rispecchia molto quello dell'anime, molto ben definito e verosimile, comprese le catene che avvolgono il totem. Il montaggio è abbastanza facile ed intuitivo poiché ricorda molto il montaggio dei vecchi modellini die cast, quindi i copricosce formano la parte bassa del totem, il pettorale forma il corpo della giovane, gli schinieri e gli spallaci formano le braccia mentre i due bracciali sono montati sul davanti circondati dalle catene, per ultimo l'elmo forma la testa del totem. L'unica cosa che lascia un po' perplessi è la colorazione dell'armatura che è di un rosa più cupo e scuro, a differenza di quello dell'anime che era un rosa più sgargiante.

Il personaggio di Andromeda è di colore verde acqua, una tonalità molto più scura rispetto alla sua controparte animata. Il cavaliere, nel contesto, con indosso l'armatura rispecchia molto il personaggio dell'anime permettendogli di tenere il confronto con i myth di ultima generazione poiché risulta molto ben dettagliato, tranne che per il dettaglio del volto che non è molto verosimile con l'originale anche se è molto migliorato rispetto alle versioni precedenti ed è un dettaglio che si nota poco soprattutto quando il personaggio indossa l'armatura. Il montaggio dei pezzi sull'armatura è estremamente facile anche senza l'ausilio del libretto di istruzioni, ciò grazie anche ai pochi pezzi da montare tipico dei cavalieri di bronzo. Trattandosi di un myth della serie classica, l'armatura è formata da parti sia in

metallo che in plastica anche se in quantità minore rispetto agli altri myth, più nello specifico le parti in plastica sono l'elmo, la cintura posta in fondo al pettorale e la copertura per le mani. La cosa bella del montare l'armatura di Andromeda è che ogni pezzo si incastra perfettamente facendo il classico "click". Il personaggio di Andromeda è molto stabile e può riprodurre diverse pose senza nessun problema riuscendosi a mantenere sempre in perfetto equilibrio.

COMMENTO

A conti fatti il myth di Andromeda è un bel pezzo da collezione con il risultato finale che fa veramente un'ottima figura. Il personaggio, seppur privo di volti extra, è dotato di diversi accessori come la coppia aggiuntiva di bracciali a cui sono attaccate le catene, o le catene stesse di cui abbiamo diversi tipi. Come detto prima, l'unica pecca, a mio avviso, sta nella colorazione dell'armatura e del personaggio che è molto più scura e cupa rispetto alla versione dell'anime, ma nonostante ciò il personaggio non sfigura con gli altri personaggi della collezione di cavalieri V1. Il prezzo sul web del modellino è abbastanza abbordabile con un costo di circa 70,00€ e questo lo rende ancor di più un pezzo da collezione.



VOTI

TOTEM.....	9
ACCESSORI.....	7,5
POSE.....	8
PERSONAGGIO.....	8,5
MONTAGGIO.....	9
QUALITÀ/PREZZO.....	8,5
 TOTALE.....	 8,40



IL RITORNO DI MICENE



Nella nona casa, l'arco di Sagittario scocca la sua freccia contro Pegasus, che nel frattempo lascia cadere Andromeda, e si conficca nel muro alle sue spalle poi, iniziando a brillare, la freccia rivela un varco nel muro. Nel frattempo Andromeda si riprende e chiede di Cristal ma il cavaliere del Cigno in quel momento raggiunge gli amici alla nona casa. Una volta riuniti, i quattro cavalieri attraversano il varco che poi si richiude una volta che sono passati tutti. I cavalieri si ritrovano a passare all'interno di un cunicolo roccioso ma all'improvviso il soffitto roccioso inizia ad abbassarsi, prima lentamente, poi con sempre maggiore velocità. I cavalieri evitano l'impatto sostenendo il soffitto con le braccia, ma il peso risulta eccessivo così Cristal propone agli amici di proseguire con lui che continuerà a sorreggere il soffitto ma Sirio gli ricorda che la battaglia sostenuta poco prima può averlo indebolito, quindi sarà lui a reggere il soffitto, riluttanti, i tre amici si avviano verso l'uscita con Dragone a sorreggere da solo la pesante pietra. Una volta che sono usciti tutti Sirio scaglia il Drago Nascente contro la volta rocciosa distruggendola ma a costo di essere sepolto dai numerosi detriti. Pegasus, preoccupato per l'amico, vuole soccorrere Sirio ma Cristal gli ricorda la promessa fatta a Nuova Luxor, bisogna avere fiducia in loro stessi. Sentendo queste parole Pegasus si convince ed insieme a Cristal e Andromeda continuano la loro corsa. I tre cavalieri notano una luce in lontananza credendo sia l'uscita, ma nell'avvicinarsi raggiungono una sorta di ponte. Dopo essersi assicurato della sua solidità, i cavalieri si apprestano a passarlo, ma non appena tutti loro sono sul ponte, quest'ultimo scompare ed i cavalieri precipitano nel vuoto per poi ritrovarsi all'interno di una grotta calcarea. I tre sono indecisi sul da farsi, quando la catena di Andromeda inizia a segnalare un pericolo e subito dopo parte una pioggia di stalattiti. essersi assicurato della sua solidità, Pegasus esorta gli amici a seguirlo, ma non appena tutti loro sono sul ponte, quest'ultimo



scompare ed i cavalieri precipitano nel vuoto. Quando Andromeda ritrae la catena, il buco in cui si era conficcata si rompe creando un'improvvisa cascata che riempie velocemente la grotta. Cristal decide di mandare via i due amici per poi congelare la cascata con la Polvere di Diamanti. Inizialmente sembra che il cavaliere sia riuscito nel suo scopo ma subito dopo il ghiaccio si frantuma e l'acqua travolge il cavaliere del Cigno. Rimasti soli, Pegasus e Andromeda continuano a camminare finché non si trovano dinnanzi ad un burrone, per passare Andromeda fissa la sua catena ad una stalattite e insieme a Pegasus si lancia verso l'altro lato del burrone. A metà strada la stalattite cede e i due cavalieri stanno per cadere ma Andromeda prova a salvare Pegasus verso il bordo roccioso mentre lui cade all'interno del burrone. Attonito, Pegasus cerca di raggiungere la cima della parete che però si sgretola facendolo cadere su uno spuntone roccioso. Ormai privo di forze, il cavaliere di Atena crede che oramai sia finita, ma all'improvviso una luce dorata si diffonde nelle caverne, raggiungendoli tutti e dando loro nuove energie. Pegasus, ricaricato, si rialza e inizia a scalare la parete, lo stesso succede anche a Sirio, Cristal e Andromeda. Raggiunta la cima della parete, Pegasus vede la Sacra Armatura e dopo un lampo luminoso si ritrova nella sala principale della nona casa insieme ai suoi amici. Subito dopo, l'arco del Sagittario si tende di nuovo e va a colpire il muro celando un messaggio di Micene "Giovani cavalieri che qui siete giunti, dono a voi la cura e la salvezza di Atena! AIOROS". Queste parole provocano le lacrime nei quattro eroi che riconoscono l'atto eroico del cavaliere del Sagittario che non aveva nessuna prova che la piccola in fasce fosse veramente Atena, eppure ha rischiato la vita, e la sua volontà è giunta a loro dopo tredici lunghissimi anni. All'improvviso l'iscrizione scompare rivelando l'uscita della nona casa dove i cavalieri accettano la volontà di Micene, "Noi cavalieri da te Micene Sagittario di Atena accettiamo la cura!"



EXCALIBUR



Mentre il nono fuoco va spegnendosi, Asher, parlando con Mylock, afferma che la Sacra Armatura ha deciso di proteggere i cavalieri che riusciranno a salvare Atena mentre il sole volge al tramonto. Nelle sue stanze, Arles è preoccupato per l'avanzata dei cavalieri ma confida ancora negli ultimi tre cavalieri d'oro rimasti a lui fedeli. Intanto Pegasus e gli altri raggiungono l'ingresso della decima casa e vi entrano senza esitare. All'interno della decima casa, posta al centro, vi è la statua di Atena che dona una spada ad un giovane cavaliere. Sirio racconta che moltissimi secoli fa, Atena donò la sua sacra spada, Excalibur, ad un cavaliere a lei fedele, ed il fatto che la statua sia alla decima casa mostra che è Capricorn quel cavaliere. I cavalieri escono indisturbati dalla decima casa credendola incustodita, ma Sirio all'improvviso mette in guardia gli amici ordinandogli di saltare. Pegasus, Cristal e Andromeda saltano mentre dinnanzi a loro si apre una voragine, una volta dall'altro lato i tre cavalieri si accorgono che Sirio è rimasto dall'altro lato, dietro il cavaliere del Dragone fa la sua comparsa il custode della decima casa, Capricorn. I tre cavalieri esortano Sirio a saltare ma il cavaliere del Dragone è deciso a sfidare il suo avversario, così Cristal esorta Andromeda e Pegasus a raggiungere l'undicesima casa. Vedendo gli amici allontanarsi, Sirio spiega a Capricorn che se fossero rimasti insieme sarebbero stati un facile bersaglio per lui, e poi chiede perché non li abbia attaccati nella casa, il cavaliere d'oro, sicuro di sé, risponde che non avrebbe voluto offendere la statua di Atena. Capricorn solleva il braccio per abbassarlo di colpo, questo movimento crea una nuova voragine sul suolo e riesce a ferire anche Sirio che si ritrova due tagli sulle gambe. Il cavaliere non si spiega come sia potuto accadere, finché Capricorn non gli rivela che la sacra spada Excalibur è custodita nel suo braccio, le dita

sono la lama, l'elsa è l'avambraccio. Il custode della decima casa rivela anche che fu lui ad affrontare Micene tredici anni prima. Fuggito ai soldati Micene stava abbandonando il Grande Tempio quando si imbatté in Capricorn. Posata a terra Isabel, Micene affrontò il nemico e fu inizialmente messo in difficoltà, ma poi, indossata l'armatura, poté colpire con il "Sacro Sagitter". Micene era vicino alla vittoria, ma la piccola Isabel era andata vicino a Capricorn, e il cavaliere di Sagitter non avrebbe potuto mai attaccare senza ucciderla. Capricorn così poté usare Excalibur e far precipitare Micene in un crepaccio. Per pietà invece decise di non



colpire la neonata ed andò via. Sirio ascolta attentamente la storia per poi affermare che Micene riuscì a salvarsi e portare via la neonata che affidò al duca Alman di Thule, e con essa la sacra armatura del Sagittario. Capricorn, stanco di inutili chiacchiere, attacca nuovamente Sirio che, dopo essersi difeso con il suo scudo, contrattacca con il Drago Nascente, ma senza grandi risultati, anzi subisce un nuovo attacco del cavaliere d'oro che scaglia contro la facciata della decima casa. Capricorn attacca nuovamente Sirio con l'Excalibur, il cavaliere si difende ancora con il suo scudo, ma stavolta lo scudo viene diviso in due lasciando stupefatto il cavaliere. Nonostante abbia perso la sua difesa migliore, Sirio si rialza, ma Capricorn con un secondo colpo manda in frantumi l'intera armatura ad eccezione dell'elmo. Ormai privo di qualsiasi difesa Sirio sembra in difficoltà e così Capricorn scaglia un nuovo colpo puntando alla testa riuscendo a distruggere solo l'elmo, poiché il cavaliere è riuscito a fermare il colpo dell'avversario con le mani. Sirio afferma di essere riuscito a vedere il fendente di Excalibur per alcuni attimi, sufficienti per poterla bloccare, e poi colpisce Capricorn con un calcio, scaraventandolo a terra.

colpire la neonata ed andò via. Sirio ascolta attentamente la storia per poi affermare che Micene riuscì a salvarsi e portare via la neonata che affidò al duca Alman di Thule, e con essa la sacra armatura del Sagittario. Capricorn, stanco di inutili chiacchiere, attacca nuovamente Sirio che, dopo essersi difeso con il suo scudo, contrattacca con il Drago Nascente, ma senza grandi risultati, anzi subisce un nuovo attacco del cavaliere d'oro che scaglia contro la facciata della decima casa. Capricorn attacca nuovamente Sirio con l'Excalibur, il cavaliere si difende ancora con il suo scudo, ma stavolta lo scudo viene diviso in due lasciando stupefatto il cavaliere. Nonostante abbia perso la sua difesa migliore, Sirio si rialza, ma Capricorn con un secondo colpo manda in frantumi l'intera armatura ad eccezione dell'elmo. Ormai privo di qualsiasi difesa Sirio sembra in difficoltà e così Capricorn scaglia un nuovo colpo puntando alla testa riuscendo a distruggere solo l'elmo, poiché il cavaliere è riuscito a fermare il colpo dell'avversario con le mani. Sirio afferma di essere riuscito a vedere il fendente di Excalibur per alcuni attimi, sufficienti per poterla bloccare, e poi colpisce Capricorn con un calcio, scaraventandolo a terra.

colpire la neonata ed andò via. Sirio ascolta attentamente la storia per poi affermare che Micene riuscì a salvarsi e portare via la neonata che affidò al duca Alman di Thule, e con essa la sacra armatura del Sagittario. Capricorn, stanco di inutili chiacchiere, attacca nuovamente Sirio che, dopo essersi difeso con il suo scudo, contrattacca con il Drago Nascente, ma senza grandi risultati, anzi subisce un nuovo attacco del cavaliere d'oro che scaglia contro la facciata della decima casa. Capricorn attacca nuovamente Sirio con l'Excalibur, il cavaliere si difende ancora con il suo scudo, ma stavolta lo scudo viene diviso in due lasciando stupefatto il cavaliere. Nonostante abbia perso la sua difesa migliore, Sirio si rialza, ma Capricorn con un secondo colpo manda in frantumi l'intera armatura ad eccezione dell'elmo. Ormai privo di qualsiasi difesa Sirio sembra in difficoltà e così Capricorn scaglia un nuovo colpo puntando alla testa riuscendo a distruggere solo l'elmo, poiché il cavaliere è riuscito a fermare il colpo dell'avversario con le mani. Sirio afferma di essere riuscito a vedere il fendente di Excalibur per alcuni attimi, sufficienti per poterla bloccare, e poi colpisce Capricorn con un calcio, scaraventandolo a terra.



LA PIENEZZA DEL DRAGONE



Dopo aver atterrato Capricorn, Sirio colpisce l'avversario con un secondo calcio che fa volare via l'elmo dell'armatura. Capricorn riconosce il valore e soprattutto il potere del suo avversario, affermando di non averne incontrati altri della sua caratura. Sirio, deciso ad avere la meglio sull'avversario, scaglia un nuovo Drago Nascente ma Capricorn, anche in questa occasione, riesce ad evitarlo facilmente. Le cose per il cavaliere del Dragone si fanno critiche quando Capricorn afferma di aver individuato il suo punto debole, il cuore che resta scoperto quando Sirio attacca, così il cavaliere d'oro con il nuovo attacco punta dritto al cuore di Sirio. L'Excalibur trafigge il torace del cavaliere ma senza raggiungere il cuore ma provocando lo stesso una profonda ferita in Sirio. Quando però Capricorn cerca di estrarre la mano, si rende conto di non riuscirci. Sirio, dopo aver raccontato che tanto tempo prima già Pegasus aveva individuato il suo punto debole, solleva in alto la sua mano, per poi colpire e spezzare il braccio di Capricorn, e con esso l'Excalibur, fatto ciò Sirio cade sanguinante al suolo. Il braccio sinistro di Capricorn è spezzato, ma quella non è l'unica risorsa del cavaliere d'oro. Sollevando il braccio destro, Capricorn spiega di avere una seconda Excalibur, e con essa attacca nuovamente Sirio che, nonostante la ferita, riesce ad evitare il colpo, dopodiché si rialza ed inizia ad espandere il suo cosmo. Capricorn gli chiede perché non fugge come fece Micene tredici anni prima, ma Sirio risponde che come non fuggì allora Micene, non fuggirà lui oggi. Sirio, espandendo il suo cosmo, ricorda i giorni dell'addestramento quando, espandendo il suo cosmo, era andato vicino ai limiti massimi ma, non riuscendo a controllare quell'energia, era stato scagliato al suolo. Nel soccorrerlo, il maestro gli fece promettere di non usare mai quel colpo, la pienezza del Dragone, il limite estremo del cosmo di Sirio. Senza conoscere quella tecnica non si può usare il Drago nascente, ma a questo colpo la Pienezza del Dragone è enormemente superiore. Usandola, Sirio sarebbe forte nel pieno del suo cosmo, più forte di ogni uomo, di ogni cavaliere, più forte persino della Dea Atena.



La Pienezza del Dragone è lo stato puro dell'energia, nulla vi è di paragonabile, ma nessun uomo può avere a disposizione un potere così vasto, e così, se Sirio lo dovesse usare, perderebbe la vita. Il cavaliere si scusa con il suo maestro per esser venuto meno alla sua promessa. Capricorn guarda attonito il cosmo dell'avversario che si espande sempre di più diventando più potente, così decide di colpirlo prima che per lui sia tardi. Il colpo trafigge Sirio che però trattiene la mano nella ferita prima di tagliare via la mano di Capricorn rompendo la seconda Excalibur, poi con un balzo si piazza alle spalle del suo avversario bloccandolo. Sirio dice a Capricorn che ormai per loro è la fine, stanno per salire nel Paradiso dei cavalieri. Lì Capricorn ritroverà Micene e capirà da che parte è Atena. Capricorn tenta disperatamente di liberarsi, ma Sirio salta in aria, verso la costellazione del Dragone. A causa dell'energia scaturita dal cosmo di Sirio, la decima casa crolla mentre

Sirio e Capricorn salgono in cielo poiché la Pienezza del Dragone porterà entrambi a bruciarsi tra le stelle. Prima di morire Sirio ha un pensiero per i tre amici a cui affida la salvezza di Atena. I tre cavalieri, sentendo la voce di Sirio, fermano la loro corsa e voltandosi vedono Sirio salire in cielo. Anche i cavalieri alla prima casa e il Maestro dei Cinque Picchi con Fiore di Luna vedono il giovane eroe sacrificare la propria vita. Nello spazio, Capricorn prega Sirio di fermarsi finché è in tempo, poiché per lui non ha senso vincere una battaglia in cambio della vita. Anche il cosmo di Atena prega Sirio di non sacrificarsi e di tornare da lei come aveva promesso. Sentendo il cosmo di Atena, Capricorn finalmente riconosce i suoi errori, comprende che non colpì la bambina per pietà ma perché in lei aveva riconosciuto Atena. Il cavaliere del Capricorno si incolpa di non aver capito prima il suo errore nonostante la dea gli donò la sacra Excalibur. Deciso ad espiare le sue colpe, Capricorn dice a Sirio che forse è nei suoi poteri salvarlo, se non è troppo tardi. Inconsapevoli di ciò, Pegasus, Cristal ed Andromeda vedono il Dragone scomparire in un lampo di luce e piangono la scomparsa del loro amico.

LA STORIA DI CRONO

UNO SPAVENTOSO PRESAGIO

Arrivati, Lady Isabel ricorda che i loro nemici non saranno solo i cavalieri ma dovranno tener conto del clima e del paesaggio desertico che offre il Sahara, così i cinque cavalieri e Isabel si mettono in cammino verso le piramidi dei faraoni. Il caldo è davvero insopportabile, soprattutto per Cristal abituato a ben altre temperature. Lady Isabel conduce il gruppetto di cavalieri, lei che, anche non essendo mai stata in questo posto, sembra conoscerlo come le sue tasche. Albrack, pur stentando un'evidente timidezza, ha da subito legato con gli altri cavalieri e tutti sono curiosi di vedere le sue possibilità avvertendo in lui un immenso cosmo. Il gruppo raggiunge un'altura, da essa si possono vedere 7 piramidi, Lady Isabel le indica:

-Queste sono le piramidi dove dovremo lottare per poter sconfiggere il nemico! Avanti non perdiamo tempo e prepariamoci alla dura guerra!-

Trovatosi di fronte alla prima piramide i cavalieri non notano nessuna porta e chiedono cosa debbano fare ad Atena, la quale non riesce a spiegare il significato di questo gesto ma Albrack si gira di scatto e di conseguenza incuriosisce anche gli altri cavalieri, voltatosi si trovano circondati da scheletri armati fino al collo da spade, scudi e armature, Solo Atena è fuori dal cerchio facendo preoccupare Pegasus:

-Isabel non restare lì, il nostro compito è quello di proteggerti ma non possiamo se non ci resta vicino!-

Ma Lady Isabel socchiude gli occhi quasi come se avesse intuito l'imminente pericolo. Intanto né gli scheletri né i cavalieri sono intenzionati ad attaccare per primi, ma d'un tratto un bagliore accende tutti e dal nulla appare un cavaliere dal cosmo inaudito

-E così voi sareste i Cavalieri di Atena? Beh mi aspettavo tutt'altra cosa da dei cavalieri che hanno sconfitto Arles! Comunque sappiate che in ogni caso non sopravviverete mai al cospetto dei sei Cavalieri della Piramidi!- Poi come per magia il misterioso cavaliere racchiude senza sforzi Lady Isabel in una gigante clessidra -Tanto per divertir-

mi un po' voglio mettere un limite di tempo alla vostra impresa, così quando i granelli di questa clessidra l'avranno colmata la vostra cara Atena morrà. Ma del resto sono sicuro che anche voi farete questa fine! Ahahhah-

Subito dopo, così come è venuto, il cavaliere sparisce lasciando Lady Isabel intrappolata dentro la clessidra e lasciando i cavalieri nelle mani degli scheletri.

I cavalieri si rendono conto che non c'è un solo istante da perdere, ma gli scheletri cercano di sorprenderli e così facendo si gettano lanciandosi contro gli avversari, ma Pegasus li annienta con un solo gesto scagliando il "Fulmine di Pegasus". Gli scheletri sono ormai diventati polvere che si disperde nelle dune del deserto e i cavalieri, preoccupati, si avvicinano alla clessidra. Lady Isabel chiede scusa ai cavalieri ma spiega come quello che è successo era inevitabile, anzi se non si sarebbe allontanata dai cavalieri anche loro avrebbero corso un rischio ancora maggiore del suo e così dicendo svela anche l'identità del loro avversario: Lutras.

-Era insieme a me al palazzo quando ancora era in vita il mio caro nonno, ma era molto invidioso di lei e degli altri bambini così non perdeva occasione di picchiarci e fare il prepotente. Così il nonno e Mylock decisero di mandarlo in una casa dove poter essere curato e poter stare in pace con sé stesso. Poi da quel giorno non ho più avuto sue notizie e mi spiace molto averlo rivisto oggi in questo stato.-

I cavalieri dopo aver ascoltato queste parole cercano in tutti i modi di rompere il vetro della clessidra ma Lady Isabel spiega loro che è indistruttibile, solo con la morte di colui che l'ha creata si frantumerà, quindi esorta gli amici a sbrigarsi a superare le sei piramidi e sconfiggere in seguito Lutras.

I cavalieri di corsa entrano nella prima piramide in cui, nel frattempo, si è aperta una grande porta. Il luogo è completamente buio, solo alcune piccole fiaccole illuminano lo scenario, le pareti somi-



gliano molto a quelle della Quarta Casa di Cancer, infatti anch'esse sono costituite da scheletri e teschi. Dopo aver percorso un lungo corridoio si ritrovano in una grande sala dove vi si trova nel mezzo una gigantesca fiaccola, e sopra di essa su un grosso piatto vi è posizionata l'Armatura del Dragone. Lo stupore è evidente sul viso di tutti i cavalieri ma questa emozione scompare presto quando compare alla loro vista uno dei Cavalieri delle Piramidi.

Dragone, intuendo che questa è la sua battaglia, esorta immediatamente i compagni a correre verso la Seconda Piramide assicurandogli che ci avrebbe pensato lui a sconfiggere questo cavaliere e a recuperare la sua armatura. Pensando alla povera Lady Isabel e al poco tempo che gli resta i cavalieri accettano e corrono verso l'unica uscita che si intravede alla Prima Piramide.

-Fermi! Non mi avete chiesto il permesso di passare dalla mia piramide!-

Così dicendo il cavaliere si espone, finalmente, alla luce della fiaccola, e Pegasus riconosce in lui il cavaliere che al palazzo lo ha scaraventato fuori dalla finestra con un solo gesto della mano. Il cavaliere del Dragone ascoltando le parole di Pegasus si inasprisce ancor più e bruciando il suo cosmo lancia il "Colpo del Drago Nascente" il Cavaliere delle Piramidi ferma questo colpo solo sollevando un dito, ma grazie a questa mossa gli altri cavalieri riescono ad attraversare la Prima Piramide.

-Illusi! Veramente credete di riuscire a sconfiggere i sei Cavalieri della Piramidi? Provo solo pena

per voi! Dragone, Spartes non avrà pietà di te e ti assicuro che non vedrai mai più la tua bella armatura! Ahahaha!-

Sirio è ancora scioccato dalla facilità con cui Spartes è riuscito a fermare il suo Colpo del Drago Nascente, ma vedendo Atena e Capricorn alle spalle dell'avversario, ricordargli quanto sia importante l'esito di questa battaglia, Dragone si ridà coraggio. Spartes si avvicina a Sirio e lo guarda negli occhi per vedere un'ultima volta l'animo di colui che presto non ci sarà più.

-Bene Sirio spero tu sia contento di morire in questa mia dimora e per mano mia.-

Alzando le braccia a croce Spartes viene contornato da un numero impressionante di scarafaggi che in breve tempo attaccano Sirio. L'eroe è atterrito dagli scarafaggi che lo sommergono e, impotente, lancia grida di dolore.

-Mi dispiace Dragone, ma come vedi io mantengo sempre le mie promesse, e come vedi la tua vita sta per essere mangiata da questi stupendi esseri.- Nella mente di Dragone, Capricorn ricorda nuovamente la promessa fatta alla Decima Casa: salvare Atena da ogni pericolo così quando Spartes volta le spalle al cavaliere dirigendosi verso l'uscita della piramide, un cosmo potentissimo richiama l'attenzione del cavaliere e voltatosi vede Sirio in piedi, senza camicia e con il corpo pieno di ferite sanguinanti.

-Bravo Sirio, mi hai stupito. Sei riuscito a liberarti dai miei scarafaggi mortali, nessuno prima d'ora c'era riuscito. I miei complimenti. Ma questo tuo



coraggio ti è servito solo ad allungare le tue sofferenze!-

Spartes è agilissimo e in un istante si avvicina a Sirio mettendogli due dita sul petto all'altezza del cuore; due luci soffuse color blu scuro scaturiscono dalle sue dita e Sirio, immobilizzato, osserva gli occhi pieni di odio e di malvagità di Spartes. All'improvviso Sirio viene scaraventato contro una parete, egli è nuovamente a terra ma questa volta le ferite subite sono più gravi e il suo cuore sta smettendo di battere. Gli altri cavalieri sentono il cosmo di Sirio svanire, ma Cristal ricorda a sé e agli altri che non possono permettersi di tornare indietro e che devono continuare a correre verso la Seconda Piramide ormai vicinissima. Intanto nella Prima Piramide Dragone è completamente esausto e primo delle forze, ma riesce ugualmente a rialzarsi.

-Lo scontro non è ancora finito. Sono ancora vivo e pronto a combattere! Aiutami Capricorn aiutami a sconfiggere questo infame!-L'anima del Dragone si alza alle spalle di Sirio e Spartes per la prima volta conosce la paura. Sirio ha ormai bruciato il suo cosmo fino all'estremo e si ricorda che Capricorn sul punto di morire gli donò la sua spada Excalibur. Il Settimo Senso è ormai acquisito pienamente e, sollevato il braccio destro, colpisce con tutta la sua forza Spartes grazie all'Excalibur. L'armatura di sabbia di Spartes si sbriciola sul terreno provocandogli numerose ferite e così entrambi i cavalieri sono senza armatura, ritrovandosi ad armi pari. Spartes è sconvolto dalla

forza di Sirio e dal fatto che nessuno prima di lui fosse mai riuscito nemmeno a sfiorare l'armatura, il Cavaliere delle Piramidi è furioso mentre Sirio ha ritrovato le forze grazie al colpo inflitto all'avversario.

-Non posso crederci, hai frantumato la mia armatura! Non posso fartela passar liscia!-

Spartes brucia come mai aveva fatto finora il suo cosmo che si contrappone al cosmo di Sirio, alzando le braccia al cielo Spartes forma una sfera di energia, "Colpo della Sofferenza Eterna", tutto il suo cosmo è concentrato in quella sfera che provoca un fortissimo vento facendo anche crollare parti della Piramide, Sirio capisce che il suo cosmo non può competere con quello del suo avversario e per questo piange lacrime di sangue.

-Non vedrai mai più la luce del sole! Con questo colpo andrai in una dimensione tra la vita e la morte, verrai privato del tuo cosmo e la tua anima vagherà per sempre tra mille sofferenze e il rimpianto di non aver salvato Atena! Ahahaha-

-Nooooo! Atena vivrà e io e gli altri cavalieri la salveremo!-

Sirio brucia nuovamente il suo cosmo e prima che Spartes lanci il "Colpo della Sofferenza Eterna", cerca di colpirlo con il "Colpo Segreto del Drago Nascente", Spartes respinge il colpo ma un'esplosione tremenda, provocata dallo scontro tra il colpo del Dragone e la gigantesca fiaccola, impedisce a Spartes di colpire Sirio.

La Prima Piramide è completamente crollata e i due cavalieri sono sepolti sotto le macerie.





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

