

NUMERO 23



LE DODICI CASE MAGAZINE

MIZAR
I BIANCHI ARTIGLI
DELLA TIGRE
LA GUERRA GALATTICA



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Contest - La Guerra Galattica</i>	5
<i>Mito di Cefeo</i>	8
<i>Mizar, i bianchi artigli della tigre</i>	9
<i>Orsa Maggiore, una solida corazza</i>	11
<i>I 5 protagonisti in un aggettivo</i>	13
<i>Uscite del Mese</i>	15
<i>Myth Cloth - Andromeda V1</i>	16
<i>Episodio 67 - Battaglia senza vincitori</i>	18
<i>Episodio 68 - La dodicesima casa</i>	19
<i>Episodio 69 - Bellezza Fatale</i>	20
<i>La Storia di Crono - Capitolo 4</i>	21
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	23



L'EDITORIALE DI SEIYA85

Un argomento che si dibatte da sempre in rete è quello che vede protagonisti i Cavalieri d'Oro e chi sia il più forte tra loro, e così troviamo numerose classifiche stilate dal popolo del web che mette tra i primi cavalieri come Gemini, Virgo Dohko o Mur che, o per un motivo o per un altro, vengono considerati i più forti.

Ma oggi cerchiamo di sfatare questo tabù. Iniziamo col dire che i Cavalieri d'Oro sono i cavalieri più potenti al servizio di Atena e la potenza del loro cosmo è pari tra loro, infatti ogni Cavaliere d'Oro ha una qualità che lo rende diverso dall'altro ma non più forte, pensiamo a cavalieri considerati tra i più deboli come Fish, Cancer o Toro, questi cavalieri vengono considerati deboli per il semplice fatto che nell'arco della serie hanno avuto un ruolo di secondo piano rispetto a quello di altri loro compagni.

Ma se prendiamo in considerazione i loro poteri ci rendiamo conto che non sono per nulla inferiori a quelli degli altri, ad esempio Fish e le sue rose non sono inferiori alle punture della Scuspide Scarlatta di Scorpio, o la potenza distruttrice di Toro non è inferiore potere dei colpi lanciati da Ioria. Tra questi cavalieri sottovalutati c'è anche Micene di Sagitter, cavaliere di cui non si conosce affondo il potere perché è quello meno presente nella serie, ma Kurumada, nel corso degli episodi, ci fa capire che il suo potere è uguale a quello degli altri cavalieri d'oro, infatti a detta di Arles l'armatura del Sagittario è la più potente di tutte, forse qualcosa vorrà significare. Quindi tutti cavalieri d'oro si equivalgono tra loro. So che leggendo questo molti di voi storceranno il naso, pensare che i Aquarius o Cancer possano essere paragonati a Gemini o Virgo, ma ci sono molti indizi sparsi nella serie che avallano questa tesi. Partiamo col dire che nel 41° episodio, quando Ioria smaschera Arles, che altri non è che Gemini, c'è uno scontro tra i

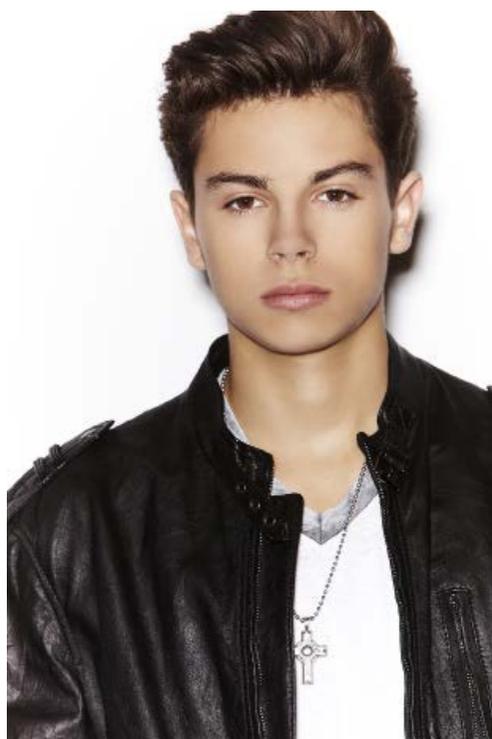
due in cui i poteri sembrano essere alla pari, in seguito con l'arrivo di Virgo il dubbio diventa certezza perché è lo stesso cavaliere più vicino ad Atena a confermare la cosa durante lo scontro con Ioria affermando "le nostre risorse come i nostri poteri sono eguali, un cavaliere dotato dei miei stessi poteri", così quando

i due cavalieri sferrano i rispettivi colpi, il loro potere si equivale ancora. Ma questo non è l'unico esempio, infatti nella saga di Hades Shion parla di guerra dei 1000 giorni, questo succede quando due cavalieri d'oro si sfidano e il loro potere è talmente equilibrato che neanche dopo mille giorni uno dei due contendenti riesce ad avere la meglio. Qualcuno dirà che tanto Gemini è il più forte di tutti perché il suo cosmo è doppio rispetto agli



altri o perché semplicemente lo ha detto Kurumada. Sfatiamo anche questo mito perché per prima cosa Gemini afferma di avere un cosmo doppio solo in un momento di difficoltà, lo dice quindi per sbruffoneria, mentre per quel che riguarda l'affermazione di Kurumada possiamo dire che il mangaka diverse volte si è contraddetto, anche perché in un'intervista aveva nominato come cavaliere più forte Virgo, ma anche lui, ahimè non lo è, perché a differenza di Kanon o Dohko, ma anche dei cavalieri di bronzo, per risvegliare l'ottavo senso deve far in modo di farsi uccidere. Questa questione dei cavalieri d'oro sparisce nel Lost Canvas perché in questo manga tutti i cavalieri d'oro vengono messi sullo stesso piano, tutti loro si equivalgono, non c'è un cavaliere che sta al di sopra degli altri. In conclusione dire che un cavaliere d'oro è più forte di un altro non è sbagliato ma neanche giusto, perché il 99% delle volte quello che vediamo in quel cavaliere non è il potere ma la simpatia che abbiamo verso di lui e che quindi ce lo fa credere più forte.

SEIYA85



I CAVALIERI SBARCANO A HOLLYWOOD?

Lo scorso Dicembre il Ceo di Toei Animation, nonché regista dell'anime dei Cavalieri dello Zodiaco, Kozo Morishita annunciò tre diversi progetti dedicati ai cavalieri di Atena, tra questi progetti figurava anche un live-action con attori in carne ed ossa e sembra che in merito ad esso qualcosa di muove. Secondo il popolare sito IMDb questo film si farà e sarà una produzione targata Toei e WingNut Films, se il nome di questa casa di produzione non vi dice niente sappiate che sono i produttori della trilogia del Signore degli Anelli, parliamo quindi di una delle principali case di produzione di Hollywood. Ma non solo, sempre il sito IMDb ha presentato anche il cast dei cinque protagonisti che include Alex Pettyfer (Hyoga del Cigno), Godfrey Gao (Ikki di Phoenix), Jake T. Austin (Seiya di Pegasus), Remy Hii (Shiryu del Drago) e Mackenyu (Shun di Andromeda). La fonte sembrerebbe attendibile anche perché è già stata creata la pagina che segna come data d'uscita il 2018 anche se, finché non verrà annunciato nulla in merito, la cosa è da prendere sempre con le dovute cautele. Resta il fatto che se fosse tutto confermato ci troveremmo davanti a uno sbarco in grande stile di Atena e dei suoi cavalieri ad Hollywood.

SVELATE LE VOCI DI TENMA E ALONE

La Yamato Video tramite la sua pagina Facebook sta svelando a poco a poco il cast dei doppiatori che stanno lavorando al Lost Canvas. Man mano nelle scorse settimane sono così stati presentati Alessandro Germano per Teneo, Matteo Brusamonti nella parte di Aldebaran del Toro, Davide Albano per Cerbero, Beatrice Gaggiola per Pandora e Federico Zanandrea nel ruolo di Minosse. Gli annunci più interessanti riguardano alcuni dei personaggi principali, a partire da Federico Viola per la parte di Alone seguito poi da Katia Sorrentino, già Scorpione nel film La Leggenda del Grande Tempio, per la parte di Yuzuriha della Gru, poi è stata la volta di Ruggiero Andreozzi nel ruolo di Shion ed infine è stata la volta di Tenma, interpretato da Simone Lupinacci, già voce di Capeta nell'omonimo anime o del giovane Nagato in Naruto.

Tutti i video dedicati al doppiaggio del Lost Canvas sono disponibili sulla nostra pagina facebook Saint Seiya - Le Dodici Case

SAINTIA SHO

Sembra che i lavori per l'adattamento in anime di Saintia Sho procedano bene, tanto che si parla già del completamento di un primo teaser trailer che però al momento è stato mostrato solo agli addetti ai lavori. Se questa notizia fosse confermata vorrebbe dire che siamo prossimi all'annuncio di novità, considerando che avevano annunciato aggiornamenti sui nuovi progetti del franchise Saint Seiya entro Marzo 2017, quindi ci siamo quasi...



LA GUERRA GALATTICA

SFIDA TRA I MIGLIORI CAVALIERI

La Guerra Galattica, il torneo che ha riunito tutti i migliori cavalieri provenienti da tutto l'universo Saint Seiya ha avuto inizio in una sfida comprende protagonisti vecchi e nuovi, sono pronti a darsi battaglia fino all'ultimo voto in duelli da cardiopalma.



OTTAVI

MICENE di SAGITTER - SHION dell'ARIETE 14 - 27

Lorenzo: Uno non si è mai visto, è totalmente ingiudicabile sia a parità di forza che di simpatia... Shion è un bamboccio incapace in Next Dimension e Lost Canvas, ma nell'opera classica è un figo assurdo... Ovviamente voto l'Ariete bicentenario!

ASMITA della VERGINE - RASGADO del TORO 19 - 11

Andrea: Rasgado è l'unico cavaliere del Toro a dimostrare il suo valore e la sua potenza.

Nicola: Forse Asmita è più forte, ma Rasgado è tanta roba.

PHOENIX della FENICE - VIRGO della VERGINE 10 - 22

Andrea: Beh scontro già visto, Phoenix ha dovuto rischiare la vita per bloccare Virgo. Dopo tutto Virgo ha l'ottavo senso ma chi lo ammazza.

Marika: Votato anche io per il cavaliere vicino agli Dei, Virgo forever, è il cavaliere d'oro migliore e più potente per me, e contro lui Phoenix è spacciato.

MANIGOLDO del CANCRO - IORIA del LEONE 18 - 27

David: Io da buon Leone non posso che votare per il cavaliere che più apprezzo. Forza Sacro Leo

Fabio: Manigoldo secondo me è di un livello nettamente superiore

ALBAFICA dei PESCI - CARDIA dello SCORPIONE 24 - 12

Lorenzo: Albafica tutta la vita! Cardia è insopportabile!

Ermy: Adoro Albafica ma voto Cardia solo per aver umiliato quel pallone gonfiato di Radamantis.

EL CID del CAPRICORNO - KANON dei GEMELLI 8 - 28

Lorenzo: Se si fosse trattato per il Kanon manipolatore di Poseidone avrei probabilmente votato per lui... Ma in questo caso devo votare El Cid, anche in virtù del mio amore per il Capricorno!

Fabio: Dimensione oscura e amen!

SAGA di GEMELLI - MUR dell'ARIETE 22 - 23

Nicola: Vota Mur che ti ripara le armature oltre a difenderti.

Fabio: Non ci sta storia, Saga è chiaramente superiore a Mur, per tecniche e potenza degli attacchi.

REGULUS del LEONE - ASPROS dei GEMELLI 18 - 17

Andrea: Trovando esagerato il personaggio di Regulus voto per l'altro.



QUARTI

ALBAFICA dei PESCI - KANON dei GEMELLI 19 - 22

Fabiola: Bella sfida! Mi piacciono molto entrambi ma a livello di forza credo che Kanon sia un pelino superiore..... Ma adoro Albafica!!!!

Cristian: Adoro Albafica ma credo che Kanon lo superi alla grande.

Andrea: Dico Kanon perché ha risvegliato l'ottavo senso, diversamente dal fratellino.

IORIA del LEONE - VIRGO della VERGINE 16 - 19

Luca: Ioria è il mio mito ma Virgo è più forte... comunque voto Ioria!!

Lorenzo: Il vecchio Virgo apre in due il gattaccio sopravvalutato.

David: Io da buon Leone non posso che sostenere il mio personaggio preferito. La sua forza è impareggiabile!!

MUR dell'ARIETE - ASMITA della VERGINE 20 - 22

David: Non sono un'amante dell'ariete, però devo dire che tra tutti i cavalieri d'oro del Lost Canvas Asmita è quello che mi piace di meno-

Lorenzo: Eh, beh, stavolta zero dubbi... A casa il l'Ariete!

Angelo: Votiamo Mur.

REGULUS del LEONE - SHION dell'ARIETE 19 - 26

David: Regulus è forse il Leone più potente che sia stato concepito, come si fa a non votarlo.

Andrea: Come si può non votare Shion.

Marco: Regulus è di fatto il cavaliere più forte mai esistito e non solo del Leone, ma di tutti (lancia l'Athena Exclamation da solo, e poi il più potente Zodiac Clamation). Questo ovviamente è in aperto e totale contrasto con Soul of Gold, nel quale tutti i 12 Cavalieri espandono il loro cosmo tanto da raggiungere le God Cloth. I controsensi dei Cavalieri dello Zodiaco fanno impallidire quelli di Hokuto No Ken.

SEMIFINALI

KANON di GEMELLI - ASMITA della VERGINE 37 - 13

Fabio: Dimenticate il dettaglio che i cavalieri dei Gemelli hanno altresì la capacità di privare l'avversario dei sensi... chissà perché tendete a dimenticarlo tutti... fermo restando che Asmita tutta questa dimostrazione di potenza non la da mai.

Lorenzo: Ma io non ho detto che lo batterebbe con la privazione dei sensi, era una citazione per confermare il voto. Comunque Asmita nella trama principale si è visto poco, ma nel Gaiden è stato fenomenale.

Nicola: Voto Kanon solo per vendetta. Non si può eliminare Mur è restare impuniti

David Costanzo Come detto per lo scontro precedente, Asmita è l'unico cavaliere del Lost Canvas che mi sta sullo stomaco, è uno di quei personaggi che non mi fa ne caldo e ne freddo

VIRGO della VERGINE - SHION dell'ARIETE 24 - 21

Marco: Dite quello che volete ma Shion lo preferisco di gran lunga a Virgo.

Luca: Virgo tutta la vita.

GianFrizz: Dovrebbe però esserci anche la possibilità di metter guerra dei 1000 giorni a volte son davvero pari, come in questo caso

Andrea: Ardua sfida. Il gold più forte contro il miglior gold. Voto con il cuore



FINALE TERZO POSTO

SHION dell'ARIEETE - ASMITA della VERGINE 28 – 9

Lorenzo: Mi piacciono entrambi, ma se devo considerare Shion di Lost Canvas, Asmita tutta la vita... L'unico Shion che mi piace è quello dell'opera classica, Dimension o Canvas che sia nel '700 non ne fa una giusta.

Marco: Shion sembra essere travolgente, povero Asmita.

FINALE

E' arrivato il momento della finale di questa prima edizione della Guerra Galattica!!!!

A contendersi il titolo ci sono due cavalieri molto diversi ma ugualmente forti e potenti, da una parte l'uomo più vicino ad Atena, Virgo della Vergine!!! E dall'altro lato l'uomo capace di ingannare una divinità, Kanon di Gemini!!!!!!

La lotta si preannuncia incerta, che la battaglia abbia inizio



KANON dei GEMELLI - VIRGO della VERGINE 30 – 32

David: Che scontro!!! Due titani in azione!!

Il mio voto va a Kanon, cavaliere che ha conosciuto sia il male che il bene.

Lorenzo: Entrambi bei personaggi... Shaka, ovviamente. Superiore a Kanon in tutto e per tutto, anche al di fuori delle preferenze personali.

Ermy: Kanon ha ottenuto l'ottavo senso senza il bisogno di autodistruggersi. Capacità mentali dimensionali e potere distruttivo senza eguali.

Fabio: Kanon gli apre il cranio

Carlo: Kanon tutta la vita

Ciano: Un uomo... Un cavaliere fattosi da solo.... Carpendo i segreti del fratello e anche superandolo... Lui Kanon di Gemini

Stefano: Virgo. Sempre.

Fabiola: Ovviamente Kanon!!!

MITO DI CEFEO

IL PADRE DI ANDROMEDA



Cefeo era il re d'Etiopia e marito della regina Cassiopea, donna splendida e alquanto vanitosa, aveva sfidato gli dei proclamandosi più bella delle ninfe marine, le Nereidi, rinomate proprio per la loro eccezionale bellezza. La punizione per un simile oltraggio fu terribile e non colpì solo la responsabile, ma sconvolse l'intero paese su cui ella regnava insieme al marito: Poseidone sfogò la sua ira dapprima rovesciando gran parte del suo mare sul territorio, e poi inviando un mostro nelle acque etiopi, le quali da quel momento non furono più navigabili. Cefeo, re mite ed estremamente legato alla sua gente, era disperato e non sapeva come porre rimedio a un simile sfacelo. Com'era abitudine a quei tempi, decise di rivolgersi a un oracolo nella speranza che gli rivelasse cosa doveva fare per placare l'ira divina. La risposta fu la richiesta di un sacrificio umano; chiedevano la vita di sua figlia, Andromeda, presentata non su un altare ma tra le fauci della fiera di Poseidone. All'udire una simile sentenza, Cefeo rimase impietrito, senza capire se era solo un brutto sogno o se era tutto vero. Col cuore a pezzi, si accinse così a mettere in pratica la volontà degli immortali e, accompagnato dalla moglie Cassiopea, straziata anch'ella dal dolore, condusse Andromeda alla spiaggia. Andromeda era una ragazza incantevole, aveva ereditato la stessa bellezza della madre, ma il carattere era quello nobile e virtuoso del padre. Quando Andromeda era legata alla roccia e la fiera di Nettuno fece la sua comparsa, le grida si levarono dalla spiaggia, pianto disperato dalla gola di Cassiopea, terrore soffocato sfigurava il volto di Cefeo. Andromeda chiuse gli occhi fino a sigillarli, irrigidendosi come una statua, e la situazione sarebbe precipitata se dall'alto non fosse apparso inaspettatamente Perseo. L'eroe chiese la sua mano della fanciulla se fosse riuscito a trarla in salvo. Cefeo avrebbe accettato qualsiasi cosa pur di avere salva la sua unica e prediletta figlia, a maggior ragione se la salvezza veniva da un discendente diretto di Zeus. E così, Perseo si batté con la bestia acquatica e la vinse costringendola a guardare il volto di Medusa. La ricompensa promessa fu elargita con la più fastosa delle cerimonie. Cefeo organizzò per i due giovani un matrimonio grandioso e al contempo trionfale, addobbando le mura cittadine senza risparmi e procurando vivande e vini in abbondanza. Tuttavia i guai per Cefeo non erano finiti. Andromeda infatti era stata promessa in sposa allo zio Fineo, fratello del re, il quale proprio durante il banchetto rivendicò la ragazza scortato da una folla di seguaci in armi e provocando una feroce rissa fra gli invitati. Cefeo ricordò al fratello che, a differenza sua, Perseo è andata a prendersi la sua bella dallo scoglio alla quale era incatenata dopo aver sconfitto il mostro. Con simili parole di saggezza Cefeo dimostrò ancora una volta la lealtà del suo animo, ma purtroppo senza sortire effetto alcuno sul fratello impazzito. Un sanguinoso tumulto compromise la festa nuziale fino a quando Perseo estrasse di nuovo la testa della Gorgone e, dopo aver invitato a voltarsi chi di loro gli fosse amico, la rivolse verso i nemici. Uno dopo l'altro si trasformarono in duro marmo e Fineo non fu risparmiato. Così giustizia fu finalmente fatta e gli dei premiarono l'ubbidienza e la rettitudine di Cefeo regalandogli un posto fra le stelle, vicino alla sua sposa, alla sua adorata figlia e a colui che aveva reso possibile tutto questo, Perseo. Non solo, Cefeo fu posto fra quelle stelle che non tramontano mai, affinché ogni giorno fosse un invito per l'uomo a rispettare la volontà divina e ad agire con rettitudine.

MIZAR

I BIANCHI ARTIGLI DELLA TIGRE



« Nella corsa veloce e agile, lode a te Mizar, Cavaliere di Asgard; le bianche unghie della tigre a te sono proprie e così la felina agilità nei movimenti. »

PERSONAGGIO

Il personaggio di Mizar, così come gli altri personaggi di Asgard, si ispira al film “L’ardente scontro tra gli dei” e dal capitolo speciale “Natassia nel Paese dei Ghiacci”, il suo personaggio è stato ideato interamente dalla coppia Araki/Himeno. Il suo nome originale è Syd e deriva dall’omonima divinità nordica appartenente alla stirpe dei Vanir, mentre la sua armatura rappresenta Elladan, una tigre della mitologia di Asgard che agisce con un certo dualismo sempre in coppia con Eloir, un leone bianco, chiaro riferimento al dualismo con il suo gemello Alcor. Il carattere di Mizar presenta diverse sfaccettature, normalmente si mostra molto pacato e gentile ma diventa molto aggressivo in combattimento, talvolta anche sleale come nello scontro con Toro o come quando blocca alle spalle Phoenix per farlo colpire da Alcor. Ha molta fiducia nei propri mezzi e questo provoca il suo sottovalutare la Nebulosa di Andromeda, che lo sconfigge. Oltre a queste particolarità, Mizar si dimostra anche molto scaltro e astuto durante le battaglie, creando delle strategie per vincere gli avversari. Ad esempio, durante il suo primo scontro con Andromeda a Nuova Luxor, sceglie di rifugiarsi nel fitto della foresta di querce così ad avere la meglio sulla catena e sugli attacchi del suo nemico. Differentemente da Alcor, Mizar vuole molto bene al fratello e si fida ciecamente di lui.

tovalutare la Nebulosa di Andromeda, che lo sconfigge. Oltre a queste particolarità, Mizar si dimostra anche molto scaltro e astuto durante le battaglie, creando delle strategie per vincere gli avversari. Ad esempio, durante il suo primo scontro con Andromeda a Nuova Luxor, sceglie di rifugiarsi nel fitto della foresta di querce così ad avere la meglio sulla catena e sugli attacchi del suo nemico. Differentemente da Alcor, Mizar vuole molto bene al fratello e si fida ciecamente di lui.

COLPI SEGRETI



Bianchi artigli della tigre (Viking Tiger Claw): Mizar a grande velocità colpisce l’avversario con le sue affilate unghie che sono veri e propri artigli. In seguito, le zone colpite congelano. Tali artigli possono raggiungere la velocità della luce. Quando Mizar esegue questa tecnica, il suo cosmo aumenta notevolmente, tanto da essere paragonabile a quello di un Cavaliere d’Oro.

In nome dei ghiacci eterni di Asgard (Blue Impulse): tecnica congelante propria di Mizar. Crea una sfera di ghiaccio azzurro che esplosione in mille frammenti che travolgono l’avversario, congelandolo. Curiosamente il nome originale di questa tecnica è lo stesso di quella del personaggio di Alexer, capo dei Blue Warriors, che appare solo nel manga. L’immagine che appare quando Mizar sta per sferrare questa tecnica, assomiglia ad un atomo, con gli elettroni che ruotano attorno al nucleo.

Mizar proviene da una nobile famiglia di Asgard, la madre ebbe un parto gemellare ma a causa delle leggi di Asgard che impedivano di avere più di un figlio, i genitori furono costretti a separarli dalla nascita, così Mizar rimase in famiglia e Alcor venne adottato da un pover'uomo di Asgard. Un giorno, durante una gita nel bosco, Mizar incrocia suo fratello Alcor e in quel momento in Alcor iniziano a sorgere dei dubbi riguardo



le sue origini. Dopo che Hilda viene posseduta dall'anello del Nibelungo a Mizar viene affidata un'armatura del Nord e dichiara guerra ai cavalieri di Atena e viene mandato in missione al Grande Tempio per prendere la testa di Atena ma lì si incrocia solo in Aldebaran sconfiggendolo con l'aiuto occulto di Alcor. Per portare a termine la sua missione si reca a Nuova Luxor, lì si incrocia con cavalieri di bronzo che atterra facilmente e mentre sta per attaccare Lady Isabel viene fermato da Andromeda e Pegasus e così è costretto a tornarsene ad Asgard. Durante la battaglia tra i cavalieri di Atena e quelli del Nord ad Asgard, Mizar protegge il palazzo del Valhalla dove ingaggia battaglia con Andromeda che invita Pegasus e Cristal a continuare la loro corsa. Inizialmente lo scontro tra i due cavalieri è equilibrato ma quando Mizar con il suo cosmo gela il corridoio davanti a lui, le catene di Andromeda iniziano a rallentare a causa del freddo favorendo così il cavaliere di Asgard che investe Andromeda con i "Bianchi Artigli della Tigre". Una volta indebolito l'avversario, Mizar sferra un nuovo colpo, i "Ghiacci Eter-

ni", che lasciano al suolo Andromeda ormai privo di forze. Ma Mizar deve fronteggiare ancora il cavaliere di Atena che, nonostante le ferite, è deciso a non arrendersi, così i due contendenti fanno sfoggio dei loro poteri, Mizar con i "Ghiacci Eterni" e Andromeda con la "Nebulosa di Andromeda". Durante il confronto dei due attacchi un'ombra lancia un colpo contro Andromeda ma viene fermato da Tisifone mentre

la Nebulosa di Andromeda investe in pieno Mizar che cade al suolo sconfitto, in quel momento l'ombra si rivela, è Alcor, il fratello di Mizar. Durante un momento di difficoltà di Alcor nello scontro con Phoenix, Mizar riprende i sensi poiché non era del tutto sconfitto e, senza farsi notare, blocca alle spalle Phoenix esortando il fratello a colpire l'avversario, davanti ai tentennamenti del fratello Mizar gli ricorda che il volere di Hilda è legge ad Asgard. Mizar rivela poi al fratello di aver sempre saputo della sua esistenza, sapeva che il fratello era la sua ombra e sapendo ciò si sentiva molto



più sicuro, sentendo queste parole Alcor rinuncia a colpire e decide di prendersi cura di suo fratello Mizar che nel frattempo è svenuto per la stanchezza, e dopo aver preso in braccio il fratello, decide di fuggire da Asgard durante una tempesta, desideroso soltanto di poter vivere finalmente con suo fratello e i suoi genitori come una

vera famiglia. Alla fine del capitolo di Asgard si vedono Alcor e Mizar esanimi durante un violento terremoto.

LE DODICI CASE

IDRA DI LERNIA

L'ARMATURA AVVELENATA



Lo scrigno con all'interno l'armatura dell'Idra è custodita in Finlandia e viene conquistata dal cavaliere considerato degno di indossarla. Come le armature di bronzo di prima generazione, anche l'armatura dell'Idra copre una buona parte del corpo del cavaliere ma non risulta essere particolarmente resistente ai colpi, infatti già nel primo scontro in cui viene usata, quello tra Aspides e Cristal, viene danneggiata dal cavaliere del Cigno quando gli lancia contro la "Polvere di Diamanti" mandandola quasi in frantumi. Come tutte le armature, è dotata di una vita propria, può essere indossata solo in difesa della giustizia e "muore" 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. Durante il manga Lost Canvas veniamo a conoscenza che l'armatura ha avuto altri proprietari, Karcis nella Guerra Sacra del diciottesimo secolo e uno, di cui non si conosce il nome, nel quindicesimo secolo.



TOTEM

Il totem dell'armatura dell'Idra rappresenta l'animale mitologico, ma nelle fattezze molto più simile ad un serpente, con una testa sola però e in posa statica. Vista la forma dell'animale, tutti i pezzi dell'armatura sono incastrati l'uno all'altro come una catena. La testa è l'elmo, il collo sono parte della cintura ed i bracciali, mentre il resto del corpo è composto, nell'ordine, dalle ginocchiere e la protezione per la schiena, i coprispalla, gli schinieri e infine il pettorale, srotolato, che fa da coda.



ELMO

L'elmo è caschetto ma copre per intero solo la parte anteriore della testa, proteggendo così la fronte, le tempie, gli zigomi fino alla mascella. Cosa inusuale per questo elmo è che la parte posteriore non è integrale ma vi sono solo due fasce metalliche che circondano il cranio fino alla base inferiore dell'elmo, così sono presenti tre aperture su di esso, una per lato e una centrale. Con questa forma l'elmo sembra prendere le fattezze di una maschera con la parte centrale che copre la fronte che è più larga del resto, al suo centro è presente una gemma di forma ovale color verde scuro, ai suoi lati vi sono altre quattro gemme, due per lato, che sono di colore nero e leggermente più piccole di quella centrale. In corrispondenza

dei due vertici, l'elmo si allunga leggermente verso l'alto e verso il basso, scendendo tra gli occhi del Cavaliere fino alla base del setto nasale. A parte le gemme, l'elmo è interamente violetto.



BRACCIALI

I bracciali sono identici tra loro ed hanno una classica forma ovale allungata, il che gli permette di coprire sia la parte superiore che parte dei lati delle braccia. Sul lato interno dell'avambraccio, all'altezza del polso e del gomito, ci sono le due fasce metalliche che tengono il pezzo fermo, e che compongono l'unica difesa per questa zona, dal momento che entrambi i bracciali coprono solo la parte superiore del braccio, ma lasciano del tutto scoperta quella inferiore. Vi è uno snodo all'altezza del polso in modo da permettere al cavaliere di muovere a piacimento la mano mentre proprio la mano è protetta da due piastre rettangolari sul dorso dove alloggiavano gli artigli retrattili, i cui buchi d'uscita sono a volte evidenti grazie ai bordi leggermente più alti che li circondano. Gli interi bracciali sono di colore viola.

COPRISPALLE



I coprispalle sono di forma ovale e convessi, leggermente rialzati al centro in modo da coprire nel miglior modo possibile le spalle. Viola, con i bordi in tinte più scure, si estendono verso fuori partendo dalla base del collo e superano di qualche centimetro l'articolazione del braccio. Conca-

vi, verticalmente, coprono per pochi centimetri la spalla, più o meno fino alla clavicola, ma l'impressione generale è che siano stati pensati per proteggere da colpi vibrati dall'alto più che da attacchi frontali. Sono abbastanza vicini all'elmo da toccarlo quando Aspides solleva le spalle, e si aggancia anteriormente alla parte frontale del pettorale, e posteriormente alla protezione per la schiena. Sotto di essi vi sono due sottilissime piastre rettangolari, che coprono in minima parte il bordo superiore della spalla.

CINTURINO



La cintura, che sul retro è la continuazione della protezione per la schiena, è simile a quella di Asher. Lungo la vita, è formato da una normale cintura rigida a piastre

rettangolari, che però al centro si allunga in due fasce verticali lungo l'inguine e il fondoschiena, proteggendoli entrambi. Queste due fasce hanno le stesse striature della protezione per la schiena, ed alla fine si congiungono in mezzo alle gambe. Al centro, la cintura ha una fibbia dorata rettangolare con fregi neri.

BLOCCO CENTRALE



Il pettorale dell'armatura dell'Idra ha una forma insolita poiché protegge molto più la schiena del cavaliere che il torace. La parte anteriore è composta da quattro placche rettangolari con le due esterne leggermente più grandi delle due centrali, esse sono disposte in modo da formare una specie di arco che va da un coprispalle all'altro mentre due piastre molto più piccole tengono agganciato il pettorale con la protezione della schiena. Il pettorale copre solo parte del torace

lasciando libera la base del collo e tutto l'addome. La protezione della schiena è una massiccia placca rettangolare che, dalla base del collo, segue per intero la colonna verticale, fino a formare il retro della cintura e la protezione per il bacino. Il pezzo è interamente viola.

SCHINIERI

Gli schinieri dell'armatura dell'Idra sono composti di due pezzi, le ginocchiere e gli schinieri vero e proprio. Le ginocchiere hanno una forma ovale e coprono per intero il ginocchio, essi sono di colore viola e il bordo nero e al loro interno hanno delle striature che probabilmente permettono di essere più flessibili e sono tenute ferme da una fascia metallica più malleabile posta dietro all'articolazione. Anche le ginocchiere nascondono uno scomparto per gli artigli, ma a differenza di quello delle mani qui non sono visibili. Gli schinieri, invece, non completamente viola, coprono per intero la gamba, dalla punta del piede fino al ginocchio, sia davanti che dietro. Lo stesso piede è coperto anche sotto la pianta, alla caviglia ed al tallone e aderiscono perfettamente con la fisionomia della gamba. Le diverse striature su di essi ci fanno pensare che siano composti da più di un pezzo.



I 5 PROTAGONISTI IN UN AGGETTIVO

DI ILIAS90

PEGASUS – TENACE



Pegasus incarna il perfetto stile dell'eroe dei manga giapponesi, ovvero testardo, caparbio e talvolta anche un po' sbruffone, ma ha una qualità che lo ha sempre contraddistinto: la tenacia, la voglia di non arrendersi mai. Il cavaliere delle tredici stelle anche di fronte alle divinità non tira mai dietro il pugno e

anche se viene messo al tappeto trova sempre la forza di rialzarsi. Pegasus è il tipo di personaggio che non si lascia sopraffare dallo sconforto e, anzi, reagisce per tentare in ogni modo di adempiere alla sua missione di cavaliere. Durante il film "La Leggenda del Grande Tempio" le parole di Sirio ad Isabel sono emblematiche -Non preoccuparti,abbi fiducia in lui. Ogni volta che si rialza è sempre più forte.- dette mentre il cavaliere è impegnato a combattere contro Toro. Durante la saga delle Dodici Case, nella battaglia finale con Gemini, seppur privo dei cinque sensi Pegasus continua a rialzarsi, e talvolta lo fa anche con tono beffardo nei confronti del suo avversario. La sua tenacia nel salvare la dea Atena viene dimostrato anche nella saga di Hades, infatti nonostante Atena avesse messo in salvo lui e gli altri cavalieri, Pegasus torna indietro e si frappone lo stesso al dio degli Inferi venendo colpito mortalmente dalla sua spada. Insomma la sua tenacia e la sua testardaggine hanno reso Pegasus uno dei personaggi più ammirati dell'intera serie.

SIRIO – ALTRUISTA



Inizialmente Sirio si presenta come un personaggio presuntuoso e sicuro di se, ma con l'andare avanti

si dimostra un cavaliere saggio e coraggioso, nonostante si trovi spesso in difficoltà con cavalieri apparentemente più forti di lui, la sua cavalleria gli impone di combattere ad armi pari anche una volta ribaltata la situazione, come avviene durante lo scontro con Cancer alla quarta casa, in cui, una volta che l'Armatura d'Oro abbandona il suo proprietario, anche Sirio si spoglia della sua. Ma la qualità che contraddistingue il cavaliere del Dragone è il suo altruismo, la capacità di fare anche grandi sacrifici pur di difendere Atena e i suoi compagni. Questo suo spirito di sacrificio viene messo in mostra già quando il cavaliere, andato in Jamir per riparare la sua armatura e quella di Pegasus, dona due terzi del suo sangue proprio per riparare le armature, ma l'atto di altruismo più grande che il cavaliere compie è durante il duello con Argol di Perseo quando il cavaliere, pur di sconfiggere Argol e salvare la vita di Pegasus e Andromeda, arriva al punto di accecarsi. I suoi gesti di sacrificio e altruismo risultano essere decisivi ai fini della battaglia e dimostra il suo grande legame ai suoi compagni di battaglia e la fedeltà verso Atena.

CRISTAL – SENTIMENTALE



Cristal, il cavaliere del Cigno, viene introdotto come un personaggio freddo e impassibile, che tende a studiare a fondo ogni mossa, ma con l'andare avanti

della storia Cristal si dimostra più fragile di quanto appare. Cristal è molto legato alla defunta madre tanto da rischiare la vita pur di raggiungerla in fondo al mare solo per pregare al suo fianco dove rivela che è anche disposto a suicidarsi pur di ricongiungersi a lei. Questo lato del suo carattere nostalgico prende corpo mano a mano che Cristal si trova a combattere contro il suo passato, perché una delle particolarità che da sempre contraddistinguono questo personaggio sono

le costanti battaglie contro persone a lui care, infatti è stato costretto dapprima a sfidarsi con il suo mentore, il Maestro dei Ghiacci, poi è stata la volta di Aquarius, ed in fine il suo compagno d'addestramento, il generale di Nettuno Abadir. Questi scontri, seppur frustranti psicologicamente per Cristal, fanno maturare il cavaliere forgiandolo e completando la sua formazione a cavaliere.

ANDROMEDA – PURO



Andromeda è il cavaliere più sensibile e buono dell'intero gruppo, ma anche il più potente tra i suoi compagni, potere che deriva dalla sua co-

stellazione, e che raramente ha deciso di usare proprio per non andare contro i suoi ideali, non a caso Hades ha deciso di reincarnarsi in lui, un giovane dal cuore puro. Nel suo cuore albergano sentimenti di pace che contrastano con la sua volontà di adempiere ai suoi doveri di cavaliere, così Andromeda più volte dichiara di non voler combattere o ferire il suo avversario, arrivando quasi ad abbandonare la lotta pur di non danneggiare il prossimo, il suo spirito gentile lascia spesso all'avversario la possibilità di arrendersi piuttosto di venire sconfitto, avendo così salva la vita. Questo comportamento ha fatto sì che i suoi compagni lo ritenessero non adeguato alle continue battaglie e alla forte pressione psicologica della lotta, ma, nonostante tutto, Andromeda ha sempre continuato a lottare per Atena, avendo un comportamento sempre più determinato ma senza nascondere il suo animo altruista. Nel cavaliere. La sua purezza ha permesso di recupe-

rare il legame con suo fratello Phoenix, il cui cuore era oscurato dal male. Andromeda, che sin da bambino ha mostrato questa sua sensibilità, e spesso per questa sua caratteristica ha dato l'impressione di essere un cavaliere dal potenziale ma rimasto inespresso.

PHOENIX – OMBROSO

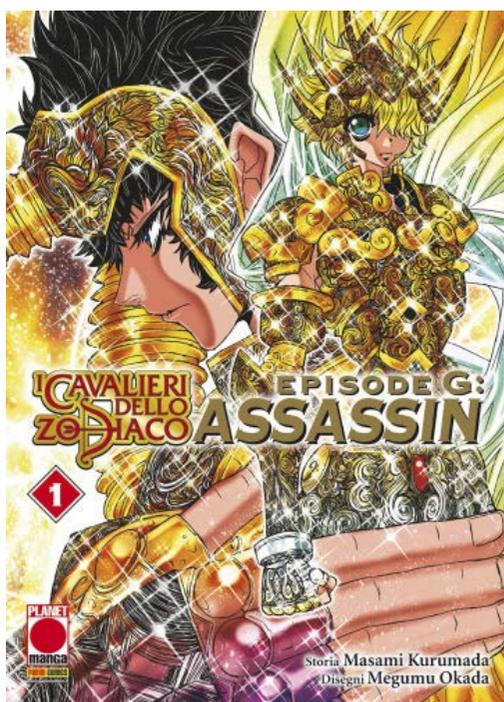
La prima impressione che si ha di Phoenix è che sia un carattere freddo ed altezioso poiché sin da bambino ha dovuto



imparare a far fronte alle difficoltà più grandi che lo hanno portato, nel tempo, a rifiutare ogni tipo di aiuto confidando solo sulle proprie possibilità. Esso si presenta come un carattere complesso, infatti sotto questa scorza dura nasconde una grande bontà d'animo, pronto sempre ad intervenire in aiuto dei più deboli e di suo fratello e dei suoi amici quando c'è pericolo. Nonostante questo suo lato gentile, Phoenix appare sempre insensibile e distaccato, talvolta anche cinico che tende a rimanere solo in disparte o allontanandosi di propria volontà da suo fratello ed i suoi amici, come ad esempio fatto durante le battaglie con i cavalieri d'argento. Un chiaro esempio del carattere di Phoenix lo vediamo nel momento in cui, dopo la battaglia con Argol, Sirio rimane cieco, in questa occasione il cavaliere afferma che Sirio non riacquisterà più la vista sconsigliando Pegasus e gli altri, ma dopo essersi allontanato confida nella pronta guarigione dell'amico. In sintesi, ciò che sta alla base del carattere problematico di Phoenix è l'aver toccato con mano il lato oscuro, cosa che nel manga è dovuta oltre al dolore per la morte di Esmeralda anche all'odio provato per il proprio padre.

CARI UTENTI E LETTORI,
PER I PROSSIMI NUMERI STIAMO CERCANDO
NUOVI COLLABORATORI
PER LAVORARE ALLA RIVISTA.
SE VOLETE PARTECIPARE INVIATE UNA MAIL A
LEDODICICASE@GMAIL.COM

USCITE DEL MESE



I CAVALIERI DELLO ZODIACO EPISODE G ASSASSIN 1

DATA DI USCITA: 09 MARZO 2017

PREZZO: 4,50€

VOLUME A COLORI

EDITORE: PLANET MANGA

IL PREQUEL DE I CAVALIERI DELLO ZODIACO IN UNA NUOVA SERIE TUTTA A COLORI! Protagonista di questa saga è Shura, Cavaliere d'Oro del Capricorno, che assieme ad Aiolia viaggia nel tempo e fra le dimensioni per sventare gli intrighi di misteriosi avversari. Un'avventura moderna che ci mostrerà in inedite vesti i più famosi Cavalieri!



I CAVALIERI DELLO ZODIACO - THE LOST CANVAS - IL MITO DI ADE

NUMERO 23 - USCITA: 07 MARZO - COSTO: 4,99€

NUMERO 24 - USCITA: 14 MARZO - COSTO: 4,99€

NUMERO 25 - USCITA: 21 MARZO - COSTO: 4,99€

ULTIMO NUMERO

RECENSIONI MYTH CLOTH FENICE V1



SCATOLA

La scatola del myth della Fenice è la classica delle prime uscite dei myth, ovvero a libro con i due blister all'interno. Sulla facciata principale è raffigurato il myth di Ikki per intero e in posa statica, al suo fianco è posto il totem della Fenice mentre sullo sfondo è presente la costellazione della Fenice, nella parte bassa della scatola, da destra verso sinistra, sono presenti i loghi Bandai, Saint Seiya Myth Cloth e il logo Toei. Sui due lati corti della confezione sono presenti l'immagine della Fenice identica a quella che è rappresentata sullo scrigno di bronzo con la scritta, sia sopra che sotto, "Saint Cloth Myth". Sulla facciata posteriore della scatola ci sono le consuete illustrazioni che riepilogano il contenuto, gran parte dello spazio è occupata dall'immagine di Ikki in posa d'attacco e con la sua costellazione d'appartenenza sullo sfondo, nella parte bassa c'è una nuova immagine di Ikki intento a lanciare il "Fantasma Diabolico", alla sua sinistra è raffigurato il totem della Fenice, poi ancora due diverse opzioni volto, una classica azione e una statica ma con la mascherina con cui si presentò nella

serie, un'ultima immagine posta sopra di queste raffigura Ikki intento a lanciare le "Ali della Fenice". Passiamo ad esaminare il contenuto, come detto al suo interno troviamo due blister, uno contenente il personaggio e gran parte dei pezzi dell'armatura e le diverse scelte di mani e volto, nel secondo blister è quasi interamente dedicato allo scheletro del totem dove trovano spazio le gigantesche ali.





MODELLINO

Il totem dell'armatura della Fenice è molto verosimile alla sua versione animata, infatti tra le sue qualità si nota subito che il totem è molto colorato, proprio come nell'anime, e dettagliato. Questo totem è anche molto grande, forse tra i più grandi della collana myth cloth, e questo implica una certa difficoltà di montaggio che non è per nulla intuitiva, ma anche ricorrendo all'uso delle istruzioni queste sono sembrate un po' confuse. Anche a montaggio completato il totem rimane comunque molto fragile perché di tanto in tanto c'è il rischio che salti qualche pezzo. In questo totem gli schinieri formano le zampe, sopra di esso è presente il cinturino, il pettorale si divide in due e va a formare il busto mentre i bracciali fanno la coda, la testa è fatta dal diadema dell'elmo mentre il caschetto si separa in

due e si posiziona ai lati come a formare i fianchi. In linea di massima questo totem è sì bello da vedere ma risulta un po' complicato.

Anche il personaggio con indosso l'armatura è molto fedele a quello animato, sempre considerando che parliamo della linea myth cloth classica e non EX. Come detto in precedenza, l'armatura è estremamente colorata, la colorazione stessa dell'armatura è superlativa ed estremamente dettagliata con le giuste tonalità di colori ai posti giusti. A differenza del totem, il montaggio dell'armatura sul personaggio risulta abbastanza facile tanto da non richiedere l'aiuto delle istruzioni. Come per tutti i myth di questa collana, l'armatura è composta sia da parti in metallo che da parti in plastica che sono diverse, infatti sono in plastica l'elmo, il pettorale che si pone sul blocco centrale, il gonnellino, ovvero il cinturino e le parti anteriori e posteriori del gonnellino, e le code posteriori. Il personaggio id Ikki è molto snodabile anche con indosso l'armatura e quindi si possono ricreare le diverse pose di attacco senza problemi anche perché il personaggio, a differenza del totem, rimane molto stabile. La presenza di alcuni extra come il volto in cui indossa la mascherina della Fenice o alcune pose delle mani dedicate prettamente a questo personaggio rendono il myth molto completo.

COMMENTO

Come successo per gli altri myth dedicati ai cavalieri di bronzo V1, questo myth si piazza qualitativamente a metà strada tra i myth classici e gli EX. Nel suo complesso, a vederlo è molto bello e dettagliato ma mi convince poco il totem che, seppur fedele all'originale, risulta complicato montarlo e poco stabile, mentre invece gli extra presenti nella confezione gli fanno guadagnare punti. Insomma è un myth che vale la pena avere, soprattutto se avete già tutti gli altri V1, considerando anche il prezzo che non sembra proibitivo.

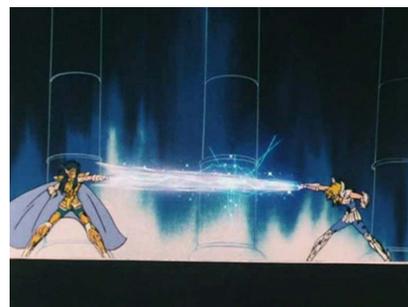
VOTI

TOTEM.....	8
ACCESSORI.....	7,5
POSE.....	8,5
PERSONAGGIO.....	7,5
MONTAGGIO.....	9
QUALITÀ/PREZZO.....	8
TOTALE.....	8,10





BATTAGLIA SENZA VINCITORI



Dopo aver visto Sirio salire tra le stelle con Capricorn, i tre cavalieri si trovano dinnanzi all'undicesima casa dove sulla soglia trovano il suo custode, Aquarius. Nel vederlo Cristal chiede agli amici di continuare, sarà lui l'avversario del cavaliere dell'Acquario poiché ha diverse cose da chiarire con lui. Pegasus e Andromeda superano senza problemi l'undicesima casa e Aquarius, poiché quest'ultimo è concentrato sul cavaliere del Cigno. All'interno della casa dell'Acquario, prima che la lotta inizi, Cristal chiede ad Aquarius se tutto quello che ha fatto, anche il far sprofondare la nave dove riposava sua madre, era inevitabile. Aquarius risponde che era l'unica via da seguire e si prepara ad affrontare l'allievo. Subito fuori la casa, Andromeda vorrebbe tornare ad aiutare l'amico, ma Pegasus lo ferma, Cristal infatti non gli perdonerebbe un'intrusione. All'interno intanto lo scontro è cominciato con Cristal che attacca Aquarius e quest'ultimo, senza difficoltà respinge gli attacchi a discapito del cavaliere del Cigno. Aquarius gli fa notare che i suoi colpi sono vicini allo zero assoluto, ovvero la temperatura più bassa mai raggiungibile, $-273,16\text{ }^{\circ}\text{C}$, a cui nulla può sopravvivere o raggiungere. Il cavaliere d'oro spiega al suo allievo indiretto che le sorti del duello si decideranno quando uno dei due si avvicinerà di più a quella soglia. Detto questo, Aquarius lancia il "Sacro Aquarius" investendo in pieno Cristal che però riesce a rialzarsi e prova a contrattaccare ma senza esito. Visto che il suo allievo non è in grado di risvegliare il settimo senso, Aquarius decide di rinchiuderlo nuovamente nel feretro di ghiaccio. Al suo interno Cristal non è disposto a farsi sconfiggere nuovamente e così, ricordando cosa c'è in ballo e i sacrifici fatti dagli amici, espande al massimo il suo cosmo fino ad incrinare il cristallo che poi cade in mille pezzi sotto gli occhi sbalorditi di Aquarius che sapeva che la temperatura era ormai prossima allo zero assoluto, quindi Cristal per liberarsi ha dovuto raggiungere il settimo senso. Il cavaliere è



incapace di spiegarsi cosa spinga il cavaliere del Cigno a continuare a lottare. Cristal attacca nuovamente il suo avversario con un getto d'aria fredda, e lo stesso fa Aquarius, i due poteri si contrastano a mezz'aria, segno che i due cosmi sono alla pari, oramai la differenza è minima, l'unica cosa che ciò che rende Acquarius ancora superiore ora è l'armatura d'oro, e sacre vestigia infatti ghiacciano solo allo zero assoluto, mentre le armature di bronzo come quella di Cristal si congelano molto prima. Ciononostante, Cristal non accenna a fermare l'attacco ed anzi continua ad espandere il suo cosmo. La potenza del colpo man mano raggiunge Cristal che continua a contrastare il potere del suo avversario nonostante l'armatura del Cigno sia ormai andata in frantumi, finché Cristal riesce addirittura a rilanciare la sfera di energia contro Aquarius che viene travolto dal potere della sfera. Il cavaliere d'oro rimane sbalordito nel vedere il suo coprispalle congelato, e comprende che l'allievo è ormai vicinissimo allo zero assoluto, così decide di rilanciare il "Sacro Aquarius" ma con sua grande sorpresa vede che anche Cristal ha preso la sua stessa posa, nonostante provi a dissuaderlo dal lanciare il colpo, il cavaliere del Cigno non lo ascolta. I due cavalieri scagliano contemporaneamente i loro colpi congelando completamente l'undicesima casa, in quel momento un fiocco di neve cade sulla mano di Andromeda chiedendo a Pegasus cosa sia stato, il cavaliere, intuito che per Cristal non c'è più nulla da fare, esorta Andromeda a proseguire. All'undicesima casa, i corpi di Cristal ed Acquarius sono entrambi congelati. Aquarius si rende conto di come le ambizioni di una vita siano ora senza senso di fronte a Cristal, e prima di morire decide di lasciare a lui il dominio delle energie fredde. Il cavaliere del cigno assiste senza parlare alla morte del maestro e ringrazia il maestro per gli insegnamenti sapendo quanto gli è costato. Poi, piangendo, anche Cristal cade esanime a terra.



LA DODICESIMA CASA



Il fuoco dell'undicesima ora è prossimo a spegnersi e ai piedi delle dodici case dei fiocchi di neve cadono sulla testa di Mylock e degli altri cavalieri di bronzo, segno della caduta del cavaliere del Cigno. Preoccupato per la vita della giovane Isabel, Mylock decide di attraversare le dodici case insieme agli altri cavalieri, ma Asher li ferma perché sa che possono essere più d'intralcio che di

aiuto. Nella sua sala Arles è certo di poter contare su Fish, ultimo cavaliere d'oro posto in sua difesa, quando una voce gli fa notare la sua paura dei cavalieri, la voce proviene dalla sua immagine allo specchio. La voce continua affermando che, anche se Phoenix, Dragone e Cristal siano morti, Pegasus ed Andromeda sono ormai vicini

alla dodicesima casa, e poi ricorda come Cancer, Virgo, Capricorn ed Acquarius siano stati sconfitti, nonostante la fiducia che il sacerdote aveva riposto in loro. Per di più, Mur, Libra e Ioria gli sono ostili, ed anche Toro e Scorpio non si fidano più di lui, specie dopo l'Eufonia di Sagitter. La voce continua dicendo che mentre Sirio e Cristal hanno raggiunto il settimo senso a costo della vita, Pegasus ha raggiunto lo stato ultimo già alla seconda casa e nello scontro con Ioria. Furioso per queste parole Arles manda in frantumi lo specchio convinto che nessuno può paragonarsi a lui, neanche Atena o gli dei. Intanto Pegasus e Andromeda non sono distanti dalla casa dei Pesci quando quest'ultimo ha un leggero mancamento per la fatica affrontata fino ad ora. Una volta rialzatosi, Andromeda chiede a Pegasus di non intromettersi nello scontro tra lui e Fish poiché questa è l'ultima occasione che ha il cavaliere per raggiungere il settimo senso. Pegasus esita davanti alla richiesta dell'amico dicendogli che

non deve sacrificare la sua vita, ma Andromeda gli ricorda la promessa fatta a Phoenix, e che quindi non cercherà la morte. Inoltre Andromeda ricorda l'insegnamento del maestro Albione che aveva spiegato agli allievi di cercare dentro loro stessi la forza. In quel momento l'undicesimo fuoco si spegne, ed a questa visione i due cavalieri riprendono la corsa. I due ca-

valieri iniziano a vedere il dodicesimo tempio davanti a loro quando vengono attaccati da due sfere luminose, dopo averle evitate i due cavalieri notano che si tratta di rose rosse mentre dinnanzi a loro si mostra la figura di Fish che, con una rosa rossa tra i denti, sfida i due nemici per l'ultima battaglia. Sul suo trono Arles confida nel potere dell'ultimo cavaliere



re, infatti Fish è un cavaliere che pone l'oscura bellezza sopra ogni cosa, e di come sia un suo fedele servitore visto che ha compiuto al meglio l'unica missione affidatagli. Nel vedere il cavaliere d'oro e la sua rosa, Andromeda ha un attimo di esitazione ma Pegasus, come da accordi, si appresta a proseguire e così affronta il custode della dodicesima casa con il suo fulmine superandolo e proseguendo la sua corsa, Fish fa per seguirlo ma viene fermato dalla catena di Andromeda che lo informa che sarà lui il suo avversario. Un'amara sorpresa attende però Pegasus, le scale che conducono da Arles sono coperte da un tappeto di rose rosse. Credendole rose comuni, Pegasus continua a correre, ma quelle rose appartengono a Fish e nelle loro spine e nel loro profumo c'è un veleno mortale. Dopo alcuni passi infatti, Pegasus inizia a perdere i sensi, la vista gli si annebbia, e l'eroe cade al suolo svenuto.



BELLEZZA FATALE



Fish, ridendo, informa Andromeda dell'amaro destino a cui va incontro Pegasus risalendo la scalinata che conduce da Arles, poi prima di iniziare lo scontro chiede al suo avversario se sia lui il cavaliere che proviene dall'isola di Andromeda. Il ragazzo annuisce, e continua dicendo che il suo maestro è stato Albione caduto, poi, in battaglia per mano di Scorpio. Fish però corregge le parole del giovane cavaliere affermando che è stato lui, e non Scorpio, ad uccidere Albione. All'inizio la missione era stata affidata a Scorpio, ma il custode dell'ottava casa si era trovato in difficoltà, quindi Arles aveva inviato anche Fish. Una rosa del cavaliere dei pesci indebolì Albione, che poi fu finito da Scorpio. Sentendo ciò Andromeda ricorda le parole di Nemes a Nuova Luxor, accanto al cadavere di Albione vi era una rosa con un petalo strappato, ma sull'Isola di Andromeda non crescono fiori. Deciso a vendicare il maestro e salvare Pegasus, Andromeda decide di non indugiare e lancia le sue catene contro il nemico, ma Fish la ferma senza difficoltà e reagisce atterrando il ragazzo con uno dei suoi colpi segreti, la "Rosa di sublime bellezza", la stessa che sta uccidendo Pegasus e che priva della vita senza far soffrire. Trafitto dalla rosa rossa, Andromeda sente le forze che lo abbandonano quasi a voler cedere di fronte ad un nemico così potente, poi ricorda i giorni dell'addestramento in condizioni quasi proibitive. Un giorno, stava per essere sconfitto in combattimento da Reda, non perché debole, ma perché non voleva colpire il compagno. In quell'occasione fu Nemes a salvarlo, facendo rimandare la lotta, ma il giorno dopo avrebbe dovuto battersi di nuovo, prima con Sanzius e poi con Reda, ed infine avrebbe dovuto affrontare la prova ultima per diventare cavaliere e conquistare l'armatura.



Nemes cercò di convincerlo a rinunciare perché la sua generosità lo rendeva inadatto ad essere un cavaliere, ma Andromeda non accettò per via della promessa fatta a Phoenix prima della partenza. Il giorno seguente, memore della promessa fatta, Andromeda affronta la sua ultima prova, essere incatenato agli scogli, come prima di lui la regina Andromeda, sommerso l'alta marea. Per diventare cavaliere, Andromeda avrebbe dovuto rompere le catene, che non erano comuni catene ma quelle provenienti dall'armatura di Andromeda. Per poterle spezzare il cavaliere avrebbe dovuto dominare il suo cosmo e trovare dentro di sé la forza per rompere quelle catene. Ad assistere alla prova vi era il maestro Albione che confidava nella forza del suo allievo, una forza che proveniva dal suo cuore così nobile. Quando era ormai sommerso completamente dalle acque, Andromeda riuscì a trovare la forza dentro di sé per spezzare le catene che lo tenevano imprigionato conquistando, così, l'investitura a cavaliere. Incoraggiato da questi ricordi e dalla fiducia che il maestro aveva sempre avuto in lui, Andromeda si rialza. Deciso a finirlo, Fish attacca di nuovo, ma il cavaliere riesce ad evitare tutti i colpi e poi dispone la catena a propria difesa. Per nulla impressionato da quella che ritiene un'arma ridicola, Fish scaglia di nuovo le rose rosse, ma la catena le rimanda tutte contro di lui, spingendolo indietro. Per difendersi dal successivo contrattacco del ragazzo, Fish si rende invisibile nascondendosi con le rose, ma la catena lo trova comunque, colpendolo e facendogli cadere l'elmo. Convinto della vittoria, Andromeda lancia la sua catena per finire il nemico, ma improvvisamente una rosa nera si frappone fra l'arma ed il suo bersaglio.

LA STORIA DI CRONO L'AGONIA DI ANDROMEDA

Tutti si sono accorti dell'accaduto e i cavalieri piangono la morte dell'amico scomparso. Il cosmo di Sirio è completamente svanito e la vista del crollo della Prima Piramide non allietta la Speranza ai cavalieri.

-Non preoccupatevi cavalieri, presto anche voi incontrerete il vostro amico nell'Ade!-

La voce proviene dalla seconda piramide e subito i cavalieri vedono "Un Cavaliere di Sabbia" sdraiato sulla Seconda Piramide.

-Venite pure vi sto aspettando, vi è piaciuto il biglietto che avete trovato sull'aereo prima di partire? Beh l'ho scritto io! E sono qui per far rispettare il suo contenuto! Come il vostro amico Sirio non sopravviverete alla Seconda Piramide ma questa volta il suo custode ne uscirà illeso!-

E' Andromeda che questa volta vuole affrontare da solo l'avversario per permettere agli amici di proseguire la corsa verso Lutras.

-Mi raccomando Andromeda, prudenza e ricordati che la Terra è nelle nostre mani!-

E' con queste parole che Albrack saluta l'amico e insieme agli altri si dirige verso l'entrata della Seconda Piramide.

-Andromeda? Allora è questo il nome della mia prosima vittima! Bene, non intendo fermare i tuoi amici, ci penserà qualcun altro alle loro vite.-

-Sei molto sicuro di te cavaliere! Questa sarà la mia carta vincente. Posso conoscere il tuo nome?-

-Ahahaha, la tua carta vincente? Io non ci spererei troppo se fossi in te, comunque il mio nome è Hiksos.- Il cavaliere scende dalla piramide con un gran salto e si avvicina ad Andromeda, la sua armatura è molto simile agli altri Cavalieri delle Piramidi, di corporatura è il più basso tra i suoi compagni e i suoi capelli sono verdi come quelli di Andromeda.

-Bene Andromeda vuoi iniziare subito il combattimento?-

-Hai tu la mia armatura?-

-Che importanza ha la tua armatura? Il tuo destino non cambierà, la morte sarà la tua prossima amica. Comunque se ci tieni proprio a vederla...-

Hiksos alza l'indice verso la piramide e così facendo indica una sporgenza dove da essa si può intravedere l'armatura di Andromeda. Il cavaliere di Atena, dopo aver visto la sua armatura, non perde tempo e attacca subito l'avversario cercandolo di colpire con un forte calcio rivolto in pieno petto, ma Hiksos non è un av-

versario da lasciarsi prendere impreparato e così afferra facilmente la gamba di Andromeda e facendolo roteare più volte su di se lo scaraventa a terra. Il volto di Andromeda è la parte del colpo che ha subito più danni infatti è una maschera di sangue, ma fortunatamente, l'impatto col terreno non ha danneggiato la vista dell'eroe. Hiksos non lascia nemmeno il tempo di respirare e così gli si precipita addosso con una raffica di violenti pugni. Andromeda non è ancora riuscito a rialzarsi da terra e tanto meno a colpire il Hiksos.

-E' vero, sei molto forte cavaliere ma questa non è una lotta alla pari. Come vedi sono senza la mia preziosa armatura, con essa lo scontro sarebbe di tutt'altra portata!-

-Un cavaliere non si distingue certo grazie alla sua armatura, deve anche essere in grado di lottare e colpire l'avversario senza di essa. Mi stupisce molto che sei un Cavaliere di Atena, avevo sentito parlare di voi come guerrieri forti e valorosi, mentre tu..."

Andromeda cerca di rialzarsi ma riesce solamente a mettersi in ginocchio per colpa dell'attacco di Hiksos, questa volta è la "Saetta del Sangue" a colpire il cavaliere.

-Questo colpo per molti è mortale ma non mi illudo che morirai con questo mio attacco, anche se soffrirai molto perdendo molto sangue-

Andromeda non ha le forze per reagire e la "Saetta del Sangue" sta assorbendo lentamente tutto il suo sangue e con esso tutte le sue energie.

-L...arm...armatura-

-Ahahaha, hai ancora la forza di parlare? Complimenti cavaliere ma ti consiglio di non parlare, così facendo perderai sempre più sangue!-

-La... mia armatura!-

-Basta cavaliere mi hai stancato, credi sul serio che la tua aratura ti servirà a sconfiggermi? Beh, oltre ad essere il Cavaliere più forte dell'universo voglio concederti anche l'opportunità di lottare con la tua adorata armatura.-

Hiksos con un balzo sale nuovamente sulla piramide e, grazie alla "Saetta del Sangue" riesce a liberare l'armatura dal sigillo che la bloccava. Andromeda trova le forze per rialzarsi in piedi e chiama a sé l'Armatura di Andromeda.

Nuovamente faccia a faccia, Andromeda ordina alla sua catena di colpire Hiksos, ma con suo grande stupore l'avversario afferra con estrema facilità la catena

con una sola mano.

-Visto? La tua catena non ti è servita a nulla! E' solo un mucchio di metallo che si muove.-

Hiksos stringe la sua mano e così facendo frantuma parte della Catena di Andromeda. Andromeda è disperato, ora nei suoi occhi la speranza e il coraggio hanno fatto posto alla paura. Il cavaliere della Seconda Piramide si avvicina ancor più ad Andromeda e lo spinge nuovamente a terra senza incontrare nessun gesto che si opponga al suo. Ormai per Andromeda non resta che una dura e lenta agonia, quando, improvvisamente, dalla Prima Piramide compare il fratello, Phoenix. Il cavaliere della Fenice è furioso nel vedere Andromeda a terra, ferito, e Hiksos in piedi senza un graffio. Non riuscendo a controllare la sua rabbia, colpisce l'avversario grazie alle "Ali della Fenice"; per la prima volta Hiksos è faccia terra.

-Bene cavaliere, non so chi tu sia ma hai risvegliato in me una spiacevole sensazione, il dolore. Presto farai la fine di quel misero essere che di cavaliere ha solo una squallida armatura!-

-No fratello! E' il mio avversario, non intrometterti, troppe volte ho lasciato che venissi in mio soccorso ma questa volta devo cavarmela da solo. Ti prego, raggiungi Pegasus e gli altri e aiuta loro a raggiungere Lustras!-

Phoenix rimane molto stupito dalla decisione presa da Andromeda, così, seppur con le lacrime agli occhi, lo ascolta e corre verso la Terza Piramide. Hiksos è adirato dal comportamento di Phoenix e gli si pone davanti per impedirgli di raggiungere gli amici, lo attacca con la "Saetta del Sangue" ma Phoenix è concentratissimo e ferma il colpo nonostante si ferisca ad una mano, poi a sua volta colpisce l'avversario con il

"Fantasma diabolico" bloccando così per qualche secondo Hiksos. Quei secondi bastano a Phoenix per superare la Seconda Piramide lasciando solo il fratello Andromeda a battersi con custode della Seconda Piramide.

-Insolente! dopo averti ucciso lo troverò e gli darò una bella lezione!-

Hiksos, dopo aver pronunciato queste poche parole, si volta ma non vede più lo stesso Andromeda, il suo cosmo è esploso superando così ogni limite posto a ogni cavaliere; la sua catena si è ricostruita ed è diventata d'oro, nei suoi occhi ormai non vi è più ne paura ne speranza ma è la rabbia che domina i sensi. Ma il Cavaliere delle Piramide non si spaventa più di tanto e così si accinge a sferrare il suo ultimo e decisivo colpo, la "Saetta della Morte".

-Nessuno prima d'ora mi ha mai costretto ad usare questo colpo, considerati onorato.-

Ma le parole di Hiksos sono fermate dal continuo crescere del cosmo di Andromeda, la sua catena oltre ad essere diventata d'oro è contornata con scariche elettriche.

-Nebulosa Fatale di Andromeda!!!-

La catena non è mai stata così veloce e pungente, così circonda Hiksos immobilizzandolo e colpendolo senza dargli modo di difendersi. Il Cavaliere delle Piramidi mostra uno stentato ghigno ma la sua vita si spegne immediatamente facendolo cadere a terra, il vento soffia via anche la sua armatura e il cavaliere diventa come per magia uno scheletro. Andromeda ha vinto.





MEGLIO
REGNARE
ALL'INFERNO
CHE SERVIRE
IN RETE



SEI RIMASTO FERITO

DURANTE L'ADDESTRAMENTO?



NO, TRANQUILLO



È CHE QUI



CI SONO POCHE RAGAZZE.



ISARCASTICIA.IT



DAI, ANDROMEDA

IS4.IT

FACCI L'IMITAZIONE DI VIRGO



ABBANDONO
DELL'ORIENTEeeeeEEEE

IS4.IT



AHAH!

FA SCASSARE!



ISARCASTICIA.IT

E RICORDA, PEGASUS



UN VERO EROE NON TRASCURA
LO STRETCHING



INFATTI.



DRAGONE

IS4.IT

RIPORTA IN VITA CRILIN

