

LE 12 CASE

**RYUHO DEL DRAGONE
IL FIGLIO DEI CINQUE PICCHI**

MAGAZINE



**IVO DE PALMA CI
PARLA DELLA NUOVA SERIE**



**L'ANALISI
DEI NEMICI**



I TITANI



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Ivo De Palma ci parla della nuova serie</i>	5
<i>Ryuhō del Dragone, il figlio dei Cinque Picchi</i>	7
<i>Mitologia - La nave Argo</i>	10
<i>Analisi dei nemici</i>	11
<i>Myth News</i>	13
<i>Recensione Myth - Minos del Grifone EX</i>	14
<i>I Titani, la seconda stirpe divina</i>	16
<i>Episodio 106 - Voci dal Passato</i>	18
<i>Episodio 107 - Le Apparenze</i>	19
<i>Saint Seiya - Chapter 0 - Capitolo 13</i>	20



L'EDITORIALE

di SEIYA85

E' da poco terminata la prima stagione del nuovo anime dei Cavalieri dello Zodiaco, Saintia Sho, lo spin-off curato da Kimachi Kuori. Questa serie narra le vicende di un gruppo femminile di guerriere chiamate Saintie, ancelle personali della dea Atena, tra cui spicca Shoko di Equaleuus. Questo primo arco narrativo è incentrato sulla battaglia delle Saintie contro Eris, la dea della Discordia, e i suoi cavalieri. La storia è ambientata ai tempi della Guerra Galattica e cammina parallelamente con la trama del manga classico, infatti mentre le Saintie sono impegnate a combattere la Dea della Discordia, Pegasus e gli altri cavalieri stanno affrontando la scialata alle Dodici Case.

Ad un primo sguardo questa nuova serie dei Cavalieri dello Zodiaco mi incuriosisce, e non poco. Considerando che ancora non ho letto ancora il manga, che sto cercando di recuperare, questi primi episodi mi hanno lasciato una buona impressione perché credo che stavolta la Toei si sia impegnata veramente per fare una serie decente, che coinvolgesse, e non fare solo il classico blocco di episodi fatti alla bene e meglio solo per vendere nuovi myth comè stato purtroppo Soul of Gold. Questa impressione l'ho avuta dalla grafica, che anche se ha presentato qualche piccola sbavatura mi è piaciuta, con uno stile che ricordasse molto quello di Araki e Himeno, e qualità è stata molto buona per tutti e dieci gli episodi. Una cosa che mi hanno fatto notare alcuni amici parlando appunto dell'anime sono state alcune scelte

registiche che definirei "poco felici", infatti ci sono delle sequenze in cui i personaggi di secondo piano entrano ed escono dall'inquadratura un po' a caso, rendendo in alcuni casi la scena abbastanza caotica. Purtroppo questo ha fatto sì che la trama dell'intera serie sembrasse troppo frettolosa e sbrigativa. Però, purtroppo, dobbiamo dire che questa è una costante

delle produzioni degli ultimi 5/10 anni targati Toei.

Un aspetto che mi è piaciuto molto di questa serie è stato l'effetto nostalgia. Mi spiego meglio. Come detto i fatti narrati in questa serie sono ambientati parallelamente alla storia della serie classica che va dalla Guerra Galattica alla battaglia alle Dodici Case. In questa serie le due trame vanno ad incastrarsi l'una con l'altra mostrandoci numerosi protagonisti della serie classica in azione. Ovviamente questo può creare qualche piccolo buco di trama o da una serie o

nell'altra, ma è una cosa logica se si considera che le due serie sono state create a circa trent'anni di distanza l'una dall'altra.

Bene, diciamo che, a grandi linee, questa è la mia prima impressione su questo nuovo anime che ha rispettato l'idea che mi ero fatto su di essa quando fu annunciata. Per riuscire a dare un giudizio più completo su questa prima stagione vorrei prima recuperare l'anime per avere il quadro completo. Detto questo, spero che arrivi presto la seconda stagione di Saintia Sho.

SEIYA85





ULTIME NOVITA' SULLA PROSSIMA SERIE NETFLIX

Passa il tempo e si avvicina la data d'uscita della serie Netflix Saint Seiya - Knights of Zodiac, ora infatti il colosso americano ha reso nota la data d'uscita della serie, ovvero il 19 Luglio. E nonostante questo annuncio ancora non si è placata la rabbia di numerosi fan dei Cavalieri dello Zodiaco sui cambiamenti, netti, decisi dalla produzione. Insomma, questa nuova serie dei Cavalieri dello Zodiaco non nasce proprio sotto una buona stella.

Intanto però il sito web ufficiale della serie ha reso noto il cast di doppiaggio giapponese.

Masakazu Morita (Ichigo in Bleach) darà voce a Pegasus Seiya, Takahiro Sakurai (Griffith in Berserk) interpreterà Dragon Shiryu, Hiroaki Miura (Zarbon in Dragon Ball Z Kai) doppia Cygnus Hyoga, Satomi Satou (Ritsu in K-On!) sarà la voce di Andromeda Shun, Katsuyuki Konishi (Kamina in Gurren Lagann) è la voce di Phoenix Ikki mentre a Fumiko Orikasa (Riza in Fullmetal Alchemist) affida la propria voce a Saori Kido.

FINISCE SAINTIA SHO

Lo scorso 18 Febbraio si è conclusa la prima stagione dell'anime dedicato a Saintia Sho che è coinciso con la fine del primo arco narrativo del manga dedicato alla battaglia delle Saintie contro Eris, la Dea della Discordia.

Al momento si sa ancora poco di un'eventuale seconda stagione dell'anime, toccherà attendere. Intanto il manga prosegue regolare con le sue uscite mentre in Italia è fermo all'undicesimo volume.



YAMATO PUBBLICA L'ULTIMO OAV DEI CAVALIERI DELLO ZODIACO



Attraverso un post sulla propria pagina Facebook, Yamato Video ha annunciato il via al preordine del box del film dei Cavalieri dello Zodiaco - Le Porte del Paradiso. Quinto e ultimo lungometraggio animato dei cavalieri creati da Kurumada uscito nel 2004, e si fregia di essere l'ultimo lavoro fatto dalle sapienti mani di Shingo

Araki, il character designer della serie classica. Il preordine sarà possibile effettuarlo direttamente allo Yamato Store in tiratura limitata.

Il cofanetto sarà in Blu-ray Disc + DVD Combo Pack al costo di 34,99€ ed uscirà il 26 Aprile di quest'anno.



Con l'uscita a Dicembre del trailer di Netflix sulla nuova serie dei Cavalieri dello Zodiaco, che ha destato non poche polemiche, anche Ivo De Palma ha voluto esporre il proprio pensiero su questa serie, come già aveva fatto in passato con l'uscita di altre opere legate alla serie. La storica voce di Pegasus ha così letto i commenti di numerosi fan dell'opera di Kurumada concentrandosi sui punti di maggiore interesse. Dal cambiamento di Andromeda, vittima del politically correct, alla grafica, fino ad arrivare alle modifiche alla trama, De Palma ha toccato un po' tutti i punti di interesse emersi dal trailer.

Noi de Le Dodici Case Magazine abbiamo voluto entrare più nello specifico facendo noi qualche domanda in prima persona alla storica voce di Pegasus

1 - Signor De Palma può dirci una sua prima impressione sul trailer della prossima serie dei Cavalieri dello Zodiaco targata Netflix?

E' evidente che ha graficamente poco a che vedere con la serie classica, e questo è perfino un bene, visto che sarebbe inutile replicare in tutto e per tutto qualcosa di già fatto in un certo modo. E visto che ciò che venne fatto all'epoca è un capolavoro grafico targato Araki/Himeno, è difficile

che discostarsene possa produrre esiti migliori. Il budget è evidentemente contenuto, e quindi bisogna accontentarsi. Ho comunque diffusamente parlato di questo trailer in almeno due video sul mio canale youtube. Se mi piace? Alla mia età si prende semplicemente atto di ciò che avviene. Tutto il movimento che continua a crearsi attorno a questo brand è comunque interessante, specie per un professionista che spesso è direttamente coinvolto nella versione italiana.

2 - Cosa si aspetta, da fan, di questo reboot dei Cavalieri dello Zodiaco?

Mi aspetto che faccia il lavoro per cui è stato concepito, cioè avvicinare i giovanissimi ai Cavalieri dello Zodiaco. Avranno poi tutto il tempo di riscoprire la serie classica nella sua versione mitica e inarrivabile.



3 - Questo trailer ha mostrato poco ma allo stesso tempo anche tanto, perché ci ha svelato dei cambiamenti significativi rispetto alla serie classica come l'ingresso in scena dei Cavalieri Neri. Cosa ne pensa di queste modiche? Non crede che possa snaturare l'opera classica?

Non vedo il problema. E' un reboot, quindi ci sta che qui e là sia diverso dalla prima

e più importante versione. Ma non è che questo reboot cancella la serie classica. Non mira a sostituirsi ad essa. Cioè, se i francesi fanno un bel film, e poi gli americani lo rifanno, non è che il film precedente viene eliminato dalla fruizione del pubblico. I Cavalieri Neri, peraltro, vi furono anche un tempo, solo che erano gli stessi bronzini. Una bella idea che non so se verrà ripresa nel reboot. Cercheremo di capire chi sono questi Cavalieri Neri presenti nel trailer, se sono così importanti o soltanto transitori. Per ora non abbiamo altri elementi di analisi.

4 – Una delle modifiche che più di tutto ha incendiato i forum dei Cavalieri dello Zodiaco è stata la decisione di rendere Andromeda una donna. Lei cosa ne pensa di questa scelta?

Anch'io penso, come molti, che l'esigenza alla base della discussa scelta avrebbe potuto essere soddisfatta diversamente. La risposta alle domande 5 e 6 completa il mio pensiero.

5 – La scelta di rendere Andromeda una donna, qualora la serie prosegua, non crede che rischierebbe di creare incoerenze nella trama?

Eventuali incoerenze con la trama conosciuta verranno in qualche modo giustificate. E' un reboot, quindi la trama originale non è un vincolo così stretto. "Cosa fatta, capo ha" e si ragiona alla luce di quella. Vale anche per il fatto che questo personaggio femminile non abbia la maschera, come da regola antica tutte le donne di quell'ambiente. Può darsi che ciò venga giustificato in qualche modo, oppure non venga giustificato affatto. Semplicemente in questo reboot è così.

6 – Sul fatto di inserire una donna nel gruppo di cavaliere, non crede che si sarebbe potuta fare una scelta diversa come inserire un nuovo personaggio o dare maggior spazio a personaggi come Castalia o Tisifone?

C'è da dire che tutta la prima parte di questa saga è centrata sui bronzini, ché le altre tipologie di Cava-

lieri ci sono meno (e amplificarle troppo all'inizio, come nel caso di Castalia e Tisifone, avrebbe fatto perdere il "focus" sui protagonisti, snaturando, stavolta sì, l'incipit dell'opera) o non ci sono (tipo i Cavalieri d'Oro). E quindi, volendo dare un segnale di un certo genere, è ovvio che non si poteva che intervenire su uno dei bronzini.

7 – Ancora non si sa se la serie verrà doppiata in

Italia, ma nel caso lei sarebbe disposto a rivestire ancora una volta i panni di Pegasus?

Ma certo, come dico sempre, e da sempre.

8 – Proviamo a fare un piccolo gioco. Nonostante si tratti di una nuova serie dei Cava-

lieri dello Zodiaco, ci sono molti fan della serie che sanno ancora se la guarderanno. Se lei potesse parlare con loro, come li proverebbe a convincere a seguire la serie?

Il fan capriccioso è umorale, e agisce per ripicca. Il fan consapevole, che spesso oltretutto non è più nell'età dei capricci, innanzitutto prima guarda e poi giudica e non viceversa. Poi, ha nel cuore per sempre la serie classica, e questo non sarà certo un remake a metterlo in discussione. Può quindi fruirne serenamente, e se troverà qualche pregio anche lì, tanto di guadagnato.

9 – Un grazie a Ivo De Palma. Se può fare un saluto a tutti gli utenti e lettori de Le Dodici Case. Grazie. Grazie per l'invito e per le domande. Ci si ribella certamente qualche fiera e, chi lo sa, magari anche in onda, se tutto dovesse andare come auspico!



CURIOSITA'

Negli anni ottanta l'anime Saint Seiya era considerato l'unico rivale in grado di competere con un altro grande successo dell'epoca: la serie di Dragon Ball, sia per quel che riguardava l'audience che il merchandising.



RYUHO

IL FIGLIO DEI CINQUE PICCHI



Ryuho è un ragazzo basso e snello, ma abbastanza muscoloso, con capelli blu scuro, capelli ondulati che si estendono fino alle spalle, occhi blu scuro che ha ereditato da sua madre e una pelle chiara. Quando non indossa la sua armatura, indossa una camicia verde a maniche lunghe sotto una giacca bianca senza maniche con cappuccio, pantaloni blu e stivali bianchi. Ogni volta che indossa la sua armatura, sostituisce il suo abbigliamento casual con un abito blu navy senza maniche.

Il giovane cavaliere del Dragone ha vissuto la sua infanzia in compagnia dei suoi genitori, Sirio, il leggendario cavaliere di bronzo, e Fiore di Luna. Ai Cinque Picchi, dove è cresciuto, viene addestrato da suo padre a diventare cavaliere nonostante il cavaliere abbia perso i cinque sensi nella precedente guerra contro Mars. Cresciuto in mezzo alla natura, Ryuho ha sviluppato un carattere buono e gentile e con un grande cuore, tanto da avere come unico intento sviluppare un cosmo tale per poter guarire suo padre facendogli recuperare i cinque sensi. Ryuho si dimostra cavaliere di immenso potere ma cagionevole di salute.

TECNICHE

Rozan Shōryū Ha: è il potente colpo del cavaliere del Dragone che Ryuho ha ereditato dal padre.

Kyōka Suigetsu: è il nome di un poema giapponese, bombardando gli ideogrammi come “Fiore nello specchio, Luna sull’acqua” e si riferisce a ciò che si riflette in un posto e non puoi giocare così bene come i fiori che si riflettono in uno specchio sono intoccabili come una luna riflessa nell’acqua.

Meikyō Shisui: Ryuho evoca l’acqua per circondare il suo scudo, aggiungendo una maggiore protezione per respingere gli attaccanti.

Rozan Hyakuryū Ha: La tecnica dei cavalieri della Bilancia. Uno sciame di cento draghi attraversa il cielo, schiacciando l’avversario sotto una grande cascata di cosmo.

Rozan Senryū Ha: Una versione molto potenziata di Hyaku Ryu Ha, in cui un migliaio di draghi vengono rilasciati sull’avversario invece dei soliti 100. Questa tecnica richiede la padronanza del cosmo onnipotente Omega.

SAGA DI MARS

Tornato a Palaestra per l'inizio dei corsi, Ryuho si dimostra un ragazzo buono e gentile, ma dotato di un enorme potere. Per qualificarsi al Saint Fight si allea con Yuna dell'Aquila, durante il torneo supera con facilità i primi turni prima che il torneo viene interrotto dall'invasione dei Martian. Nonostante ciò Ryuho riesce ad evadere dall'accademia insieme a Kouga, Souma, Yuna e Haruto. Insieme ai suoi amici si intrufola nella Torre di Babele eretta al posto del Santuario e salva Aria, durante questa missione Ryuho si scontra con Mikene del Leone che con la sua potenza distrugge lo scudo del dragone e lascia il cavaliere svenuto. Ryuho lascia momentaneamente il gruppo degli altri cavalieri a causa della sua salute cagionevole, a prendersi cura di lui ci pensa Andromeda che aiuta lui e Kouga a sconfiggere il cavaliere d'Argento Miguel.

Il giovane cavaliere del Dragone si ricongiunge ai suoi amici ai Cinque Picchi, dove si trova suo padre Sirio. Qui i cavalieri vengono attaccati da Mirfak di Perseo che trasforma in pietra tutti i presenti ad eccezione di Ryuho che, come suo padre anni prima, riesce a sconfiggere il cavaliere di Perseo salvando gli amici. Dopo la battaglia, Ryuho riesce a distruggere le rovine dell'acqua e ritrovano l'armatura d'oro della Bilancia, ma un misterioso personaggio appare dichiarandosi proprietario della corazza, è Gembu, l'ultimo allievo dell'anziano maestro Dohko, che porta via con sé la corazza. Il gruppo si separa di nuovo e Ryuho segue Haruto nel suo paese natale finché tutti i cavalieri si ri-

trovano tutti al gran completo e decidono di attaccare la roccaforte di Marte per riuscire a salvare Aria. Durante la battaglia, Ryuho, insieme a tutti gli altri, viene risucchiato dal buio che poi lo pone di fronte ai suoi fantasmi del passato, nonostante si mostri riluttante a sconfiggere i suoi fantasmi, alla fine riesce a superare il buio e le rovine delle tenebre.



Dopo che Mars uccide Aria, i cavalieri iniziano la scalata alle dodici case erette da Mars stesso. Arrivato alla casa dei Gemelli, Ryuho è accolto da una strana atmosfera tranquilla, poi dinnanzi a lui compare Paradox, cavaliere dei Gemelli. La custode della terza casa accoglie in modo cordiale il cavaliere per poi esporre i suoi

motivi della sua fedeltà ad Mars. Non condividendo le motivazioni della padrona di casa, Ryuho si batte con Paradox riuscendo ad avere la meglio. Ma a sorpresa il cavaliere d'Oro si rialza cambiando totalmente personalità mettendo in difficoltà Ryuho. Al duello si unisce anche Kouga che tenta di aiutare l'amico, ma Ryuho riesce a concentrare tutto il suo cosmo in un colpo finale che evoca numerosi draghi d'acqua che riescono a sconfiggere Paradox. Kouga e Ryuho abbandonano la terza casa lasciando Paradox immobile con un'espressione terrorizzata. Ryuho e gli altri cavalieri giungono alla dodicesima casa, custodita dallo spietato Amor dei Pesci che dopo aver separato il gruppo di cavalieri evoca i quattro Re Celesti per combattere i cavalieri. Una volta che questi vengono sconfitti, Ryuho, insieme a Souma, Haruto e Yuna, viene spedito dai Cavalieri d'Oro su Marte per lo scontro finale. Lì scoprono che Kouga è posseduto da Abzu e sta cercando

di uccidere Atena e cercano, invano, di farlo tornare in sé. Una volta che Kouga è libero, i cavalieri uniscono le loro forze per liberare Pegasus, intrappolato nelle profondità del pianeta rosso. Una volta che Pegasus è libero, Ryuho e gli altri danno la loro energia a Kouga che sconfigge definitivamente Abzu.

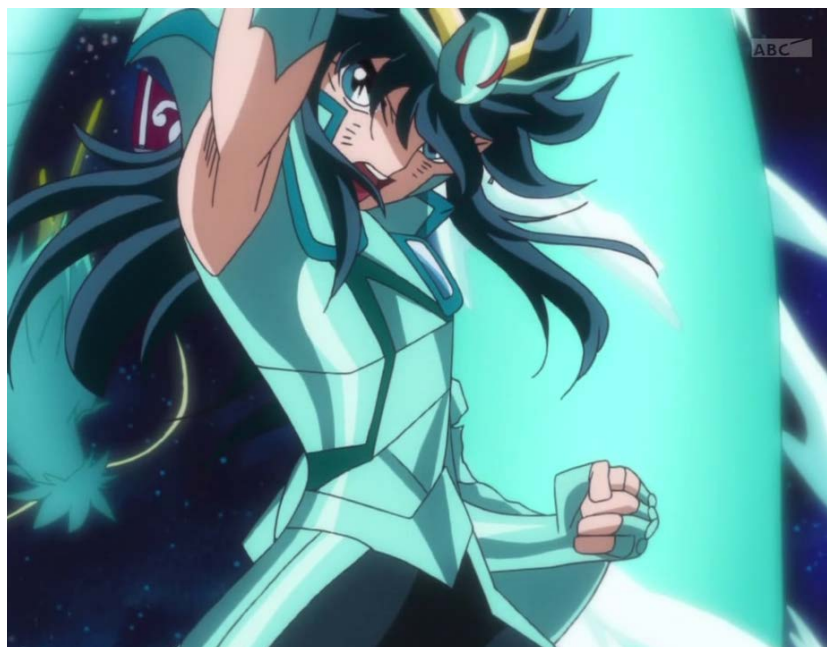


SAGA DI PALLAS

Dopo la battaglia con Mars, Ryuho ritiene che non ci sia più ragione per combattere, così riconsegna al padre l'armatura del Dragone. Ma quando il cavaliere si trova di fronte ad un Pallassite, in Ryuho si risveglia la sua determinazione liberando il vero potere del Dragone.

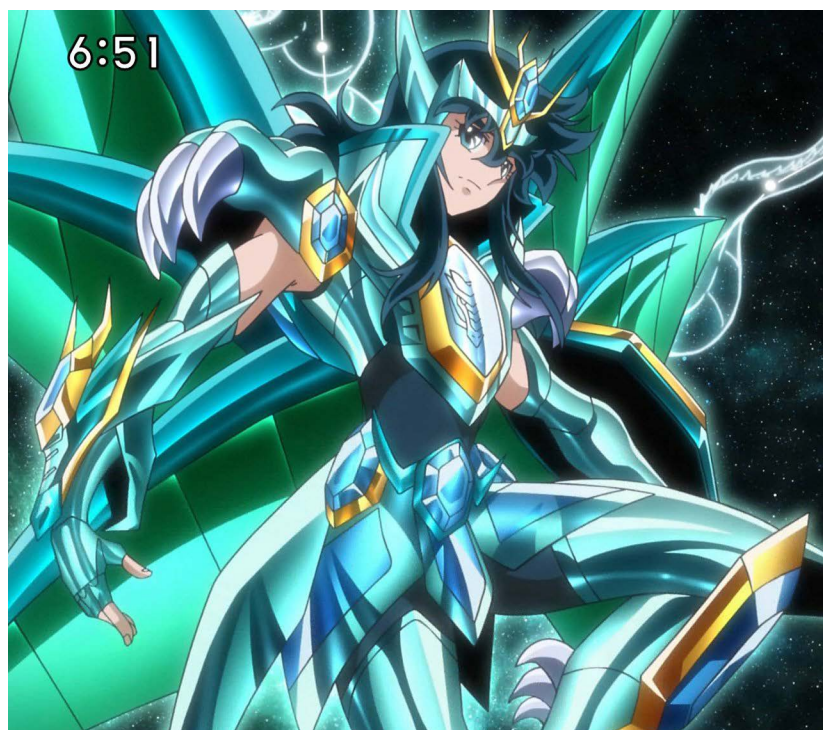
Ryuhō si unisce agli amici nella nuova guerra contro Pallas combattendo fianco a fianco con suo padre Siro. Durante le battaglie contro i Pallassite, Ryuho si imbatte nuovamente in Paradox, ormai diventata Pallassite di seconda classe, che cerca una rivincita dopo il loro incontro alle Dodici Case. La sorella di Paradox, Integra, assiste da lontano al loro duello come nuovo Cavaliere d'Oro dei Gemelli. Intanto si unisce alla battaglia anche Phoenix che avverte i cavalieri che c'è un nemico più grande di Pallas da sconfiggere e che manovra questa guerra nell'ombra.

Una volta superato l'ingresso del castello di Pallas, l'esercito di Atena è costretto a dividersi e Ryuho segue suo padre Sirio. I due vengono attaccati dal Pallassite Rea, mentre Sirio è impegnato in battaglia con il nemico, Ryuho cerca di tenere a bada gli sgherri del nemico finché non risveglia l'Omega del suo cosmo sconfiggendoli tutti mentre suo padre ha la meglio su Rea. Ryuho raggiunge insieme ai suoi compagni il campo di battaglia dove sono impegnati i Cavalieri d'Oro, il gruppo si offre di sfidare il Pallassite Gallia per permettere l'avanzata di Atena. Dopo un primo momento di difficoltà, i sei cavalieri uniscono le loro forze e riescono a sconfiggere Gallia. Il gruppo di cavalieri raggiungono l'ultima dimora dove Sirio, Kiki



e Fudo si sono sacrificati per sconfiggere Hiperion, ma li scoprono che invece Hyperion è sopravvissuto e così si preparano ad affrontarlo con le loro nuove armature risvegliate dal potere dell'Omega. Hyperion viene sconfitto definitivamente dai cavalieri ma durante lo scontro Subaru viene portato via da una forza misteriosa che si scopre essere Chrono. Intanto la battaglia tra Pegasus e Titan è al suo culmine, finché Pallas interviene in difesa di Titan e Lady Isabel fa lo stesso con Pegasus, in questo modo le due divinità si riconciliano. A questo punto entra in scena Europa che risucchia il cosmo delle due dee e lo riversa tutto in Subaru finché non risveglia il vero capo dei Pallassiti: Saturno, il dio del tempo. Indossata la sua Chronotector, Saturno afferma di essere sceso in terra, cancellandosi i suoi ricordi passati, per vivere tra gli uomini e determinare la loro dignità, arrivando al

punto di pensare che l'umanità non merita più di rimanere sulla Terra, così dicendo il dio usa i suoi poteri per congelare tutti gli esseri umani. I cavalieri raggiungono Saturno in cielo per mettere fine alla battaglia, così Pegasus si lancia contro Saturno trafiggendolo col pugnale che è in grado di uccidere gli dei, ma è Saturno ad uccidere Pegasus. I cavalieri sono determinati a vendicare Pegasus e si lanciano all'attacco sferrando i loro colpi più potenti. Ryuho, Haruto, Yuna e Soma attaccano Saturno per proteggere l'avanzata Eden e Koga con quest'ultimo che riesce a sconfiggere il dio.





POPPA, CARENA E VELA LA STORIA DELLA NAVE ARGO

Una volta esisteva la costellazione della Nave Argo, creata in epoca antica per commemorare la mitica impresa di Giasone e degli Argonauti alla ricerca del Vello d'oro. La costellazione sopravvisse nei secoli fino in età moderna, quando Nicolas Louis de Lacaille la suddivise in tre parti principali: Poppa, Vele e Carena;

l'albero maestro della nave diventò la minuscola costellazione della Bussola, posta a nord delle Vele. L'Unione Astronomica Internazionale, nel 1930, accettò la divisione proposta dal Lacaille, assegnando a questi asterismi gli attuali confini. Se la Nave Argo fosse ancora intera, oggi coprirebbe ben 1800 gradi quadrati di volta celeste, e sarebbe così la costellazione

più grande del cielo. Fra le poche costellazioni australi conosciute ai popoli del mediterraneo, che inizialmente le raffiguravano tutte assieme nella costellazione della Nave Argo, poi soppressa e smembrata nelle tre attuali. Costruita con il legno sacro agli dei era l'imbarcazione con la quale partirono Giasone e gli Argonauti alla ricerca del vello d'oro. POPPA La costellazione rappresenta la poppa della Nave Argo, sulla quale Giasone e gli Argonauti si imbarcarono alla ricerca del Vello d'oro. L'estesissima costellazione dalla Nave Argo venne divisa in epoca moderna dal Lacaille e sotto questa veste è giunta fino ai giorni nostri, frazionata in tre parti: Poppa, Vele e Carena.

CARENA Questa è una delle parti in cui Argo Navis, la nave degli Argonauti, fu divisa dall'astronomo francese Nicolas Louis de Lacaille nel suo catalogo del cielo australe pubblicato nel 1763. Carina rappresen-

ta la carena della nave. Contiene la seconda stella del cielo in ordine di grandezza, Canopo, una stella supergigante bianco crema, distante circa 300 anni luce, che segna la posizione di uno dei due rematori principali della nave. Per quanto riguarda invece l'origine del nome della sua stella più brillante, Canopo, è da

dire che non è menzionata da Arato di Soli, perché ai suoi tempi la stella era sotto l'orizzonte visibile della Grecia; il suo nome compare per la prima volta in Eratostene che lavorò più a sud, ad Alessandria, e quindi poté vederla. Scrittori greci come Strabone e Conone ci dicono che Canopo deriva il suo nome dal timoniere del Re greco Menelao. Al ritorno da Troia con

Elena la flotta di Menelao fu portata fuori rotta da una tempesta e approdò in Egitto. Là Canopo morì per il morso di un serpente; Elena uccise il serpente e insieme al Re seppellì Canopo con tutti gli onori. Sul suo luogo di sepoltura prosperò la città di Canopo (la moderna Abukir), sulla foce del Nilo. Data la prominenza della stella, le sonde spaziali moderne usano Canopo per stabilire le loro rotte. Eratostene conosceva questa stella anche con un altro nome, Perigeo, con riferimento al fatto che restava vicina all'orizzonte. La costellazione contiene una stella singolare, Eta della Carena, che nel 1843 s'infiammò a tal punto da diventare più brillante di Canopo, ma da quel momento la sua brillantezza è scesa al disotto del livello di visibilità a occhio nudo. Gli astronomi la ritengono una stella nuova e massiccia che un giorno esploderà.





ANALISI DEI NEMICI di Teuzzo

Una serie di successo oltre ad avere dei grandi protagonisti deve avere anche dei grandi nemici ed i Cavalieri dello Zodiaco ce li hanno.

In questo articolo parlerò proprio dei nemici dei nostri eroi, tralasciando i Cavalieri d'Oro e d'Argento dato che non si possono considerare nemici, diciamo che si

può considerare più una guerra civile.

I primi nemici che si presentano sono i Cavalieri Neri alleati di Phoenix, un gruppo di guerrieri che mi ha sempre incuriosito, soprattutto perché sono avvolti da grandi misteri. Tutti i guerrieri che si presenteranno nelle varie saghe hanno una storia e un obiettivo chiaro, sappiamo chi li governa e perché combattono, mentre i Cavalieri Neri non rispondono mai a queste domande. Il



gruppo che si presenta a Nuova Luxor ha le armature simili a quella di Phoenix, quindi si può tranquillamente pensare che abbiano qualche legame stretto con l'Isola della Regina Nera. Ancora più misteriosi sono Pegasus, Cigno, Dragone, Andromeda e Phoenix Nero. Per avere poteri simili ai nostri eroi le

loro armature e le loro costellazioni devono avere qualcosa in comune, quindi dovrebbero essere cavalieri di bronzo di Atena mandati da Arles, ma anche qui sono supposizioni, le uniche

notizie sono una frase volante che "la notte è la loro padrona".

LE DODICI CASE

Dopo i Cavalieri d'Oro, i nostri amici devono affrontare i guerrieri di Asgard agli ordini di Ilda, sacerdotessa del Dio Odino. L'ingresso di questi cavalieri è stato veramente scintillante: Aldebaran del Toro che viene sconfitto con un attacco e Pegasus e Andromeda atterrati allo stesso modo.



Dopo la prima puntata della serie pensavo quindi che questi guerrieri avessero un potere simile a quello dei cavalieri d'oro, ma poi si scopre che scintillante è stata solo la partenza. Non fraintendetemi, non che siano scarsi, qualcuno come Orion o Alcor è veramente forte, ma io credo che il loro livello non sia maggiore di quello di un Cavaliere d'Argento, basti pensare che Castalia avrebbe probabilmente sconfitto Megres se esso non avesse giovato sporco. Di questi cavalieri mi piacciono molto le loro storie. Devo dire che le trovo particolari e ben ideate; tutti hanno un passato molto, molto interessante.

Grazie a Syria e al suo bellissimo scontro contro Orion arriviamo ai Generali degli Abissi comandati da Nettuno, Dio dei Mari. Il livello di questi sette generali è altra cosa rispetto ai Guerrieri del Nord (anche se personalmente credo che invece che con Syria, se Orion avesse combattuto contro un altro dei generali, eccetto Kanon, in uno scontro più

corpo a corpo non so come sarebbe finita), fra cui spicca appunto Kanon, il fratello di Gemini. L'idea di inserire un personaggio che collegasse tutte le battaglie avvenute è veramente geniale, un colpo di scena di grande livello. A parte Kanon quindi, i Generali degli Abissi sono sì forti, ma non al livello dei Cavalieri d'Oro, basta ricordarsi cosa dice Ioria agli altri Cavalieri d'Oro, voglioso di andare ad aiutare i Pegasus e gli altri e salvare Atena: "Bastano due di noi per batterli".

Arriviamo quindi alla Saga di Hades e qui il livello si alza veramente tanto. Nella Guerra Sacra tanto attesa contro il re degli Inferi e i suoi Specter scendono in campo tutti i cavalieri dei due schieramenti. È questa la battaglia a cui il vecchio Dohko si preparava da oltre duecento anni. Gli Specter come i cavalieri di Atena si dividono in fasce di forza, al cui apice ci sono i tre giudici degli inferi Radamante, Minosse, ed Eaco. Immensa è la loro forza, loro si sono avversari degni dei Cavalieri d'Oro e

forse più forti nel caso di Minosse. La battaglia degli Inferi è quella fra due eserciti organizzati, preparati e di potenza immensa, a confronto le battaglie contro Hilda e Nettuno sembrano scaramucce.

Questi sono i principali nemici dei nostri Eroi, sempre in attesa di seguirli...



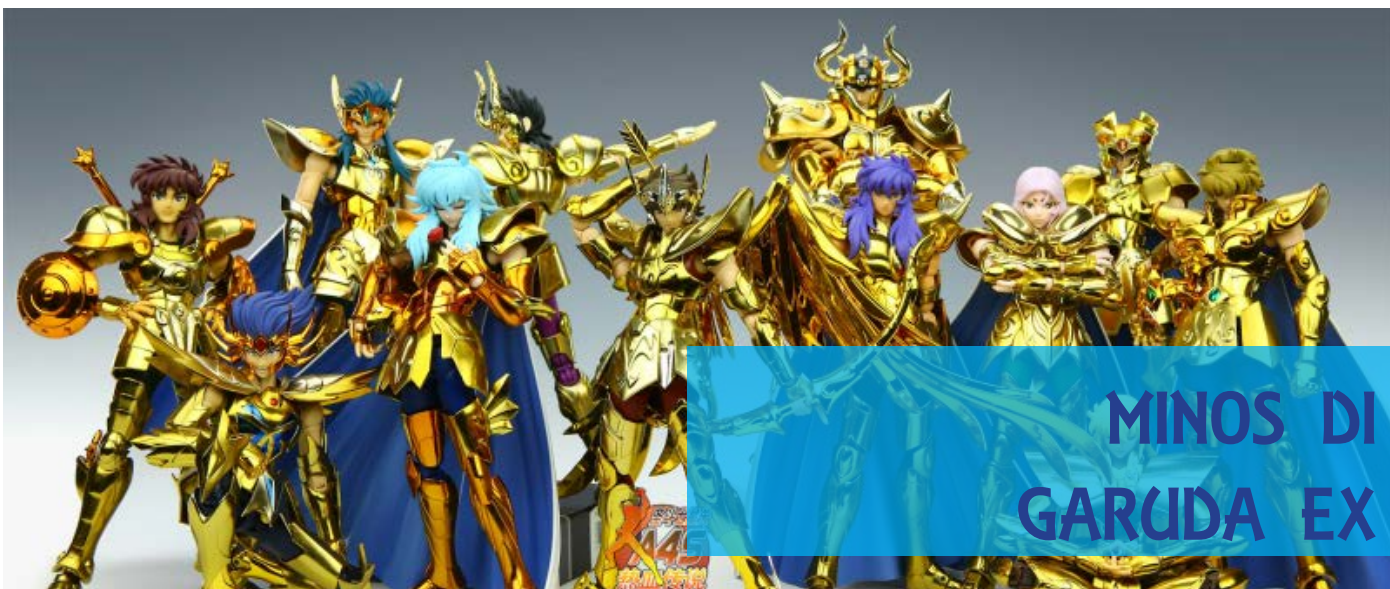


Grandi novità per quel che riguarda l'universo dei Myth Cloth, durante l'Anime Japan che ha avuto luogo pochi giorni fa, Bandai ha presentato diverse uscite interessanti, su tutte quella di Ares Saga EX, personaggio della nuova serie animata Saintia Sho. Il myth di Ares è il quarto modello estratto dal nuovo anime dopo Shoko, Milo e Aiolia.

Ma è stato solo il myth di Aries ad attirare l'attenzione, ma anche il myth di Seiya di Sagittar EX ha fatto la sua bella figura alla mostra ed ha già una data d'uscita, che è questo Agosto. Inoltre erano presenti anche i myth di Shiryu del Dragone V1 e Hyoga del Cigno V1, che vanno a completare la collezione Revival dei cinque protagonisti con la prima versione delle loro armature. Anche per questi due myth c'è già una data di uscita che sono Giugno per il Dragone e Luglio per il Cigno.



Intanto andiamo a riepilogare un pò di uscite che ci aspettano fino a questa estate, che si presenta molto calda anche per quel che riguarda l'universo dei myth cloth. Partiamo con il mese di Marzo, perché pochi giorni fa sono usciti ben due myth, il primo è stato quello di Hyoga con indosso l'armatura d'oro dell'Acquario in versione EX, mentre il secondo è stato Milo dello Scorpione tratto dalla serie Saintia Sho. Aprile è il mese di una limited edition, nello specifico quella di Seiya di Pegasus Reborn EX Gold, ovvero una versione dorata della V2 di Seiya. Maggio è la volta della protagonista di Saintia Sho, Shoko di Equaleeus, la prima Saintia a cui viene dedicato un myth. Come detto, Giugno è il mese di Shiryu del Dragone V1 Revival, mentre Luglio sarà un mese con una doppia uscita perché insieme al già citato Hyoga del Cigno V1 sarà la volta di Shion di Aries EX in versione Surplice. Questa uscita completa la collezione Lacrime di Sangue formata da Saga, Camus, Shura, DeathMaske Aphrodite in versione Specter. Chiude questa ricca estate il myth di Seiya EX con indosso la sacra armatura del Sagittario.



MINOS DI GARUDA EX

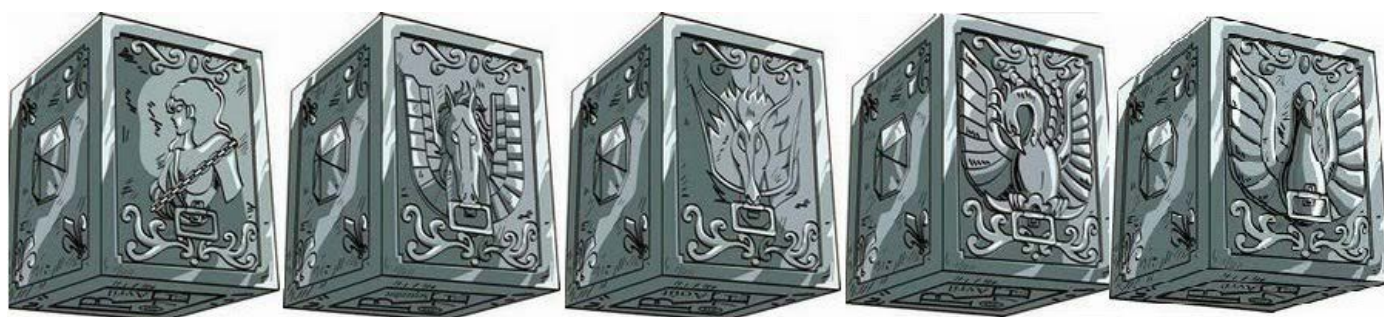


Questo mese andiamo ad analizzare il myth del secondo giudice degli Inferi, ovvero Minosse del Grifone uscito lo scorso Marzo.

Iniziamo come sempre questa recensione partendo dalla confezione che ci mostra la figura per intero del personaggio sulla facciata principale, mentre alla sua destra troviamo uno zoom del dettaglio del volto del personaggio. Nella parte alta dell'immagine è presente il nome del myth, "Saint Cloth Myth EX - Griffin Minos - Specter", mentre nella parte bassa sono raggruppati tutti i loghi, quello "Saint Seiya - Hades Chapter - Inferno", quello della Toei e nell'angolo

opposto i loghi di Bandai e Tamashii Nations. Nelle facciate laterali ci vengono mostrati il personaggio in posa dinamica da una parte e il dettaglio del totem del Grifone dalla parte opposta. Sulla facciata posteriore della confezione ci viene fatto come sempre un riepilogo del contenuto della scatola, quindi abbiamo un'immagine grande del generale mentre lancia il suo attacco, alla sua sinistra ci viene mostrato poi il dettaglio della mano con le dita fluorescenti che rendono più realistica la posa. In un'altra immagine viene ripreso il dettaglio del totem, mentre in basso ci vengono mostrate, una dopo l'altra, le diverse opzioni di volto di Minosse. Sulla parte alta della confezione invece troviamo posto al centro il simbolo del Grifone e sotto di esso il titolo del myth e tutto intorno le rappresentazioni dei luoghi chiave degli inferi.

All'interno della confezione abbiamo tre blister, il primo contiene il personaggio di Minosse e tutte le parti della sua armatura, inoltre contiene sia le mani extra che le diverse opzioni di volto. Il secondo blister contiene unicamente le grandi ali dell'armatura ed infine l'ultimo blister contiene lo scheletro del totem compresi i supporti trasparenti per tenerlo in posizione.





La prima cosa che salta all'occhio di questo totem è la sua possanza, questo è dovuto principalmente alla sua grandezza ed alla posa molto aggressiva del Griffone. È un totem che dal punto di vista estetico lascia senza parole per quant'è bello. La figura del Griffone è stata molto migliorata rispetto alla versione precedente di questo myth tant'è che è stata cambiata anche la sua colorazione, che è passata da una tonalità di grigio della prima versione del myth ad una tonalità di blu scuro/viola che la rende molto simile all'armatura vista nell'anime. Ma per riuscire ad avere questo totem così com'è bisogna passare per un processo di montaggio molto lungo e complicato, fatto di numerosi spezzettamenti. Per quel che riguarda la sua stabilità questo totem richiede obbligatoriamente

del supporto di plastica compreso nella confezione poiché il peso è poggiato tutto sulle zampe posteriori della figura rischiando di ribaltarlo. La posizione dei pezzi dell'armatura sul totem è abbastanza intuitiva, l'elmo forma il volto, i bracciali le zampe superiori, il busto e parte del gonnellino il corpo dell'animale e gli schinieri le zampe posteriori.

Passando al personaggio, possiamo notare subito come il volto di questo myth, sia quello statico che quello dinamico, sia molto verosimile alla sua controparte animata, curato in ogni dettaglio. Gioca a suo favore anche la possibilità di poter scegliere diversi dettagli della capigliatura del personaggio che ad esempio può coprire gli occhi se vogliamo utilizzare un volto statico o una capigliatura più aperta per il volto dinamico. L'armatura si sposa bene lungo il corpo del personaggio evitando effetti a palloncino come già capitato con altri myth. Essa è formata principalmente in metallo ma con diversi pezzi in plastica come l'elmo, il busto inferiore, i coprispalle e la parte bassa degli schinieri. A differenza del totem, il montaggio del personaggio risulta più semplice, anche se abbiamo comunque bisogno delle istruzioni per posizionare piccoli pezzi che completano l'armatura. Con indosso l'armatura la possibilità del myth resta comunque molto buona nonostante i grandissimi coprispalle. La stabilità è molto buona, nonostante l'armatura ingombrante, ma bisogna fare molta attenzione quando si spiegano le ali che rischia di portare tutto il peso all'indietro.

COMMENTO

Il myth di Minosse del Griffone è una versione molto migliorata del myth classico uscito anni fa, infatti è molto più fedele e dettagliato. Però c'è da dire che per raggiungere il risultato finale bisogna avere tanta pazienza perché la procedura di montaggio richiede tempo e concentrazione, forse anche troppa, a causa dei numerosi pezzettini che si scompongono per prendere posto sul totem e che poi bisogna ricomporre per disporli sul personaggio. Nonostante si tratti di un myth voluminoso si può dire che la possibilità e la stabilità è molto buona. La fornitura di extra è nella norma con tre volti extra nella confezione e cinque paia di mani, tra cui una coppia fluorescente per dare l'effetto dell'attacco. In linea di massima si tratta di un bel myth da vedere che merita di far parte della vostra collezione.



VOTI	
PERSONAGGIO	8,5
TOTEM	8,5
MONTAGGIO	6
POSABILITA'	7,5
EXTRA	8
TOTALE	7,70



I TITANI

LA SECONDA STIRPE DIVINA

I Titani sono la seconda generazione di divinità nate da Urano e Gaia in epoca mitologica. Questa stirpe venne inizialmente ripudiata da Urano ma la loro madre Gaia forgiò delle armi per loro chiamate Soma, dopodiché li incoraggiò a combattere contro il padre che venne ucciso da Crono. Il giovane Crono prese il posto di Urano, ma divenne lui stesso un tiranno che lo portò ad affrontare suo figlio Zeus e tutta la sua progenie di divinità. Questa guerra tra divinità viene chiamata Titanomachia, che si concluse con la vittoria di Zeus che riuscì a rinchiudere tutti i titani nel Tartaro ad eccezione di Iperione che invece fu sigillato nel corpo del dio egizio Apopi. In seguito lo spirito di Crono fu separato dal corpo, ulteriormente sigillato insieme alla sua Soma, chiamata Megas Drepanon, nelle profondità del Grande Tempio di Atena.

Nella gerarchia dei Titani Crono è il sovrano riconosciuto e tutti gli altri, Mnemosine esclusa, gli sono completamente fedeli, al punto da prostrarsi in ginocchio in sua presenza, essere pronti a suicidarsi per avergli disobbedito o donargli la vita senza remore. La fedeltà dei Titani nei confronti del fratello non è dovuta dalla paura, ma nasce da un senso di ammirazione, probabilmente dovuto al modo in cui sconfisse loro padre Urano e li guidò nella Titanomachia. Gli altri undici Titani sono essenzialmente alla pari e, in assenza di Crono, prendono le decisioni consultandosi in gruppo e soppesando le opinioni di ciascuno. Si suppone che alla fine seguano le decisioni della maggioranza, come visto quando Giapeto esegue il piano prestabilito pur se personalmente avrebbe preferito agire in maniera più diretta. Nella prima parte della serie, Iperione e Giapeto accettano la guida di Ponto e lo assecondano, pur restando un po' guardinghi nei suoi confronti e ammettendo di non fidarsi del tutto di lui.

I Titani mostrano gli uni verso gli altri un affetto evidente, superiore al semplice rispetto o addirittura al distaccato menefreghismo comune tra le varie divinità. La

sconfitta o caduta di ciascuno di loro viene solitamente accolta con rammarico dagli altri, tendono ad aiutarsi a vicenda, pur non interrompendo i combattimenti altrui per una questione di onore. Alcuni, in particolare Giapeto e Temi, e Crono e Rea, sono sposati tra loro e le donne in particolare mostrano uno spiccato spirito di sacrificio nei confronti dei mariti. Anche in questo caso, viene dato a intendere o espressamente detto che le loro unioni sono frutto di amore sincero e non di convenienza. Tra gli altri, Iperione e Ceo mostrano un legame particolarmente forte.

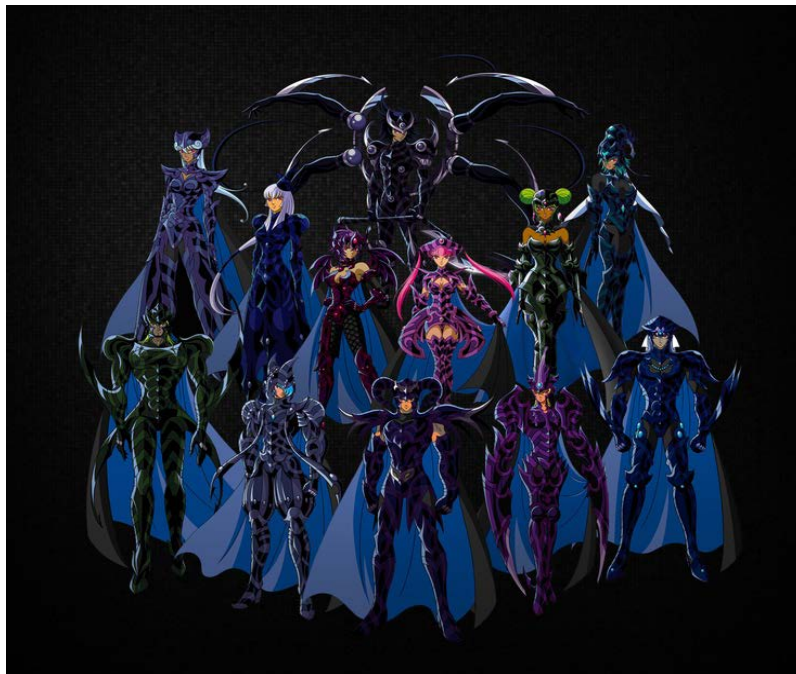
Fino alla scoperta del tradimento di Mnemosine, i Titani si dimostrano un gruppo coeso e privo di gelosie o rivalità interne. Sono tutti accomunati dall'odio verso Zeus e da un legittimo senso di superiorità nei confronti degli esseri umani ma, a differenza di molte altre divinità, non li disprezzano a scatola chiusa, anzi si sentono responsabili del benessere di coloro che gli sono rimasti fedeli e li hanno seguiti nel Tartaro. Ma non dimostrano pietà verso i loro nemici e i loro alleati, né si pongono scrupoli all'idea di coinvolgere persone innocenti nel conflitto. Pur mostrandosi sprezzanti, si dimostrano in grado di riconoscere e apprezzare pregi e abilità dei propri avversari, fino a ritenerli persino degni di rispetto. La stessa cosa succede nei loro confronti, con i Cavalieri d'Oro che spesso cercano di fermare pacificamente la lotta e in certi casi si rammaricano apertamente di essere stati costretti ad affrontarli.

In battaglia, i Titani hanno il comando di Giganti, soldati semplici e, in alcuni casi, persino creature mitologiche. Quando combattono di persona hanno piena autonomia decisionale, a meno che non stiano seguendo un piano preciso. Hanno un buon senso strategico e possono formulare piani anche complessi, basati sulle previsioni dei comportamenti dei nemici. In battaglia tendono ad usare le armi delle loro Soma senza ritenere sleale il vantaggio che ne traggono. Un marcato senso dell'onore tende a farli combattere individualmente, ma

sono capitate diverse occasioni in cui due o più Titani hanno unito le forze anche contro un unico avversario per raggiungere un obiettivo finale ritenuto più importante dell'onore personale.

I Titani combattono prigionieri di vari tipi di sigilli, che ne limitano pesantemente le capacità e permettono ai Cavalieri d'Oro di avere qualche possibilità di vittoria. Il sigillo più marcato è la parziale perdita della memoria ad opera di Mnemosine, che, su richiesta di Ponto, ha bloccato loro l'accesso a parte dei ricordi delle rispettive identità e, di conseguenza, a parte dei loro poteri. La cosa si manifesta in particolare quando Iperione, riottenuti improvvisamente i ricordi, è in grado di adoperare i poteri di Dio del sole che fino a quel momento aveva ignorato di possedere. Un secondo sigillo è legato alla presenza in cielo del Theos Sema, che compare solo quando tutti e dodici i Titani sono vivi e riuniti: nel momento in cui i primi tra loro cadono, anche gli altri vengono indeboliti. Infine, viene di tanto in tanto suggerito che il Tartaro cerchi continuamente di attirarli a sé, schiacciandoli con una forza di attrazione tanto più potente quanto più gravi sono le loro ferite.

I Titani possiedono un cosmo immenso, questo cosmo trascende il normale discorso dei sensi e si chiama Dunamis, nella sua forma di base, ed Eskatos Dunamis se elevata al massimo. Viene definita come la forza suprema che spinge l'universo a espandersi, nonché il potere della distruzione assoluta, che permette di controllare la materia in svariati modi. A differenza del cosmo tradizionale la Dunamis permette non solo di controllare l'energia, ma anche di creare o modificare la realtà a proprio piacimento. Tradotta letteralmente come "potere assoluto", la Dunamis può essere trasmessa o donata se il Titano è disposto, nonché essere accettata o rifiutata da un essere umano, e persino rubata, se colui che ne è padrone è moribondo. Per elevarsi al livello massimo, quello chiamato appunto Eskatos Dunamis, è necessario che tutti e dodici i Titani siano uniti, e che nel cielo risplenda il sigillo chiamato Theos Sema, ma i Titani sono comunque in grado di usare una forma ridotta di Dunamis anche in sua assenza. Un potere comune a tutti i Titani è il controllo di un pianeta, universo o astro, che gli Dei rimpiccioliscono grazie ai loro poteri, e che possono adoperare in battaglia in vari modi.



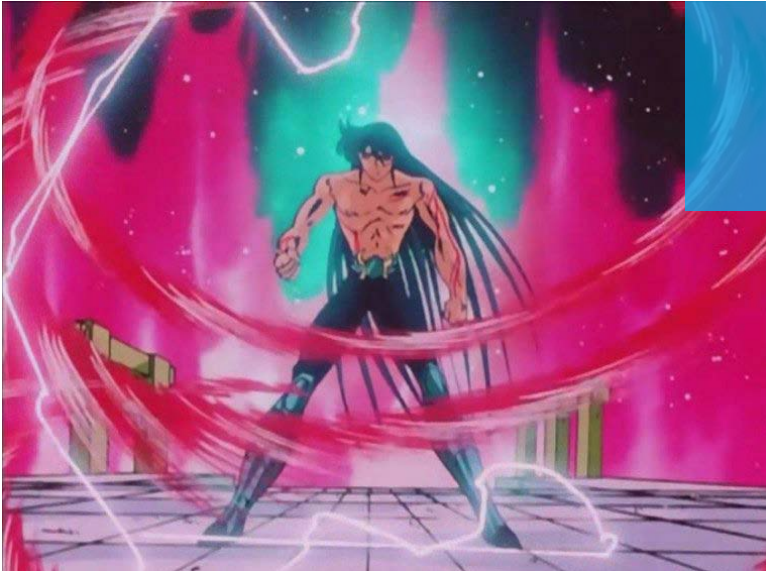
In quanto divinità ancestrali, i Titani hanno il comando di svariate creature mitologiche loro inferiori, e alcuni sono in grado di evocarle sul campo di battaglia o persino di crearle dal nulla. Mostrano inoltre un'ampia gamma di poteri e tecniche, sia dirette che indirette, con una predilezione per quelle energetiche ed elementari. Tra i Titani visti in azione, Crono è l'unico a possedere tecniche che parrebbero spirituali o mentali, in grado di determinare il destino di colui che le subisce, mentre Crio è il solo ad avere una tecnica difensiva.

Oltre alla Dunamis, tutti i Titani possiedono l'Ichor, il sangue azzurro divino dotato di elevatissimi poteri curativi. Grazie ad esso, possono riprendersi anche da ferite gravissime e, se c'è abbastanza tempo a disposizione, rigenerare un corpo distrutto. Dato ad un essere umano, l'Ichor può curarne ferite e malattie, mentre, se

versato su un oggetto inanimato, può dargli vita e permettere al Dio di mutarlo in suo servitore. Per quanto potente, l'Ichor non dona però l'immortalità assoluta, ed i Titani possono cadere se feriti in maniera abbastanza grave, nonostante esso permetta loro di continuare a combattere più o meno a pieno regime fino alla fine. Sembra che, quando le ferite sono molto gravi, sia necessario ricevere l'Ichor di un'altra divinità per essere curati,

verosimilmente perché si è perso troppo del proprio, o perché la Dunamis è troppo debole per sostenerlo. A seconda della gravità delle ferite, ricevere l'Ichor può permettere di guarire in pochi minuti o in diversi anni.

Intorno al 1970, una serie di eventi spinse il Cavaliere di Atena Micene di Sagitter a liberare inavvertitamente Ponto, divinità ancestrale del mare, che a sua volta liberò e curò Iperione. Col tempo, Ponto preparò un piano per riuscire a liberare dai suoi sigilli Gaia e le altre divinità antiche manovrando nell'ombra e servendosi dell'operato dei Titani che erano vogliosi di vendetta contro la progenie di Zeus, e quindi anche Atena. Iperione, ignaro delle vere intenzioni di Ponto, ne accetta l'aiuto per liberare mano a mano i suoi fratelli e combattere i Cavalieri d'Oro. Quando anche il sigillo di Crono viene spezzato, e viene recuperata la Megas Drepanon, quest'ultimo rapisce Lythos, l'ancella di Ioria, portandola nel Tartaro. Ioria decide di recarsi nel Tartaro insieme ai suoi compagni ed uno ad uno riescono a battere i Titani.



EPISODIO 106

VOCI DAL PASSATO

Il corpo di Krišaore è protetto da una barriera prodotta dal cosmo ultimo del generale, che impedisce a Dragone di avanzare, ma anzi addirittura lo respinge. Sirio è temporaneamente paralizzato, ma bruciando il suo cosmo riesce a liberarsi e ad attaccare. Ma ancora una volta l'attacco e Sirio viene travolto dal suo stesso colpo. Krišaore afferma che ciò che vuole fare Nettuno è necessario poiché il mondo oramai vive nel male, nella corruzione, nella paura, quindi quello del dio dei Mari sarà un diluvio purificatore. Di tutta risposta Dragone rivendica i diritti degli innocenti e dei puri di cuore, che verrebbero spazzati via per colpe non loro. Ma quando Krišaore afferma che l'avvento di una nuova era vale il sacrificio di pochi innocenti Sirio risponde che sono uomini come il generale la principale causa del male sulla Terra. Dopo queste parole il cavaliere lancia nuovamente il Drago Nascente, ma anche questo colpo però viene respinto dalla barriera di Krišaore che è generata dal Mantra, potere che esiste in tutti gli uomini ma che solo pochi sanno realmente utilizzare. Sirio intuisce che il Mantra è l'equivalente del cosmo per loro cavalieri di Atena e che quindi, come loro, anche Krišaore ha un punto debole. Il generale però decide di attaccare e scaglia il suo colpo segreto, l'Unione Spirituale. Sirio sta per essere travolto dal colpo, ma sulla sua schiena appare il tatuaggio del Drago, segno che il suo cosmo è oramai giunto al limite estremo. Raccogliendo tutte le forze, Sirio lancia ancora una volta il Drago Nascente alla massima potenza, ma anche stavolta il colpo viene respinto investendo lo stesso cavaliere, oramai sempre più debole. Krišaore stesso ammette che il Mantra è barriera insuperabile e non è facile trovarne la chiave, ovvero il punto debole. Deciso a tentare, Sirio si rialza, ma improvvisamente si rende conto che la sua vista inizia ad annebbiarsi. Temendo che sia una tattica dell'avversario, Sirio non riesce a capire se è un trucco oppure sta perdendo nuovamente la vista. Il generale conferma questa teoria, spiegando che la luce dell'Unione Spirituale è troppo intensa perché la vista riesca a sopportarla. Krišaore si prepara a lanciare il colpo di grazia, mentre dall'altro lato Dragone invoca l'aiuto di Atena affinché le mostri il punto debole del ne-

mico, anche se questo dovesse significare perdere la vista. Per un attimo il cosmo di Lady Isabel si unisce a quello di Sirio, che riesce a vedere i sette punti dei chakra di Krišaore, disposti tutti lungo il suo asse corporeo. Krišaore e Dragone sferrano contemporaneamente l'Unione Spirituale ed Excalibur. Il cavaliere di Atena viene travolto, ma il Mantra di Krišaore è spezzato e il generale crolla a terra privo di vita. Sirio ha vinto, ma non ha più forze e sviene prima di poter tentare di abbattere la colonna. Cristal intanto ha finalmente raggiunto la colonna dell'Antartico, quando davanti a lui appare Acquarius. Il cavaliere del Cigno si avvicina perplesso, ma l'uomo dichiara di essere realmente il cavaliere d'oro dell'undicesima casa. Cristal però non gli crede e lo attacca, accusandolo di essere solo un'ombra venuta ad ingannarlo. Acquarius blocca facilmente sia la Polvere di Diamanti e che l'Aurora del Nord con la sola forza delle mani, subito dopo, per confermargli ulteriormente la sua identità, congiunge le mani sopra la testa e sferra il Sacro Acquarius, travolgendo il cavaliere. Il colpo portato dal cavaliere d'oro non è mortale e Cristal rimane solo lievemente ferito, e quando Acquarius lo soccorre, si convince finalmente di avere di fronte il maestro di un tempo e piange di gioia fra le sue braccia. Pegasus raggiunge quella che crede essere la colonna dell'Atlantico del Nord, e lì vi trova Castalia ad attenderlo. La donna cerca di convincere il cavaliere ad abbandonare la battaglia e tornare con lei ad Atene, nel sentire queste parole il cavaliere inizia a credere di non avere realmente di fronte la sua antica istruttrice. La donna conferma di non essere Castalia, e levandosi la maschera rivela di essere sua sorella Patricia. Pegasus, dopo un primo momento di dubbio, rimane allibito nel rivedere sua sorella e si lascia abbracciare. La dolcezza del cosmo della ragazza riesce a convincere il cavaliere, che piangendo di gioia risponde all'abbraccio. A sua insaputa però l'ombra di Patricia cambia aspetto. Intanto alla colonna dell'Oceano Indiano, Kiki raggiunge Sirio che impugna la spada di Libra e chiede a Kiki di indicargli la direzione, a quel punto con un fendente il cavaliere del Dragone abbatte la terza colonna. Andromeda, sentendo il crollo, si affretta verso la colonna dell'Atlantico del Sud, ma ai piedi del pilastro trova i corpi di Pegasus e Cristal, esanimi ma privi di ferite. Improvvisamente la sua catena lo allerta di un nemico, e voltandosi il cavaliere si trova davanti al fratello Phoenix. Andromeda è felice che il fratello lo abbia raggiunto in battaglia, ma il cavaliere lo attacca con una mossa improvvisa, ed è solo grazie alla catena che il ragazzo riesce a difendersi in tempo.

EPISODIO 107 LE APPARENZE



Grazie alla catena Andromeda riesce a difendersi da Phoenix ed addirittura a contrattaccare. Dallo sguardo di Phoenix, Andromeda riesce a capire che non si tratta realmente di suo fratello. Scoperto l'inganno, i lineamenti di Phoenix cambiano mostrando il reale nemico, Lemuri della Salamandra, generale dell'Oceano Antartico. Andromeda, consapevole della leggenda dei lemuri, chiede al nemico cosa ha fatto a Pegasus e Cristal. Il generale racconta allora di come abbia approfittato delle debolezze dei due cavalieri per batterli in un sol colpo. Disgustato dalla crudeltà del nemico, Andromeda piange per il dolore che Cristal e Pegasus devono aver provato per l'essere attaccati da una persona cara e giura di vendicarsi. Andromeda blocca il polso del nemico con la catena mentre è preoccupato per le sofferenze che hanno dovuto patire Pegasus e Cristal con l'inganno di Lemuri. Andromeda decide allora di attaccare e lancia la sua catena, ferendo il nemico al fianco. Lemuri tenta poi di evitare un nuovo attacco scomparendo, ma alla fine l'arma riesce a trovarlo e lo imprigiona. Lemuri però sfida ancora il cavaliere di Atena dicendogli che per lui sarà ancora più facile batterlo, e così si trasforma nuovamente in Phoenix. Questo nuovo cambiamento fa esitare il cavaliere, ma alla fine Andromeda lancia la catena contro il nemico, affermando che oramai nulla potrà fermarla. Dall'altro lato Phoenix continua a supplicarlo di lasciarlo andare, finché le sue parole fanno breccia nello spirito del cavaliere, che blocca all'ultimo momento la catena. Oramai in lacrime, Andromeda si rende conto di non riuscire a colpire qualcuno che sia identico a suo fratello e libera Lemuri dalla stretta che lo imprigionava. Una volta libero, Lemuri riprende il suo vero aspetto e lancia il suo colpo segreto, gli Occhi della Salamandra, travolgendo Andromeda che resta a terra. Lemuri si prepara a scagliare il colpo di grazia, ma viene fermato da un cosmo potente che si palesa alla colonna dell'Oceano Antartico. Intanto alla colonna dell'Oceano Indiano, Dragone esorta Kiki ad abbandonarlo e por-

tare l'armatura di Libra alla colonna dei mari antartici. Dopo un attimo di esitazione, il piccolo capisce il suo dovere e abbandona a malincuore Sirio che sviene poco dopo. Intanto Lemuri si chiede di chi fosse il cosmo che aveva avvertito, e che anche Andromeda ha percepito. Il cavaliere mormora il nome di suo fratello Phoenix e Lemuri, pensando che si stia riferendo alla sua illusione di poco prima lo prende ripetutamente a calci fin quando non viene travolto improvvisamente da un potente attacco. Quando si

rialza trova di fronte a lui il vero Phoenix. Il cavaliere della Fenice senza giri di parole attacca l'avversario con il Fantasma Diabolico, il colpo fa vedere a Lemuri che Phoenix si trasforma in se stesso. Il generale è incapace di colpire qualcuno col suo aspetto, perché se stesso è la cosa che ama più al mondo. Lo stesso Phoenix interrompe l'illusione e colpisce l'avversario con potenti pugni per vendicare gli amici sconfitti. Lemuri prova a reagire attaccando con gli occhi della Salamandra, ma Phoenix basta una mano per fermare il colpo e contrattaccare con le Ali della Fenice. Il colpo investe in pieno il generale danneggiando irrimediabilmente la sua Scales, nonostante questo Lemuri si rialza nuovamente e si trasforma in Andromeda e cerca di convincere il cavaliere ad arrendersi per poi ferirlo con la catena. Convinto che oramai ha vinto, Lemuri si scaglia contro Phoenix, ma il cavaliere nonostante il suo aspetto Phoenix lo colpisce a morte affermando che Andromeda gli era troppo vicino per non accorgersi. Lemuri riprende le sue vere sembianze ed accusa l'avversario di non avere sentimenti in quanto ha pur sempre avuto il coraggio di colpire a morte qualcuno con l'aspetto di suo fratello. Di tutta risposta Phoenix afferma di conoscere l'amore così la sua mente torna ad Esmeralda. Seppur moribondo, Lemuri riesce a scorgere la figura della ragazza ed a prenderne l'aspetto. Il cavaliere della Fenice si ritrova di fronte all'amore della sua vita che corre verso di lui brandendo un pugnale. Il cavaliere, inerme, si lascia trafiggere e abbraccia la fanciulla. Dall'altro lato Lemuri non ha ormai più forze per colpire a morte il nemico così crolla sconfitto, ma felice di aver risvegliato un amore che lo stesso cavaliere della fenice credeva sopito. Alla colonna arriva Kiki con l'armatura della Bilancia e mentre il piccolo cura le ferite dei cavalieri, Phoenix abbatte la colonna grazie al tridente d'oro. Il cavaliere, dopo aver rivolto un ultimo pensiero all'amata Esmeralda decide di dirigersi direttamente da Nettuno.



SAINT SEIYA CHAPTER 0

CAPITOLO 13

Guardie del corpo per Atena (Il Parte)

Avvertendo che i cosmi dei loro compagni erano spariti, Guilty e gli altri black saints s'infuriarono:

« Quel maledetto gold saint ci ha ingannati! Non dovevamo fidarci! » disse Jango.

« Hai ragione, dovevamo ucciderlo subito dopo che ha usato quel colpo su di noi! »

Come se avesse sentito che stavano parlando di lui, un varco dimensionale si aprì e il gold saint comparve davanti a Guilty.

« Non so perché, ma ho come l'impressione che stavate parlando di me! »

« Come hai fatto a indovinare? Ci hai preso per i fondelli! Quel tuo colpo non è servito a nulla! »

« Ho semplicemente sottovalutato i saints di Atena, tutto qua! »

« “Tutto qua”? Black Crane e gli altri sono stati sconfitti e tu hai il coraggio di dire “tutto qua”? »

« Rilassati. A tutto c'è rimedio! »

« Certo. Adesso ti uccideremo! »

« Finiscila! »

Lanciò il raggio dal dito e colpì la fronte di Guilty. Contemporaneamente, colpì anche gli altri black saints lanciandone molti altri dal palmo della mano sinistra.

« Stavolta non fallirete. Ho usato il colpo alla massima potenza. Nessuno potrà fermarvi stavolta. »

Detto questo, stava per dirigersi verso il portale quando si fermò e disse:

« Stavo per dimenticarmi... »

Sollevò un dito al cielo che s'illuminò di luce d'oro per un attimo.

« Che cosa hai fatto? »

« Ho creato una barriera. »

« Una barriera? Di nuovo? »

« State calmi! Nessuno potrà accedere a quest'isola, ma voi potete uscire ed entrare a vostro piacimento! »

Guilty rimase pensieroso e poi chiese:

« Come puoi fare una cosa del genere? Solo le divi-

nità possono... »

Non finì la frase. Aveva ormai capito tutto.

« Ecco. Vedo che sei dotato di cervello, quindi ora torno alla mia casa. Buona fortuna. Oh, già, presto riceverete una visita. Ecco perché ho creato la barriera! »

« Una visita? Da parte di chi? E come fai a saperlo? »

« Ho ipnotizzato uno dei guerrieri semplici del Santuario che si trova nel tredicesimo palazzo. Mi ha riferito che il grande sacerdote ha intenzione di mandare qualcuno a uccidervi, ma grazie alla barriera e all'aiuto del mio colpo... »

Il gold saint sorrise malignamente, varcò la porta dimensionale e scomparve.

« Abbiamo di nuovo bruciato l'occasione di ucciderlo! » disse Jango rammaricato.

« Non preoccuparti, è solo rimandata! Non mancherà! »

Quello che aveva detto il gold saint misterioso era vero. Poco prima della sua visita alla Death Queen Island, Aiolos e Atena stavano discutendo tra loro.

« Sei sicuro di quello che mi hai detto? Ma non è possibile. Io stessa ho proibito l'utilizzo di quel colpo perché immorale. Proprio come l'Atena Exclamation! »

« A quanto pare, però, c'è qualcuno che lo utilizza. »

« Sospetti qualcuno? »

« Purtroppo no... non ho la minima idea di chi possa essere. L'unica cosa certa è che si tratta di un gold saint. Su questo non ci sono dubbi. Erano gli unici che potevano usarlo! »

« Capisco... »

A un tratto, qualcuno bussò al portone e un gold saint entrò.

« I miei rispetti, Atena! » disse con un inchino.

« Vieni avanti. Abbiamo un incarico per te! » disse Aiolos.

Fu così che il soldato semplice aveva assistito alla scena di nascosto e, sempre non visto, raggiunse la

casa del gold saint avvertendolo. Nel frattempo, i saints feriti erano stati portati agli ospedali costruiti per i saints. Ce n'erano due, uno di fianco all'altro, dato che le sacerdotesse guerriere non potevano essere viste in volto tranne che dai medici. Hyoga e Isaac, in quell'occasione, fecero la conoscenza di Shiryu, l'allievo di Doko. Stavano per varcare la soglia dell'ospedale, quando vi uscì Seiya in pigiama e con una fascia in testa.

« Seiya, che fai in piedi? - gli chiesero Isaac e Hyoga. « Vado a trovare Marin. Voglio sapere come sta! »
 « Non puoi andare! Devi restare a letto! »
 « Non ho bisogno di una balia, perciò non rompete le ceste! »
 Si fermò un attimo e rivolse il suo sguardo verso Shiryu.

« E tu chi saresti? »
 « Sono Shiryu della costellazione del drago! »
 « Davvero? Era ora che arrivassi. Dove ti eri cacciato? Stavi facendo la bella vita eh? Potevi arrivare un po' prima, dato che c'era bisogno di te! »
 « Veramente... sono arrivato nel pieno della battaglia. Ho anche sconfitto un black saint! »

« E perché non ti ho visto? »
 « Potrei farti la stessa domanda, ma eri svenuto! »
 Seiya si sentì punto nel vivo e si diresse verso l'ospedale femminile. Prima, però, si fermò e disse:
 « Io, comunque, sono il grande Seiya di Pegaso. Ricordatelo! »

Ed entrò nella struttura. Una volta soli, Shiryu si rivolse ai suoi due colleghi:
 « Antipatico forte, eh? »
 « E parecchio anche! » dissero in coro gli altri due.
 Appena Seiya entrò nella stanza dove Marin e June erano ricoverate, Yuuri e Shaina si alzarono di scatto e si misero davanti a lui.

« Primo, chi ti ha detto di venire qui? Secondo, non lo sai che è proibito ai maschi entrare senza autorizzazione? » gli disse quest'ultima.

« Volevo solo vedere Marin! »
 « Non puoi vederla! È senza maschera! »
 « Ma... »
 « Piantala di fare il moccioso. Vai via! »
 « È tutto a posto Shaina. Fallo entrare! »
 Shaina e Yuuri si voltarono per guardarla. Marin si era messa una nuova maschera che le avevano messo sul comodino al suo fianco, perciò lasciarono libero il passaggio.

« Entra, ma non stressarla troppo! »
 « Mpf! »
 Si avvicinò al letto e si mise seduto su una sedia.
 « Come stai, Marin? »
 « Io bene. Anche tu, vedo... »

« Sì, anche se non si può dire lo stesso del mio cloth. Mi hanno detto che l'ha preso Mu, ma non so perché! »

Marin sorrise, ma a causa della maschera, Seiya non la vide. Hyoga e Isaac, invece, erano andati a trovare Dedalus e gli altri saints.

« June... come sta June » chiese preoccupato.
 « È ferita, ma non è in pericolo di vita. Ha combattuto bene e ha anche usato il tuo colpo dedicandotelo. Devi esserne orgoglioso. »

E, infatti, sul viso del saint comparve un sorriso smagliante pieno di orgoglio.

« Brava ragazza... » disse.
 I ragazzi rimasero mezz'ora, dopodiché salutarono e uscirono. Appena misero i piedi fuori, Hyoga vide uscire Yuuri dall'altro ospedale.

« Ciao Hyoga! » disse agitando il braccio.
 Shaina era uscita molto prima. Ecco perché non era con lei.

« Ciao Yuuri! »
 La ragazza dai lunghi capelli d'argento si avvicinò ai tre e tese la mano a Shiryu.

A causa della battaglia, non ho avuto modo di presentarmi. Sono Yuuri, bronze saint della costellazione del sestante! »

« Molto lieto. Io sono Shiryu! » disse il giovane stringendogliela.

« Avete da fare ragazzi? »
 « Io credo che andrò a fare un pisolino. » disse Isaac.
 « Che combinazione, anch'io! » disse Shiryu!

« E tu Hyoga? »
 « Io avevo intenzione di fare due passi! »
 Yuuri sorrise.

« Posso farti compagnia? »
 Anche lui sorrise.

« Perché no? »
 Sentì Shiryu e Isaac ridere sotto i baffi.

« Che avete da ridere? »
 « Niente niente! Divertitevi! »

Stavano per mettersi in cammino, quando videro un gold saint, con il cloth addosso, scendere dalle dodici case. Scesi gli ultimi gradini rimasti, mutò in cometa e spiccò il volo.

« Chi era quello? » chiese Hyoga che era la stessa domanda degli altri due.

« Uno dei gold saint più potenti, almeno a mio modesto parere, l'uomo più vicino a dio: Shaka della vergine! »

« Ma... è cieco? »
 Yuuri rise.

« No, non lo è! Poi ti spiegherò meglio i dettagli mentre camminiamo! »

« D'accordo! »

