

NUMERO 7

LE DODICI CASE MAGAZINE

ADELBARAN DEL TORO

SOUL OF GOLD



SUCCESSO O FLOP?

Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Saint Seiya - Soul of Gold, successo o flop?</i>	5
<i>Scopriamo il Palazzo dei Tornei</i>	8
<i>Aldebaran del Toro, il gigante buono</i>	9
<i>Next Dimension (VI parte)</i>	12
<i>Recensione Soldier Soul</i>	13
<i>Mitologia - L'assassino di Orione (Scorpione)</i>	16
<i>Soul of God - Episodio 6</i>	17
<i>Uscite del Mese</i>	19
<i>Myth News</i>	20
<i>Recensione Myth - Camus di Aquarius EX</i>	21
<i>Armature - Artax - Fafnir, il cavalllo di Odino</i>	23
<i>New Entry - Yuzuriha della Gru</i>	25
<i>Episodio 19 - L'isola di Morgana</i>	26
<i>Episodio 20 - Missione in Grecia</i>	27
<i>Episodio 21 - Battaglia tra i ghiacci</i>	28
<i>Il Ritorno di Minosse - Capitolo 6</i>	29
<i>Le Vignette dei Sarcastici 4</i>	31

Navigando sul web si incappa spesso su dibattiti riguardanti la possibilità di doppiare le serie dei Cavalieri dello Zodiaco come Soul of Gold o The Lost Canvas. Si accende così la diatriba tra i puristi della lingua originale contro chi invece preferisce ascoltarli doppiati. Nel nuovo millennio da noi in Italia è giunta solo la serie di Ade, peraltro molto bistrattata da Mediaset, che ne acquisì i diritti e mandò in onda gli ultimi episodi dedicati alla battaglia nell'Elisio solo dopo anni. Ad oggi, invece, le nuove serie dedicate a Lost Canvas e Omega non sono state neanche prese in considerazione dagli addetti ai lavori. Sì, ci fu un interessamento di Giochi Preziosi per la serie Lost Canvas, ma rimase tale. A queste nuove serie non è ri-

masto altro che finire sul web, che cerca di attestarsi sempre più come piattaforma televisiva alternativa, con l'unico difetto, o pregio, che la quasi totalità delle serie che vengono trasmesse sul web non sono doppiate ma sono sottotitolate. La moda dei sottotitoli prende corpo tra i distributori per il basso costo con cui vengono creati i prodotti finali, perché ovviamente costa meno sottotitolare un anime piuttosto che doppiarlo, non c'è dubbio. Questo fa sì che la serie risulti fruibile solo a chi già conosce l'opera, per un solo semplice motivo: per una serie come i Cavalieri dello Zodiaco il punto di forza in Italia è stato il doppiaggio, questo ha permesso a migliaia di fan di avvicinarsi alla serie ed amarla, questo ha permesso anche che gli introiti di chi distribuisce il prodotto salissero. La cosa va ancora peggio se consideriamo che i dialoghi originali sono molto elementari e monotoni, senza nulla togliere al doppiaggio giapponese, senza riuscire a dare un minimo di epicità ai dialoghi, diversamente da quanto fatto in Italia che grazie al doppiaggio si è riusciti a rendere la serie unica nel suo genere. Ma

c'è anche un altro fattore da non sottovalutare, e che forse ha il peso maggiore. Come detto poco prima, il web prova ad attestarsi sempre più come piattaforma televisiva alternativa, questo sia nel modo "classico", dove distributori come Yamato Video pubblicano, quasi sempre sottotitolate, tutte le serie sulle piattaforme video più diffuse come Youtube e Dailymotion,

sia in modo "alternativo". Prendendo ad esempio la serie Omega, che ancora non è giunta in Italia, molti fan incuriositi da questo nuovo prodotto hanno visto la serie in anteprima, sul web. Questo ha fatto risultare la serie poco appetibile alle televisioni o altri media che magari, anche se interessate, avrebbero dovuto correre il rischio di andare incontro ad



un flop, sia in termini di visualizzazione che di ascolti, con il rischio, magari, di non rientrare dell'investimento fatto per doppiare gli episodi. L'ultimo esempio, in ordine di tempo, sono gli ultimi OAV di Soul of Gold, trasmessi sul web dalla stessa Toei Animation in contemporanea mondiale e sottotitolato in diverse lingue. La serie sul web ha riscontrato un discreto successo in Italia, ma al momento, alcun investitore si è interessato alla serie, ne tanto per meno doppiarla, per il semplice motivo che risulterebbe una scommessa dal punto di vista economico. Però come tutte le scommesse qualcuna la si potrebbe vincere, magari pubblicizzando per bene l'evento e non sballottarlo da un orario all'altro, chiedere a Mediaset come ha trattato la serie evento su Lupin. Questa potrebbe essere non solo l'occasione di riunire tutti i fans della serie ma anche quella di portare una nuova fetta di pubblico che favorirebbe il successo della serie.

SEIYA85

NEWS DAL WEB

D.D. PANORAMATION - LE NUOVE ACTION FIGURE SAINT SEIYA

“Annuncio Speciale. Tamashi Nations presenta una nuova serie di Action Figure dei Cavalieri dello Zodiaco!” Con questo messaggio nell'ultimo episodio di Soul of Gold veniva annunciata una nuova linea di action figure dedicate ai Cavalieri dello Zodiaco e così è stato. Al Tamashii Nations 2015 è stata presentata la linea D.D. Panoramation, le nuove action figure dedicate ai Santi di Atena alte circa 10 cm, e snodabili in diversi punti. Non si sa quando la nuova collezione entrerà in commercio ma al momento sappiamo che comprenderà i cinque protagonisti con indosso le prime armature dell'anime e i dodici Cavalieri d'Oro e che all'interno di ogni singola confezione saranno presenti degli extra per riprodurre le scene dei protagonisti.



NUOVI PROGETTI LEGATI AL MONDO SAINT SEIYA



Il produttore del film I Cavalieri dello Zodiaco: La Leggenda del Grande Tempio, Yosuke Asama, durante XXI salone del Manga a Barcellona ha parlato dei vari progetti che potrebbero coinvolgere il marchio dei Cavalieri dello Zodiaco, più nello specifico ha detto che si occuperà ancora per vari anni della produzioni riguardanti i Cavalieri. Asama, incalzato dalla platea, ha dichiarato che insieme alla TOEI stanno lavorando a diversi progetti, probabilmente a partire già dall'anno prossimo, e che uno di questi progetti vedrà protagonista Adelbaran del Toro. Non ci resta quindi che attendere impazienti il nuovo anno per vedere cosa la TOEI ha in serbo per noi.

SAINT SEIYA - DISNEY, FAKE O REALTA'?

E' notizia di pochissimi giorni fa dell'acquisizione da parte della Disney del marchio Saint Seiya per circa 2 miliardi di Dollari, la notizia ha messo in subbuglio tutti i fan della serie che, tra favorevoli e contrari, hanno mostrato le loro preoccupazioni o la loro felicità per la notizia. Ma la notizia non è stata mai confermata e dopo poche ore è stata dichiarata come un fake, ma allora perché pubblicare una notizia simile? La cosa suona un pò strana è vero ma tutti sanno che la Disney si sta interessando al mercato di manga e anime giapponesi per ampliare il proprio mercato e in questo senso il marchio Saint Seiya sembra essere perfetto per adattarsi alle esigenze della major americana. Staremo a vedere se questa notizia si rivelerà un fake o una vera e propria bomba per i fan dei cavalieri.



SAINT SEIYA - SOUL OF GOD

SUCCESSO O FLOP?



L'ultima serie sui Cavalieri dello Zodiaco, la tanto attesa Soul of Gold, si è rivelata un successo a metà, poiché l'attesa nel vedere finalmente in azione i Cavalieri d'Oro è stata tradita dalla pessima qualità con cui è stata creata. In effetti a molti è parso che ciò che doveva essere un rilancio del marchio sia stata solo un'occasione per lanciare sul mercato nuovi profitti che hanno arricchito Bandai e Toei. Ma andiamo ad analizzare questa questione in diversi punti:

1 - LA STORIA

La storia, nel concetto, c'è ed è anche interessante e poi, cosa di non poco conto perché è molto rara, si va ad incastrare perfettamente con l'arco narrativo della serie madre essendo ambientata durante lo scontro dei Cavalieri di Bronzo contro Ade nell'Elisio.

La storia si evolve anche abbastanza bene facendo entrare in scena i cavalieri un po' per volta, e si preparano ad affrontare un nemico più grande da sconfiggere, Loki, unendo finalmente tutti e dodici i Cavalieri d'Oro e ambientandola in un universo come Asgard che ha saputo dare quel tocco in più alla serie. L'unica pecca su

questo punto è, forse, il numero di episodi, 13, che sembrano essere veramente troppo pochi per questa storia a cui sarebbero serviti almeno 25/30 episodi per essere più completa e approfondita.

2 - I CAVALIERI D'ORO

I protagonisti della Guerra Sacra di quest'epoca si sono ritrovati misteriosamente catapultati ad Asgard, dove si sono trovati ad affrontare e sconfiggere il Dio nordico degli inganni, Loki. In questa serie, in cui il protagonista principale è Ioria, i cavalieri hanno avuto tutti un ruolo fondamentale per



il buon esito della battaglia, anche cavalieri come Fish, Cancer o Toro, che nella serie classica risultano un po' bistrattati, in questa avventura hanno avuto il loro momento di gloria, trovando spazio e modo di farsi valere come successo

a Fish, che con il suo potere salva tutti i suoi compagni, o Cancer, cavaliere che si rivela di buon cuore tanto che ritrova la sua armatura d'Oro del Cancro che una volta lo aveva abbandonato. Come di consueto il leggendario cavaliere del Sagittario, Micene, appare molto poco, comparando solo nel momento

clou, quando è il momento di combattere lo scontro finale, lì si avrà anche l'atteso faccia a faccia con il nemico di un tempo, Gemini.

3 – PERSONAGGI

I personaggi introdotti nella serie non sono sviluppati a dovere per via dell'esiguo numero di episodi. Se nell'anime classico ogni cavaliere di Asgard aveva una sua storia, che andava poi a ricollegarsi alla storia principa-



le, in questa serie vengono inseriti solo una schiera di nemici che rispecchiano perfettamente tutti i dogmi dei personaggi tipici di Kurumada, e che si sono rivisti anche nell'anime classico. In questo elenco troviamo colui che combatte per proteggere la sua terra, Frodi, chi ha un legame con il passato e per questo è desideroso di vittoria, Sigmund, chi è malvagio e basta, Fafnir, o chi ha poteri divini come Baldr. La vera minaccia, Andreas/Loki, è l'unico personaggio che per forza di cose viene sviluppato maggiormente, fatto per spiegare l'evento scatenante della rinascita dei Cavalieri d'Oro. L'altro personaggio che viene dotato di un background è Lithia, l'ancella di Hilda, che per il suo amore per Asgard riporta in vita i Cavalieri d'Oro in nome di Odino, in seguito la ragazza diventerà la voce di Odino in Terra. In questa serie sono presenti anche vecchie conoscenze come Hilda e Flare a cui sono concesse delle mere comparsate.

4 – GRAFICA

Passiamo al vero tallone d'Achille della serie, quello che a molti fan ha fatto gridare allo scandalo, ovvero la Grafica. I disegni della serie sono stati veramente deludenti con mani e visi sproporzionati, volti deformi che in alcuni casi non avevano connotati. Disegni lontani anni luce da quelli fatti nella serie classica, ma anche da quelli di serie recenti come Lost Canvas e Omega. Perché se è vero

che lo stile di Araki è inarrivabile, si poteva almeno chiedere la supervisione a persone di maggiore esperienza come la Himeno, o anche a chi ha lavorato al Lost Canvas. Quello che risalta all'occhio critico è che la Toei si sia affidata a giovani animatori

per abbattere i costi di produzione. Ma andando a spulciare in rete scopriamo che lo studio di animazione che ha lavorato sulla serie è lo stesso che ha dato vita a Detective Conan, questo fa intendere che Soul of Gold è sta-

to un prodotto preso sotto gamba da tutti gli addetti ai lavori. Lo studio di animazione ha tentato poi di rimediare ai suoi errori migliorando gran parte dei disegni incriminati nella versione Blu-Ray, ma non basta.

5 – ARMATURE

Le armature sono la vera novità introdotta nella serie. Nate con l'ausilio del cosmo di Atena, queste corazze possono evolversi in armature divine, come successo per le armature di bronzo bagnate dal sangue di Atena, modificando la loro forma e aumentando il loro potere. Queste nuove armature possono sembrare esagerate per certi versi, ma riescono a dare un'immagine imponente al cavaliere. Le nuove armature del nord sembrano, invece, pesime rivisitazioni di quelle indossate dai Guerrieri del Nord che hanno affrontato Pegasus e compagni,





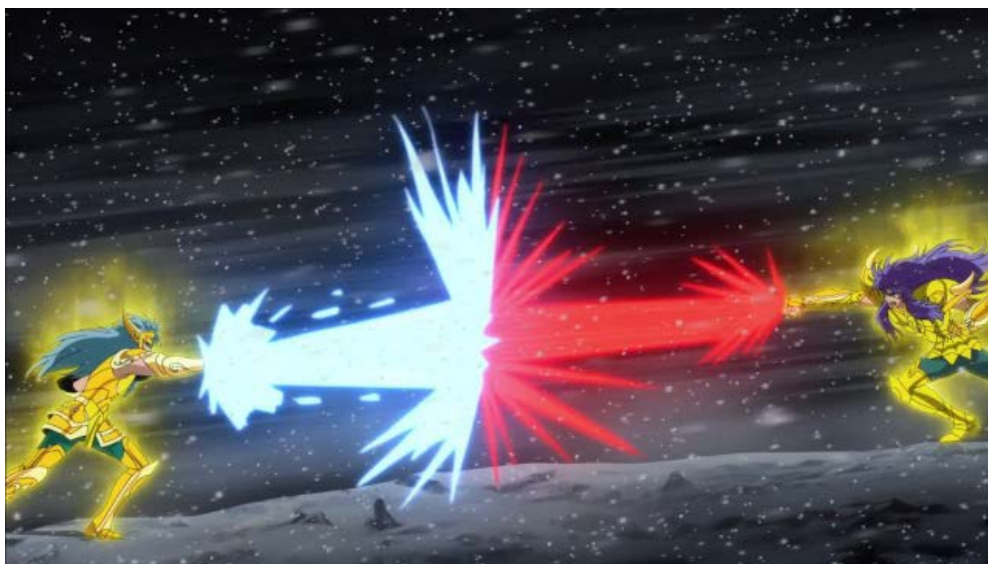
gli esempi più lampanti sono rappresentate dall'armatura di Sigmund che sembra essere una versione decolorata e alquanto bruttina di quella di Artax, Surt, che indossa la stessa armatura di Megrez ma solo di colore rosso, o di Fafnir, che anche se nelle forme è leggermente diversa, è chiaramente ispirata a quella di Orion. Merita una menzione l'armatura di Loki che tra le nuove è quella, stilisticamente, più bella con il contrasto di colori nero e oro che la valorizza maggiormente.

6 – SCONTRI

Sono il vero, grande assente, in un'opera epica come i Cavalieri dello Zodiaco gli scontri tra cavalieri sono il suo pane. Non che nella serie non si combatta, sia chiaro, ma se leviamo il duello iniziale tra Ioria e Frodi, duello interessante tra l'altro ma che è stato bistrattato durante l'arco delle puntate, gli altri risultano molto brevi, poco interessanti e poco realistici fino al punto di sembrare una parodia, come lo schiaffo dato da Toro ad Heracles all'in-

terno dell'Yggdrasil, o lo scontro tra Loki e Ioria con indosso l'armatura di Odino, durante il quale il Cavaliere d'Oro usa un'arma potente come la spada di Odino come trampolino per scagliare i suoi colpi, rendendo così lo scontro una sorta di parodia. L'unico scontro che ricalca i crismi della serie è lo scontro finale tra i dodici cavalieri e Loki, dove i Cavalieri d'Oro hanno effettuato attacchi combinati con i loro colpi migliori pur di sconfiggere il dio.

In conclusione si poteva, e si doveva, fare molto di più, perché è parso che questa serie più che festeggiare Kurumada e il trentennale del manga sia servita a rimpinguare solo il portafoglio della Toei. Questo ha inevitabilmente creato danni strutturali inevitabili, come la scarsa qualità dei disegni o il numero troppo esiguo di episodi per far sì che la serie si sviluppasse in modo adeguato. Il vero scopo della serie sembra dunque quello di giustificare l'uscita di una nuova linea di myth cloth con i Cavalieri d'Oro con indosso le armature divine. Ma di questo passo anziché rilanciare il marchio Saint Seiya si rischia di affossarlo.



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

LUOGHI MITICI

SCOPRIAMO IL PALAZZO DEI TORNEI



Il sogno di Alman di Thule di trovare e far confrontare i migliori combattenti della Terra doveva avvenire in una struttura degna di nota con un forte richiamo all'antichità classica ma con tutte le funzionalità dei tempi moderni, e per questo che l'uomo, mediante la sua fondazione, ordinò la costruzione di un edificio dove i cavalieri potessero darsi battaglia, così nasce il Palazzo dei Tornei. Il Palazzo dei Tornei è l'edificio dentro il quale si svolge la Guerra Galattica, il torneo tra i Cavalieri dello Zoodiaco con in palio la Sacra Armatura d'oro, esso ha una forma circolare ed esteticamente è stato costruito sul modello del Colosseo romano, altra grande arena dove avvenivano i duelli tra gladiatori, difatti le due strutture all'esterno sono pressoché identiche con quattro livelli di arcate nella parte più alta e due nella parte più bassa. Al suo interno troviamo degli spalti molto ampi che sono posti a circa tre metri di altezza dal livello del ring e si sviluppano fino a quasi in cima all'arena, gli spalti coprono circa i tre quarti della circonferenza dell'arena perché da una parte è posto l'ampio osservatorio dal quale Lady Isabel assiste agli scontri, dotato di scale sottostanti che portano fino al ring. Posto proprio di fronte all'osservatorio di Lady Isabel c'è il piedistallo che ospita lo scrigno della Sacra Armatura illuminato costantemente da diversi fari, posti sotto lo

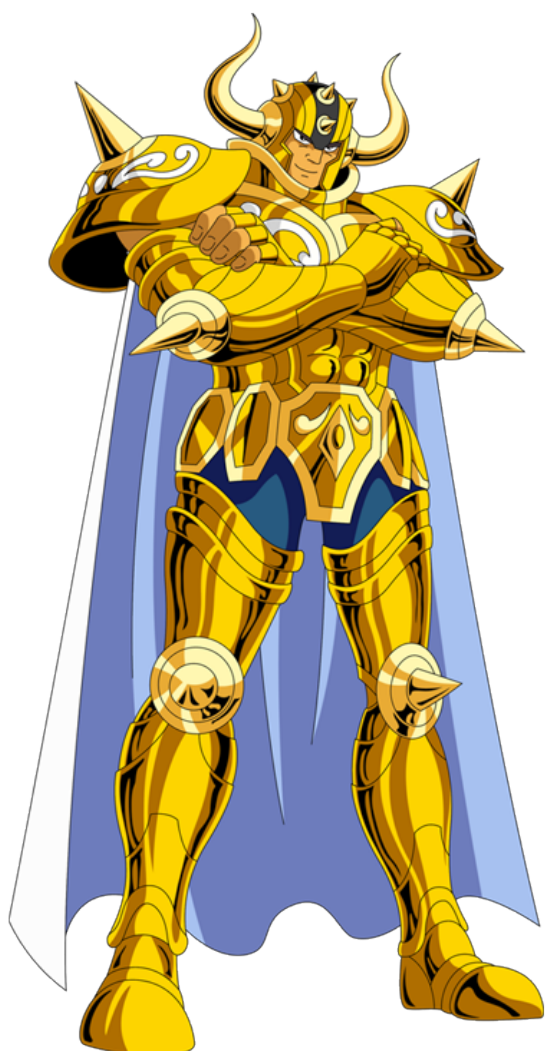


scrigno della Sacra Armatura vi è il ripiano che ospita tutti e dieci scrigni delle armature di bronzo con il simbolo della costellazione in rilievo. Il ring è posto al centro dell'area che copre tutta l'area interna dell'arena, il ring, di forma esagonale, è molto grande con le catene al posto delle classiche corde con la pavimentazione di colore bianco e nero. Sopra il ring si erge un maxi schermo a quattro facciate dal quale è possibile vedere i replay degli scontri e i dati degli stessi come la pressione esercitata dalla presa di Gerki e le temperature polari che può raggiungere Crystal. Sotto i monitor è presente il tabellone degli incontri della Guerra Galattica con il nome del cavaliere eliminato che si spegne. Il Palazzo dei Tornei è una struttura aperta ma è possibile chiuderla meccanicamente, quando il tetto del palazzo è chiuso su di esso compaiono le stelle che formano la volta celeste, donando a questo luogo la magia delle stelle. Il Palazzo dei Tornei è il fiore all'occhiello della Grande Fondazione guidata da Lady Isabel ma sfortunatamente dei vandali arrabbiati per l'interruzione della Guerra Galattica e lo scontro con Docrates hanno seriamente danneggiato la struttura, lo scontro con Babel l'ha resa ancora più simile ad un'antica arena greca ma sotto di essa Lady Isabel ha fatto ricreare la sua base segreta per preparare l'attacco al Grande Tempio.



ADELBARAN DEL TORO

IL GIGANTE BUONO



DATI PERSONALI

Età: 20 anni
Altezza: 2,10 m
Peso: 130 Kg
Data di nascita: 8-5
Luogo di nascita: Brasile
Gruppo sanguigno: B
Località di addestramento: Brasile

ASPETTO

Il nome originale del guerriero deriva dalla stella Adelbaran, la più luminosa della costellazione del Toro. Nella versione italiana dell'anime, come molti altri Cavalieri d'oro, non ha un nome proprio, e viene chiamato semplicemente Toro: la cosa curiosa è che è l'unico tra quelli senza un nome ad avere il corrispettivo del segno in italiano.

È uno dei dodici Cavalieri d'oro e difende la casa dello zodiaco al Santuario di Atene, il Palazzo del Toro d'oro. Divenuto Gold Saint a soli 7 anni, la costellazione che gli appartiene è quella del Toro. È gigantesco, tra i personaggi più alti del manga, ed è dotato di una forza fisica enorme tanto da vantargli il soprannome di "toro selvatico d'oro", ha i capelli viola che sono inizialmente corti poi nella serie di Ade sono lunghi. Toro è molto differente dagli altri cavalieri d'oro, decisamente più astiosi o irriverenti nei confronti degli avversari e rimane quasi sempre pacato e in posizione d'attesa. Da sottolineare anche che è l'unico Cavaliere d'oro che non è intervenuto in qualche frangente della storia prima della corsa alle Dodici Case. Questo riflette anche il suo carattere tranquillo e scherzoso, che lo rende uno dei personaggi più simpatici. A dispetto del carat-

tere bonario, Toro è comunque un personaggio molto acuto, essendo l'unico dei pari rango, eccetto i due già in conflitto col Grande Sacerdote, a capire da che parte sia la dea Atena che gli si pone davanti. La lealtà alla dea e alla giustizia non conosce per Toro imposizioni di sorta, dato che lascia passare tutti i Cavalieri di Bronzo pur mettendoli alla prova, ma più per aiutarli a capire come sconfiggere gli altri Cavalieri d'Oro che non per vedere le loro qualità. La lealtà ad Atena lo porta spesso al sacrificio per la vita di Lady Isabel e dei suoi amici.

COLPI SEGRETI

Per il Sacro Torus (Great Horn):

Il colpo consiste in una esplosione di energia cosmica indirizzata rivolgendo i palmi delle mani aperte contro il nemico, il quale viene così schiacciato dalla forza del colpo. Di questo attacco Aldebaran può modificare intensità e forma, rendendolo devastante alla massima potenza, con la particolarità di unire offesa e difesa incrociando le braccia. In particolare la Taizen sostiene che a braccia conserte il colpo assume una potenza distruttiva ma più contenuta, mentre a braccia distese risulta essere devastante e la potenza raddoppia.



Custode della seconda casa, il gigantesco cavaliere del Toro è dotato di immani poteri. Si presenta ai cavalieri quando questi, attraversata la casa dell'Ariete, giungono alla casa del Toro, Pegasus decide di affrontarlo da solo per permettere a Sirio e compagni di andare avanti, ma Adelbaran li ferma attaccandoli tutti e tre insieme, i tre cavalieri cadono svenuti, poi inizia lo scontro con Pegasus al quale inizialmente arriva a spezzare il suo fulmine. Lo scontro risulta impari, infatti il Cavaliere di Bronzo non riesce ad opporsi al potere di Adelbaran e difatti ne viene quasi schiacciato, ma Pegasus riesce, nel momento di difficoltà, a trovare la forza per risvegliare il settimo senso dentro di se e così Adelbaran subisce la rottura di uno dei suoi corni. La forza del cavaliere del Toro è dovuta molto alla sua posizione di battaglia, incrociando le braccia sul torace infatti, il cavaliere unisce difesa ed attacco, ma il suo punto debole sono i corni d'oro dell'elmo, dai quali sembrano partire i suoi colpi. Nello sconfiggere il nemico, Pegasus riesce proprio a spezzare il suo corno sinistro, colpendo col taglio della mano. Adelbaran decide comunque di lasciar passare Pegasus non perché ferito, ma perché durante la battaglia ha visto alle



sue spalle il cosmo di Atena, e ciò gli ha dato da pensare. Adelbaran è infatti convinto che Atena sia dalla parte di Arles, ma averla vista con Pegasus mette gli ha dato la conferma che Atena non è con Arles e per questo ha deciso di mettere alla prova prima Pegasus e poi gli altri cavalieri per metterli in guardia da ciò cui vanno incontro. Durante la risalita di Lady Isabel attraverso le dodici case, Adelbaran riconosce la fanciulla come dea Atena e si unisce a lei per la battaglia finale contro Gemini. Alla fine della battaglia alle dodici case, il guerriero dona il sangue necessario per riparare l'armatura di Andromeda, da cui nasce Andromeda la notte. Tempo dopo, Adelbaran sarà costretto ad affrontare l'attacco a sorpresa di Mizar ed Alcor, giunti al Grande Tempio in missione per prendere la vita di Atena, venendo colpito alle spalle da quest'ultimo e quindi sconfitto, il cavaliere del Toro riesce co-



munque a parlare a Castalia, che lo avrà in cura, del cavaliere ombra di Mizar, di cui nessuno conosce l'esistenza. Durante la serie animata di Ade, un flashback ci mostra il suo carattere impacciato quando riceve un fiore da una bambina per poi rivederlo contemplare il fiore seduto nel suo tempio, colpito da quel gesto. Adelbaran è lì fin quando non viene sorpreso dallo Specter Niobe di Deep: quest'ultimo aveva lanciato già il suo colpo venefico prima che il Adelbaran potesse difendersi, ma in punto di morte, avendo una visione della distruzione che un tale colpo vigliaccamente poteva portare tra i suoi amici più cari e alla ragazzina che gli aveva donato il fiore, ha uno scatto d'orgoglio e riesce a lanciare il Sacro Toro ("Grande Corno") alla massima potenza. Subito dopo muore rimanendo comunque in piedi per difendere la sua casa, una piccola parte del suo spirito rimane nell'armatura per poter avvertire un eventuale amico del pericolo nascosto che si cela nel suo tempio. Ciò si rivela scelta saggia, in quanto Mur riesce a capire la situazione in tempo e a difendersi dall'attacco dello specter. La sua ultima apparizione nella saga sarà davanti al Muro del Pianto riunito agli altri cavalieri d'oro con cui si sacrificherà per aprire una breccia nel muro.





Nella saga Episode G, Adelbaran è molto più presente, a cominciare dal primo scontro tra Iperione e Ioria al termine del quale decide di accompagnare Ioria in Jamir al cospetto di Mur dell'Ariete per riparare l'armatura. Durante la loro permanenza in Jamir i tre cavalieri vengono attaccati dal titano Giapeto che viene affrontato da Mur, al termine dello scontro Adelbaran resta in Jamir per aiutare Mur a risistemare il proprio palazzo. Una volta terminato Mur lo teletrasporta al Grande Tempio giusto in tempo per difenderlo dall'attacco dei mostri mitologici inviati da Rea. Quando Ioria viene attirato nel Tartaro, Mur chiama alla battaglia i Cavalieri d'Oro per aiutarlo e Adelbaran è tra i primi ad accettare riuscendo, insieme a Capricorn a uccidere uno dei tre giganti rimasti.

SOUL OF GOLD

Nella saga Soul of Gold Adelbaran si risveglia insieme a Dohko ad Asgard, insieme appaiono, in cerca di risposte, nell'arena di Asgard dove il cavaliere del Toro è sfidato dal cavaliere di Asgard Heracles di Tanngrinir, durante lo scontro Adelbaran non abbandona mai la sua consueta posa ma quando Heracles tenta di attaccare degli innocenti Adelbaran espande il suo cosmo risvegliando, brevemente, l'armatura divina per poi attaccare e sconfiggere il suo avversario. Dopo lo scontro Adelbaran e Dohko si incamminano verso le radici dell'Yggdrasil, lì il cavaliere del Toro risveglia l'armatura divina e scagliando il Sacro Toro distrugge la radice dinnanzi a sé. Una volta all'interno dell'albero malefico Adelbaran si incammina verso la sala dei Giganti dove si imbatte nuovamente in Heracles, stavolta protetto dal potere dell'Yggdrasil, nonostante ciò Adelbaran riesce ad avere la meglio sul suo avversario risvegliando nuovamente l'armatura divina ma l'eccessivo sforzo fa sì che venga risucchiato dall'albero malefico. Una volta libero il cavaliere del Toro e gli altri cavalieri d'oro riescono a sconfiggere definitivamente Loki risvegliando le armature divine, dopo lo scontro tornano tutti nel mondo dei morti.



SAINT SEIYA

NEXT DIMENSION

SESTA PARTE

Andromeda e Lady Isabel si ritrovano sotto un obelisco da cui partono diversi sentieri, i due temono di essersi persi così chiedono aiuto ad una vecchia strega che dice di chiamarsi Hecate, Lady Isabel si presenta a lei come la dea Atena e le chiede di aiutarla a trovare la strada per raggiungere il tempio di sua sorella Artemis ma la strega le chiede in cambio una ciocca dei suoi capelli, Atena accetta la richiesta e dopo aver dato la ciocca di capelli ad Hecate la strega sparisce e dinnanzi ad Atena e Andromeda si presenta l'unica strada che conduce verso l'Olimpo. Quando Atena e Andromeda entrano nel Santuario della Luna sono attaccati dalle frecce delle guardie di Artemis, Andromeda difende la sua dea con la catena fin quando non giunge Callisto

-Guardiane Lunari, aspettate! Siete dinnanzi alla sorella minore della divina Artemis. Non avete riconosciuto la divina Atena?- così Callisto richiama le sue soldatesse e accoglie Atena -Divina Atena vi prego di perdonarci. Io sono Callisto, servitrice personale della divina Artemis.-

-Sono venuta qui per incontrare mia sorella. Puoi comunicarglielo?-

-Ritengo sia meglio che rinunciate. Le vostre azioni sono giunte anche all'orecchio della divina Artemis, a causa di ciò la divina Artemis è di malumore. Avete ucciso due tra i più grandi dei dell'Olimpo, inferiori solamente al divino Zeus, signore dei Cieli. Incontrandola la fareste adirare, vi prego di ritirarvi.-

-Non me ne vado. Se non mi farete passare sono disposta ad usare la forza.-

Di fronte all'insistenza di Atena, Callisto accompagna la dea al cospetto di Artemis.



Atena si trova al cospetto della sorella Artemis

-Sorella, sei venuta a morire?-

-Sorella sono venuta qui sapendo di rischiare la vita.-

-E sia! Io, Artemis in persona ti punirò, Atena.- detto ciò la dea punta il suo scettro contro la sorella.

-Prima ho una favore da chiederti. Pegasus sta per morire a causa della Spada invisibile di Ade. Vorrei che mi aiutassi. Tu e nostro fratello Apollo siete gli dei della Luna e del Sole. In altre parole voi controllate il tempo sulla Terra.-

-Che idiozia! Tu vorresti tornare indietro nel tempo e cancellare l'esistenza della Spada di Ade? Di quanta arroganza ancora hai bisogno per essere soddisfatta? Non ti basta

combattere una guerra contro Poseidone e Ade? Ora vuoi persino manipolare il tempo e lo spazio... io ti punirò!.- e dicendo questo Artemis scaglia lo scettro contro la sorella che si difende a stento con il suo di scettro -Anche se sei mia sorella non posso offrirti la mia testa finché non avrò salvato Pegasus.-

La decisione delle parole di Atena colpiscono Artemis che rimprovera sua sorella -Cosa otterrai salvando la vita di un'insignificante essere umano?! Gli uomini non sono altro che fantocci creati dagli dei per puro diletto! Per gli esseri umani è giunto il tempo della distruzione!- dicendo questo Artemis blocca sua sorella al muro che inizia a parlare ad Artemis dell'amore degli uomini -Gli uomini possiedono una cosa chiamata amore. Finché ci sarà l'amore io avrò fiducia negli esseri umani.-

Artemis la considera una stupida per essersi fatta contagiare dagli esseri umani perché considera l'amore solo un'effimera illusione, così le fa volare via lo scettro, Andromeda tenta di andare in soccorso di Atena ma viene fermato da Callisto mentre Artemis continua a redarguire sua sorella avvertendola di non farsi coinvolgere troppo dagli esseri umani p scatenerà le ire del signore dei Cieli perdendo i suoi poteri divini.

-Io voglio comunque avere fiducia negli uomini.- risponde in lacrime Atena

-Sorella stai commettendo un errore. Ne io, ne nostro fratello Apollo siamo in grado di controllare il tempo. Ci limitiamo a seguirne il movimento. L'unico in grado di farlo non è uno delle dodici divinità ma una divinità ben superiore che governa il tempo. Cronos il dio del Tempo!- quando Atena chiede come sia possibile incontrarlo, Artemis risponde che nessuno sappia come trovarlo poiché Cronos è privo di forma, detto ciò rispedisce Atena e Andromeda sotto l'obelisco da cui erano partiti dove rincontrano Hecate visibilmente ringiovanita mentre al Santuario della Luna Artemis piange per il destino scelto da Atena.

RECENSIONE:

SAINT SEIYA - SOLDIER SOUL

A CURA DI GAMESURF



Il team Dimps si è già cimentato recentemente, appena due anni fa, nello sviluppo di un picchiaduro ambientato nell'universo di Masami Kurumada: parliamo di Saint Seiya Brave Soldiers, pubblicato su PS3. Adesso il team e il franchise de "I Cavalieri dello Zodiaco" debuttano anche sulla nuova generazione con questo Soldiers' Soul, che dal capitolo precedente ha sicuramente ereditato molto, ma che non disdegna svariate novità. La prima e più evidente di tutte è l'introduzione, per la prima volta in un videogioco, dell'intera saga di Asgard: totalmente assente nel Manga e realizzata esclusivamente per la serie animata della Toei come "filler" tra la saga del Santuario e quella di Nettuno, la serie dei cavalieri del Nord era infatti caldamente richiesta dai fan, che sono stati così accontentati.



Avremo quindi ben quattro saghe ad attenderci in questo capitolo (oltre alle tre citate, quella di Ade) nella cosiddetta modalità Cosmo, più svariate altre modalità, tra cui la Sopravvivenza, la Battaglia d'Oro e la classica Guerra Galattica. Cominciando dalla prima, saremo chiamati a rivivere le vicende del manga (o dell'Anime) in una serie di scenari: solitamente questi saranno successivi, ma talvolta ci troveremo di

fronte ad alcune situazioni "parallele" da poter affrontare nell'ordine preferito (ma andranno comunque tutte superate per accedere alle successive). Ciascuno scenario si comporrà di svariati scontri, ovviamente combinati in modo da rispettare la storia e che dunque potranno chiamare in causa più lottatori.

In caso di sconfitta, un minigioco "Button mashing" ci permetterà di tornare in piedi, ma a lungo andare saremo costretti a gettare la spugna e ri-iniziare lo scenario da capo. Sono ancora presenti le "Sfide" proposte per mettere più pepe: per quanto si tratti di obiettivi opzionali, se vorrete sbloccare tutto ciò che il gioco ha da darvi sarete volta per volta chiamati a parare un determinato numero di attacchi, o a conservare parte della vostra energia, o ancora a chiudere lo scontro con una mossa particolare. Sarete inoltre valutati alla fine di ogni scontro in base al tempo e all'energia sprecati: ottenere l'ambita S in tutti gli scenari non sarà così immediato.

In modalità Sopravvivenza saremo chiamati a superare una serie di combattimenti via via più difficili e senza poter recuperare l'energia perduta, a meno di non superare contestualmente anche le succitate Sfide. La Battaglia d'Oro è una modalità che prevede di utilizzare i dodici Gold Saints con indosso le nuove Armature Divine in sfide in qualche modo legate a loro, con l'obiettivo di arrivare al potere degli Dei. La Guerra Galattica è infine il classico torneo a eliminazione diretta tra 8 partecipanti (anche 8 giocatori umani, volendo) giocabile in maniera classica oppure con vari regolamenti, come il "primo sangue" o i "tre atterramenti".

Un Sistema Rifinito

Come s'è detto, Soldiers' Soul si erge sulle medesime

fondamenta di Brave Soldiers, e queste comprendono ovviamente il gameplay di base. Il gioco è un picchiaduro a incontri 1vs1 tridimensionale con movimento libero: agendo sull'analogico sinistro potrete pertanto muovervi liberamente sul campo di battaglia, con l'inquadratura che tenderà a ruotare in modo da tenere entrambi i contendenti sullo schermo senza allargare il campo, col risultato che uno dei due risulterà spesso "vicino" e l'avversario "lontano".



I tasti principali prevedono il salto, un attacco veloce, uno potente e uno a distanza che però consuma una piccolissima parte della barra di "Cosmo": ovviamente sarà possibile effettuare varie combo tra i tasti di attacco, e sebbene l'esecuzione tenda ad essere simile tra tutti i lottatori, le animazioni potranno cambiare grandemente. Tra i tasti laterali troviamo la parata, che può essere anche utilizzata per effettuare prese o scatti, e la schivata: quest'ultima permette di sfuggire all'ultimo momento da un attacco, ma richiede una spesa crescente di Cosmo ad ogni uso durante lo scontro.

I grilletti, infine, sono utilizzati per accumulare Cosmo, sferrare attacchi dirompenti o, non ultimo eseguire le mosse speciali [ok, ora potete prendere fiato e urlare "FULMINE DI PEGASUS"], le quali naturalmente consumeranno una fetta apprezzabile dell'indicatore del cosmo. Oltre a questo indicatore, ora realizzato in maniera "analogica" e non più a "tasselli" come in Brave Soldiers, dovremo tenere d'occhio quello del Settimo Senso: una volta riempito quest'ultimo sarà possibile entrare in stato di potenziamento e/o eseguire le devastanti tecniche Big Bang.

La principale novità del gioco rispetto al predecessore

è naturalmente costituita dal roster ampliato: l'introduzione della saga di Asgard ha aperto le porte a svariati nuovi personaggi o a variazioni sul tema di quelli noti, come ad esempio Pegasus (Seiya) con l'armatura di Odino e la spada Balmug; Dall'apposita modalità arrivano poi i cavalieri d'oro con le Armature Divine. Oltre a questo, ciascun personaggio avrà a disposizione più mosse Big Bang: nella Storia queste varieranno in base allo scontro, mentre nelle modalità libere sarà possibile scegliere quale utilizzare. Concludere uno scontro con una di questa darà inoltre luogo a un KO Cosmico.

Tecnicamente Altelenante

Dal punto di vista grafico, il gioco dimostra ampiamente le sue radici PS3, tra l'altro con una concezione particolarmente volta all'originale manga/anime. Avremo pertanto dei modelli tutto sommato semplici per gli standard PS4 e delle texture parimenti semplici, ma il tutto ha un aspetto gradevole in forza dell'illuminazione Cel Shading, anche se alcune compenetrazioni sono veramente un pugno nell'occhio. Particolarmente interessante l'effetto "metallico" ottenuto su tutte le armature, soprattutto quelle d'oro, mentre risulta carente la resa delle ombre. In battaglia le animazioni sono piuttosto buone, ma non si può



dire altrettanto delle cinematiche, in cui i modelli sembrano dei veri e propri burattini; anche le espressioni sono particolarmente semplici.

Risultano decisamente più gradevoli i vari effetti speciali, siano essi fulmini, fiamme, gelo o qualsiasi altra manifestazione del potere dei Cavalieri; abbastanza azzeccata anche la scelta di accompagnare determinati colpi – e non tutti – con onomatopee in stile fumetto. Buono il giudizio sul sonoro: le musiche abbondano e sono tutte piacevolmente incalzanti, con effetti sonori che rendono giustizia alle battaglie. Il gioco è doppiato esclusivamente in Giapponese e sottotitolato in Italiano: la traduzione è fedele alla versione "televisiva", quindi aspettatevi Pegasus, Sirio e Virgo e non Seiya, Shiryu e Shaka.

Un Gameplay ancora da Smussare

Solitamente si suol dire che la squadra che vince non si cambia, ma quando la squadra non era esattamente





te vincente – come nel caso di *Brave Soldiers* – forse sarebbe stato indicato rivolgere uno sguardo alla panchina. Nel caso di *Soldiers' Soul*, il fatto che il sistema sia stato un po' svecchiato non toglie che soffra ancora di qualche problema che avrebbe richiesto maggiore attenzione. Tanto per cominciare, l'Intelligenza Artificiale è settata in maniera pessima con nemici che utilizzano in maniera asfissiante sempre lo stesso pattern – diverso da nemico a nemico, ma sempre uguale per quello specifico lottatore – incassando con disarmante facilità determinate mosse, salvo poi trincerarsi dietro a qualche “imbroglio” (come reagire con riflessi inumani alla pressione del comando del giocatore) quando la barra della vita scende al di sotto di una certa soglia.

Anche le limitazioni del campo di battaglia o dell'inquadratura si fanno spesso sentire, e anche l'equilibrio tra i vari lottatori è spesso messo in discussione. E' inoltre piuttosto limitante che molti cambi d'abito abbiano solo un'utilità estetica e non influenzino minimamente la battaglia: a che serve avere le armature se senza si combatte nello stesso modo? Non stiamo parlando di “costumi alternativi DLC”, ma proprio di

elementi legati alla trama che non vengono rispettati: qui siamo a livelli in cui Andromeda usa le catene anche quando non le ha con s...

Ad ogni modo, il gioco riesce a riproporre le quattro saghe in maniera abbastanza completa: ovviamente il fatto che la vicenda sia focalizzata sugli scontri costringe la trama a più di un riassunto e qua e là rimane qualche buchetto, ma in generale anche chi non conosce a memoria l'opera originale dovrebbe riuscire a seguire la vicenda. Sebbene per concludere ciascun arco narrativo sia sufficiente una serata di gioco, è pur vero che superare tutte le sfide potrebbe richiedere ben più tempo; aggiungendo poi le altre modalità, il monte di ore offerto dal gioco diventa veramente consistente. Insomma: i fan sfegatati dell'opera di Kurumada troveranno in questo gioco tutti i loro paladini e gli avversari da affrontare, compresa una saga per troppo tempo trascurata, ma ancora una volta dovranno fare i conti con un prodotto che avrebbe potuto dare molto di più ed invece si accontenta di solleticare. Non brutto, ma neanche bello.



**SAINT SEIYA
SOLDIER SOUL
DISPONIBILE
DAL 25 SETTEMBRE
SU PS3 E PS4**

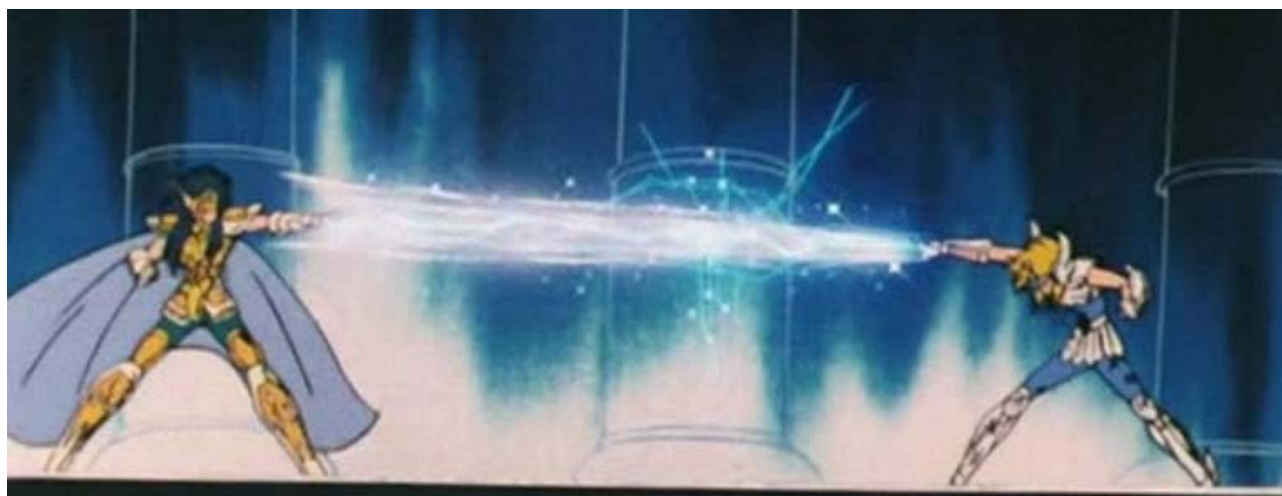
SCORPIONE

L'OMICIDA DI ORIONE



Lo Scorpione è l'ottavo segno dello zodiaco nonché una delle costellazioni più antiche ad essere scoperte. Legate alla costellazione dello Scorpione sono molti i miti risalenti a diverse culture oltre a quella greca, nel mito greco lo scorpione è legato al cacciatore Orione e alla sua morte. Orione era un cacciatore gigante, figlio di Poseidone e Euriale, che fu accecato da Enopio dopo aver corteggiato sua figlia Merope. Orione riacquistò la vista grazie all'aiuto di Efesto, da allora Orione diventò un'implacabile cacciatore tanto da accompagnare la dea Artemide in diverse battute di caccia, ma durante una di queste battute di caccia Orione si invaghì della dea e cercò di possedere Artemide, dea famosa per la sua castità, con violenza. La dea Artemide decise di punire la tracotanza di Orione così decise di inviargli contro uno scorpione, l'animale senza farsi notare riuscì a pungere il cacciatore portandolo alla morte.

Quando Zeus venne a conoscenza degli eventi che portarono alla morte Orione si adirò molto e dall'Olimpo fulminò lo scorpione con una delle sue saette poi decise, comunque, di elevare sia Orione che lo Scorpione in cielo posizionandoli esattamente l'uno all'opposto dell'altro facendo in modo che lo Scorpione non avesse più potuto raggiungere Orione poiché quando uno sorge l'altro tramonta.



ALLA CARICA!

LE SETTE ABITAZIONI DELL'YGGDRASIL



Dinnanzi alle entrate dell'Yggdrasil i soldati di Asgard fanno muro per non permettere ai Cavalieri d'Oro di passare, nonostante le suppliche di Lithya, fin quando non interviene Andreas che chiede ai suoi soldati di farsi da parte perché Asgard sarà difesa dai cavalieri del Nord, le guardie allora si spostano facendo passare i Cavalieri d'Oro che entrano all'interno dell'albero.

I sette cavalieri di Asgard sono ora al cospetto di Andreas

-I Cavalieri d'Oro di Atena, insieme alla traditrice Lithya, sono qui per distruggere l'Yggdrasil che benedice la nostra Asgard. Atena ha dunque intenzione di estendere il suo dominio su tutta la Terra. Guardate quel sole.- mostrando ai suoi cavalieri la Grande Eclissi provocata da Ade -Quella è opera del Re degli Inferi, Ade, che cospira con Atena. Tramite la Grande Eclissi Ade tenta di tenere sotto controllo la forza dell'Yggdrasil.

E i Cavalieri d'Oro, guerrieri defunti, sono rinati come Einherjar e marciano contro Asgard. Lo scontro finale

ha ora inizio. Il suo nome è Ragnarok.- Il sacerdote consegna poi ai suoi cavalieri gli zaffiri creati da Fafnir che permettono ai cavalieri di attirare ancora

più forza dall'Yggdrasil al punto da riuscire a superare i Cavalieri d'Oro, una volta messi i guerrieri di Andres sentono subito benefici e promettendo di difendere Asgard si avviano alle stanze dell'Yggdrasil. Frodi, rimasto indietro, chiede ad Andreas il motivo per cui non ha permesso di attaccare Ioria e compagni nell'inverno del Fimbul, il motivo del sacerdote è nelle armature divine.

-Una potenzialità celata nelle armature nemiche. Conoscere a fondo tale potenzialità e gli effetti di cui sono

portatrici le armature divine ci consentirà una vittoria assoluta. I cavalieri di Atena non riescono a mantenere tale forma che per pochi istanti. E la forza fisica necessaria per mantenerla è immensa. Con la forza degli Zaffiri di Odino la sconfitta per mano dei Cavalieri d'Oro è praticamente impossibile.-

-A proposito dei cavalieri rimasti, non vi è traccia di uno di loro. Mi chiedo dove possa trovarsi.- chiede Frodi

-Io l'ho già incontrato- risponde Andreas lasciando meravigliato il suo cavaliere -E' stato il primo Cavaliere d'Oro che incontrai, Micene di Sagitter.-

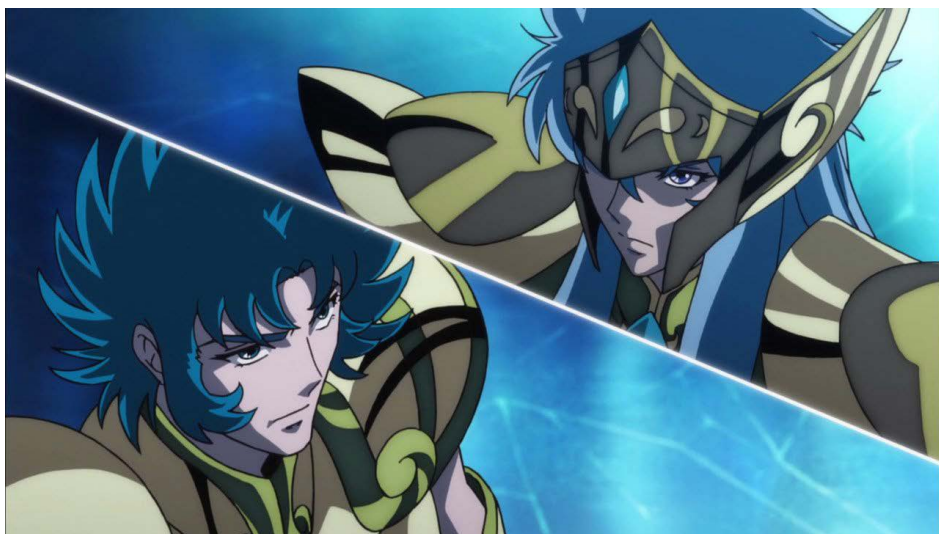
Andreas ha un flashback del colloquio che ebbe con Hilda che lo accusava di aver plagiato gli abitanti di Asgard risvegliando l'albero maledetto, l'Yggdrasil e

di aver imprigionato sua sorella Flare. Una volta fuori dal palazzo, Andreas viene raggiunto da Micene che vuole conoscere le sue intenzioni dopo aver risvegliato l'albero maledetto ma di tutta risposta Andreas prova ad attaccarlo, così il cavaliere in-



dossa la sua armatura del Sagittario.

Dopo questo breve flashback Andreas invita Frodi a raggiungere il suo posto nel campo di battaglia men-



tre i Cavalieri d'Oro giungono al centro dell'Yggdrasil da cui partono i percorsi per le sale dell'albero. I cinque cavalieri e Lithia sono consci del fatto che l'albero sta nascondendo qualcosa di terribile così Lithia avverte che i cavalieri che l'unico modo per fermare questa entità malvagia è distruggere le sette statue poste nelle sette stanze dell'Yggdrasil che sono la Stanza della Saggezza, Schwarzalbenheim, la Stanza dei Giganti, Jotunheim, Stanza della Luce, Alfheim, la Stanza dei Morti, Hellheim, la Stanza dell'Eroe, Vanahaim, la Stanza della Nebbia, Nifelheim, e la Stanza del Ghiaccio, Juchheim. Dopo le parole di Lithia i cinque cavalieri si dividono dirigendosi ogni uno in una direzione mentre Lithia, come spinta da una forza misteriosa, si incammina all'interno dell'Yggdrasil raggiungendo una delle sale mentre Ioria

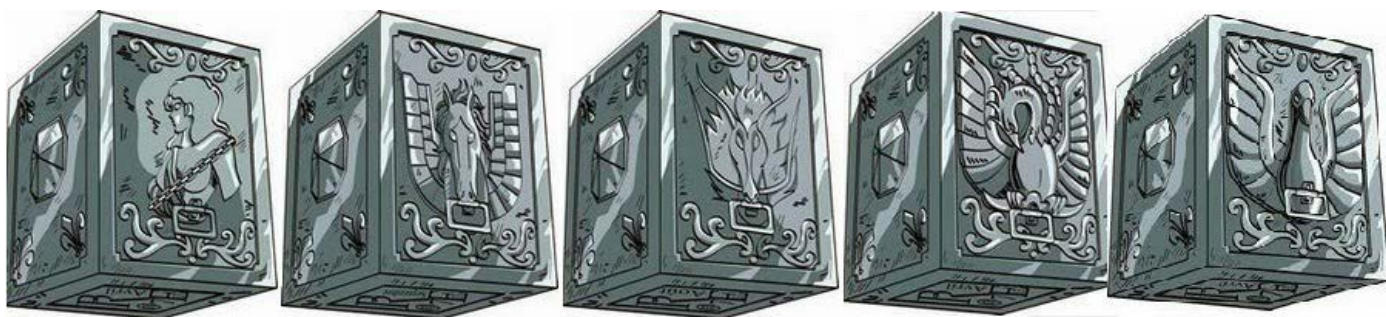


raggiunge il Vanheim difeso da Frodi, Adelbaran la Stanza dei Giganti difesa da Heracles, Mur nello Schwarzalbenheim ritrova Fafnir che viene subito atterrato dal potere telecinetico di Mur, Capricorn è di fronte al compagno Acquarius nella Stanza del Ghiaccio mentre Dohko giunge nell'Hellheim dove viene attaccato da soldati ormai defunti.

Nel suo salone Andreas osserva soddisfatto l'evolversi delle battaglia, poi nell'osservare marchin-gegno che sembra sottrarre il po-

tere delle armature d'oro ricorda ancora lo scontro con Micene, infatti il cavaliere del Sagittario avvertì subito che con lui erano rinati tutti gli altri Cavalieri d'Oro poi Andreas gli confidò che i Cavalieri d'Oro di Atena con il loro cosmo avrebbero nutrito l'Yggdrasil e così dicendo attaccò Micene con le radici dell'albero, il cavaliere, sul punto di essere sconfitto, scoccò un'ultima freccia espandendo al massimo il suo cosmo e risvegliando per poco l'armatura divina, la freccia colpì all'occhio Andreas mentre Micene cadde dal burrone dietro di lui. Andreas torna a

guardare il nucleo che sottrae il potere dalle armature d'oro che alimenta l'Yggdrasil mentre nelle stanze dell'albero la battaglia tra i cavalieri di Atena e i cavalieri di Asgard sta per avere inizio.



USCITE DEL MESE



SAINT SEIYA - THE LOST CANVAS EXTRA 12

Data Uscita: 29 Ottobre 2015

Prezzo: 4,20 €

Casa Editrice: Planet Manga

La storia dedicata al cavaliere dei Gemelli Aspro.

SORRENTO SIREN EX



SOUL OF GOD N 04

Data Uscita: 26 Novembre 2015

Formato: BRay - DVD

Episodi: 10 - 11

Costo: 6000 yen

Come di consueto nell'ultimo week-end del mese partirà la vendita del nuovo myth della Bandai, questo mese dedicato a Sorrento, Generale degli Abissi. In Italia sarà distribuito dal circuito Cosmic Group con il prezzo finale che oscillerà intorno ai 100,00€.



MYTH NEWS

SPECIALE TAMASHII NATIONS 2015

E' finalmente giunto il Tamashii Nations 2015 e con lui numerose novità riguardanti il merchandise dei Cavalieri dello Zodiaco a cui è stato dedicato un intero padiglione della fiera. All'interno del padiglione sono state presentate numerose novità riguardanti il mondo dei myth a cominciare dalla presentazione dei restanti Cavalieri d'Oro con indosso l'armatura divina, di nessuno è stato reso ufficiale la data d'uscita.



Ma le novità non si limitano ai Cavalieri d'Oro perché con loro è stato presentato anche il myth del loro nemico, il dio nordico Loky e la figure arts di Lithia. Questo completa il discorso sui myth dedicati a Soul of Gold perché al Tamashii era presente anche l'anteprima del myth di Mur dell'Ariete OCE (Original Color Edition) che dovrebbe entrare in commercio come un edizione speciale, in questo caso l'uscita è stata resa nota ovvero Maggio 2016 al costo di 8000 yen circa. Questo nuovo modellino si presenta identico al suo pari uscito nel 2013 con l'unica differenza della sua colorazione molto più fedele al manga.



RECENSIONI MYTH CLOTH CAMUS DELL'ACQUARIO EX



SCATOLA

Il gold box del myth di Aquarius è ricoperto dal classico rivestimento illustrativo a quattro facciate che contraddistingue questa serie di myth cloth. Sulla parte frontale troviamo il myth di Camus con indosso l'armatura in posa statica e sullo sfondo l'immagine della costellazione dell'Acquario, in basso il marchio myth cloth scritto in giapponese, nell'angolo in basso a destra i marchi Tamashi e Bandai e un logo celebrativo dei 40 anni di carriera di Kurumada mentre in alto a sinistra è presente il marchio giapponese Saint Seiya. Ruotando la scatola in senso orario troviamo il custode dell'undicesima casa nell'atto di sferrare il suo micidiale colpo l' "Aurora Execution", come riporta la scritta posta nella parte bassa dell'immagine. Sulla terza facciata troviamo i dettagli che contiene il gold box, partendo dall'alto è presente un'immagine statica del cavaliere in una posa classica, di fianco è possibile vedere i diversi particolari del volto del cavaliere con indosso il diadema e senza, sotto sono presenti altre due illustrazioni di Camus nell'atto di sferrare un pugno e la posa con cui crea il sarcofago di ghiaccio, nell'angolo in basso a sinistra è presente un'immagine del totem montato che viene ripresa anche sulla quarta facciata con l'immagine di sfondo che ricrea il simbolo dell'Acquario e in fondo la scritta Aquarius Cloth. Sulla facciata principale del gold box è raffigurata l'anfora dell'Acquario e al suo interno ci sono tre blister con il primo che contiene il personaggio e le parti dell'armatura che sono destinate a gambe e braccia, il secondo contiene le parti dell'armatura destinate al busto e i pezzi del totem mentre il terzo è dedicato agli accessori con il mantello e le varie possibilità di mani e di volto.



MODELLINO



stesso effetto che fa il totem perché diversi pezzi dell’armatura sembrano sproporzionati per il cavaliere, ne sono un chiaro esempio il gonnellino, che è fin troppo largo e lungo, e gli spallacci, che sembrano non appartenere al cavaliere dell’Acquario che ne mangia e nell’anime aveva coprispalle addirittura troppo ridotti per un cavaliere d’oro. Altra macchia pesante di questo myth è la colorazione dell’armatura che perde il suo colore oro brillante lasciando spazio in alcuni punti ad un colore più simile al platino come i bracciali. A differenza di altri myth i fregi dell’armatura sono molto più marcati tanto da dare all’armatura tre diverse tonalità di colore che snaturano il myth. Di positivo ci sono solo le pose che il myth può ricreare grazie al giusto equipaggiamento di volti e mani.

COMMENTO

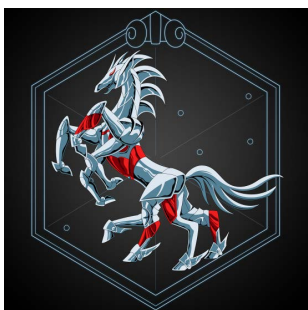
Il myth dell’Acquario, nonostante sia stato l’ultimo creato della collezione dei cavalieri d’oro, è un enorme passo indietro rispetto ai suoi predecessori. La colorazione dell’armatura è pessima con tre diverse tonalità di colore e nessuno di loro è quello classico, un armatura che sul totem fa la sua bella figura, è forse l’unica nota lieta di questo myth, ma sul personaggio sembra calzare troppo larga senza aderire al corpo del cavaliere. In definitiva sembra che questo myth sia stato pensato prettamente per il totem e non per il cavaliere altrimenti non si spiegherebbe uno scompenso simile.

Lo stile del totem dell’Acquario è molto elegante dall’impatto estetico molto forte, la precisione con cui i pezzi si incastrano tra loro lo rende molto lineare e realistico. Il montaggio risulta molto facile e intuitivo anche grazie alle sembianze del totem, gli unici pezzi che richiedono l’uso delle istruzioni per collocarli nel totem sono i due bracciali perché il destro va nascosto all’interno del blocco centrale e il sinistro si piazza all’interno dell’anfora. L’armatura sul personaggio, di colore blu, è di facile montaggio, ma con indosso l’armatura purtroppo non fa lo



VOTI

TOTEM.....	10
ACCESSORI.....	8
POSE.....	8
PERSONAGGIO.....	5
STABILITÀ.....	8
QUALITÀ/PREZZO.....	6
TOTALE.....	7,5



SLEIPNIR

IL DESTRIERO DI ODINO



STORIA

Artax indossa l'armatura dedicata al mitologico cavallo a otto zampe, Sleipnir. Il cavallo era il destriero del Re degli Dei nordici Odino, si narra che Sleipnir, grazie alle sue otto zampe, sia il cavallo più veloce mai esistito. L'armatura di Artax, come tutte le armature del nord, è capace di resistere alle bassissime temperature di Asgard, essa copre quasi per intero il corpo del cavaliere che la indossa, in questo caso ad essere totalmente scoperto è il bacino del cavaliere e la parte superiore delle cosce. L'armatura di Artax ha la particolarità di essere conservata sotto una montagna che contiene un lago magmatico e questo gli ha concesso col tempo di assorbire il calore sprigionato dalla lava e quindi risulta molto calda al tatto, cosa che lo favorisce nello scontro con Crystal. L'armatura è principalmente di color argento ma con diverse decorazioni rosse soprattutto sul pettorale. Come per tutte le armature del nord anche l'armatura di Artax corrisponde a una delle stelle che compongono l'Orsa Maggiore, nel suo caso corrisponde alla stella Beta Merak.

TOTEM



Il totem dell'armatura di Artax raffigura il mitologico cavallo Sleipnir issarsi su due delle otto zampe mentre le quattro zampe anteriori sembrano simulare il movimento del galoppo. La composizione e il riconoscimento dei pezzi risulta alquanto complicato poiché alcune delle otto zampe non sembrano trovare una giusta collocazione sull'armatura, l'unica cosa è che probabilmente queste si ritirino fin dentro al blocco centrale, lo stesso discorso vale per la coda che sparisce quando l'armatura viene indossata. Vista nel dettaglio riconosciamo l'elmo appoggiato sul muso del cavallo che, unito a tutto il collo, forma la protezione del braccio destro mentre il bracciale sinistro è collocato su una delle quattro zampe anteriori, il busto del cavallo è formato dal blocco centrale a cui sono agganciate le quattro zampe posteriori che ospitano gli schinieri e le protezioni delle cosce.



ELMO



L'elmo dell'armatura di Artax è a forma di diadema ed è abbastanza ridotto. Esso è composto da due piastre sottili poligonali che sembrano essere la parte superiore del volto del cavallo, dettaglio accentuato da due piastrine interne di forma rettangolare che danno la forma degli occhi. Al centro del diadema un'ulteriore piastra a forma di rombo si sviluppa verso l'alto mentre alle due estremità del diadema due grandi piastre, a forma di vele e leggermente ondulate, proteggono le tempie del cavaliere. Il diadema è composta da un'ulteriore mascherina a scomparsa che copre gli occhi del cavaliere. Il diadema è completamente argentato fatta eccezione per i due particolari degli occhi che sono di tonalità più scura.

COPRISPALLE



I due coprispalle, totalmente argentati, sono di dimensioni contenute, essi si sviluppano sopra la spalla fuoriuscendo di poco lateralmente dall'anatomia della spalla. I coprispalle sono formati da tre piastre concave, esse sono di tre diverse dimensioni poste una sopra l'altra a scalare e si agganciano ad un'ulteriore piastrina a forma di archetto che si aggancia sul blocco centrale tenendolo fermo. La piastra posta più in basso termina a punta, ricurva su se stessa quasi come un artiglio.



PETTORALE

Il blocco centrale è formato da due pezzi, uno anteriore e uno posteriore, che coprono per intero il busto del cavaliere, dalla vita fino alla base del collo. Il blocco centrale è principalmente rosso con delle decorazioni color argento, una piccola e sottile piastra posta nell'estremità inferiore del pettorale accoglie lo zaffiro di Odino. I due pezzi del blocco centrale sono tenuti attaccati da due giunti posti nella parte inferiore del blocco, i giunti sono due piastre triangolari sovrapposte, con la base agganciata al pettorale e le punte che scendono ai lati delle cosce. Nella parte superiore il blocco centrale è tenuto fermo dai due cosprispalle.

BRACCIALI



I due bracciali dell'armatura di Artax coprono quasi interamente il braccio lasciando scoperto solo la parte superiore del bicipite ma da lì inizia la protezione dei coprispalle. I due bracciali sono totalmente diversi tra loro, la protezione destra è formata dal muso del cavallo che copre il braccio fino al gomito, due gemme rosse al suo interno formano gli occhi del cavallo mentre poco più indietro due sporgenze appuntite formano le orecchie dell'animale. Subito dopo il bracciale si aggancia la protezione dei bicipiti, una piccola piastra di forma circolare a cui sono agganciate tre piccole piastre appuntite che formano la criniera del cavallo. Di tutt'altra forma il bracciale sinistro che aderisce quasi perfettamente al braccio coprendolo per intero di Artax terminando al gomito dove inizia la protezione del bicipite anch'esso di forma tubolare, all'altezza del gomito una piccola piastra a forma di rombo concavo fa da giuntura all'altezza del gomito. Il bracciale destro è interamente argento mentre quello destro è di colore rosso nella parte superiore.



SCHINIERI

Gli schinieri coprono quasi per intero le gambe di Artax lasciando scoperto solo la parte superiore delle cosce, esse aderiscono perfettamente alla gamba del cavaliere. Essi sono formati da una prima parte argentata che sale dai piedi fin sotto il polpaccio, da lì una seconda piastra rossa a forma di V avvolge il polpaccio del cavaliere, subito dopo una piastra ovale fa da difesa del ginocchio ed è posta sulla parte finale degli schinieri, di color argento, e la parte iniziale dei copricoscia che è di forma tubolare formata da due parti, la prima è tutta color argento ed è formata da due piastre sovrapposte mentre una terza piastra rossa che termina a punta compone la seconda parte del copricoscia.





YUZURIHA

UNA COMBATTENTE DEL NOME DELLA FAMIGLIA

PERSONAGGIO

Yuzuriha è una sacerdotessa guerriero del XVIII secolo, è discendente diretta del popolo dello scomparso continente di Mu, essa vive in Jamir, in Tibet, insieme ad Hakurei, Sion e Atla. Yuzuriha è allieva di Hakurei che, all'inizio della Guerra Sacra, le dona l'armatura della Gru e il grado di Cavaliere d'Argento.

Yuzuriha è una guerriera abile nei duelli corpo a corpo nei quali fa valere le sue abilità non facendo quasi mai uso di tecniche specifiche, spesso e volentieri tende ad utilizzare la sua lunga sciarpa per bloccare il nemico prima di infliggergli i suoi colpi. Come tutta la sua dinastia, Yuzuriha è in grado di usare la psicocinesi e il teletrasporto.

COLPI

CALCIO FULMINANTE DELLA VESTE DANZANTE: E' il colpo segreto di Yuzuriha e consiste nello scagliare una combinazione di calci e pugni con l'ausilio della sua lunga sciarpa manovrata con la psicocinesi.



STORIA



Yuzuriha aveva un fratello, Tokusa, al quale era molto affezionato ma due anni prima dell'inizio della Guerra Sacra nel giovane Tokusa si risvegliò una delle centootto stelle malefiche e diventò lo specter di Hamnuman, sotto questa nuova veste Tokusa uccise la madre e il padre donandoli come tributo ad Ade. Sion, sulle tracce dello specter, riuscì a trovarlo e poi a sconfiggerlo, dopo quella tragedia Yuzuriha si tatuò lo stemma della sua famiglia sul braccio con il loro sangue in modo da non dimenticare mai la tragedia che colpì la sua famiglia,

porta sempre con se una lunga sciarpa, dono di sua madre. Nonostante sia una sacerdotessa guerriero, Yuzuriha non indossa quasi mai la sua maschera, anche quando combatte.

Yuzuriha fa la sua prima apparizione dopo la battaglia tra i cavalieri di Atena e Ade in Italia dove il cavaliere di Pegasus Tenma rimane ucciso, la sua missione è proprio quella di recuperare il corpo del cavaliere per recuperare la sua anima e riportarlo in vita, durante la missione di recupero conosce Yato dell'Unicorno che è sopravvissuto alla distruzione provocata da Ade e insieme si recano in Jamir. Una volta in Jamir i due cavalieri vengono spediti nel mondo dei morti da Hakurei per recuperare l'anima di Tenma e prendere i frutti della Magnolia degli inferi. Dopo aver riportato in vita il cavaliere di Pegasus, Yuzuriha riceve l'investitura a cavaliere da Hakurei dopodiché si unisce a Yato e Tenma nella lotta contro gli specter, è con loro due che la sacerdotessa prende parte a diverse missioni per conto del Grande Tempio come la battaglia contro gli Dei dei Sogni per recuperare l'anima di Sisifo, poi con loro supera la barriera eretta da Ipno e Tanato. Assiste allo scontro tra il suo maestro Hakurei e il Dio del Sonno Ipno il cui spirito viene sigillato da Hakurei ma viene ucciso da Ade sotto gli occhi dei suoi discepoli, la ragazza decide di unirsi all'esercito di Atena che si appresta a salire la Tela Perduta ma, come tutti gli altri cavalieri, cade vittima del tranello di Ade e rimane pietrificata. Alla fine della Guerra Sacra si apprende che è stata teletrasportata in Jamir insieme a Yato da Atena che ha sigillato i loro cosmi per permettere ai due giovani di vivere una vita normale.





L'ISOLA DI MORGANA



A Nuova Luxor Lady Isabel è impegnata a suonare il piano quando Mylock giunge da lei avvertendola che è tutto pronto per la partenza, la ragazza raggiunge i cavalieri sulla petroliera attaccata da Morgana dove i cavalieri sono stati sconfitti. Giunta a bordo la ragazza viene accolta da Pegasus, Sirio e Crystal mentre Andromeda riposa a causa delle ferite riportate, Lady Isabel si avvicina al bordo della nave e getta in mare i suoi gioielli spiegando ai cavalieri che ciò che ha fatto era un riferimento ad un'antica usanza greca con le donne, prima del matrimonio, che sacrificavano i loro beni per un bene più importante, tutto per dire che l'elmo della Sacra Armatura è sì importante ma ciò che è ancora più importante sono le loro vite. Dopo aver dato nuova fiducia ai cavalieri, Lady Isabel trova il nascondiglio di Morgana grazie all'aiuto della sua banca dati, si tratta di un'isola a forma di teschio posta al largo dei Caraibi. I cavalieri si dirigono all'isola su uno degli aerei della fondazione ma Morgana,

che attendeva il loro arrivo, con il suo cosmo fa sì che il pilota abbia delle allucinazioni e perda il controllo del mezzo facendolo cadere, i quattro cavalieri e il pilota sono in acqua, poco distanti dall'isola quando Andromeda viene risucchiato improvvisamente in acqua, Crystal corre in suo aiuto e si immerge e vede l'amico preda di Serpente di Mare così lancia contro il nemico la Polvere di Diamanti facendo in modo che l'avversario molli la presa su Andromeda ed esca dall'acqua ma una volta fuori Serpente di Mare cerca di attaccare Pegasus e Sirio con dei calci ma Crystal congela l'acqua sotto di lui facendolo cadere sopra e quando il cavaliere di Morgana tenta di tornare in mare Pegasus lo colpisce con una scarica del suo fulmine sconfiggendolo. Giunti a riva i quattro cavalieri lasciano indietro il pilota mentre loro sono impegnati a scalare una ripida parete, unica via di accesso all'isola, con la catena di Andromeda, durante la salita dei regni velenosi attaccano il gruppo, Crystal, debilitato dallo scontro precedente perde la presa ma viene re-

cuperato da Andromeda che con la sua catena riesce a trascinare i suoi amici in cima alla parete. Una volta in cima i cavalieri si trovano davanti Delfino che li attacca subito ma Sirio contrattacca con il Drago Nascente facendo cadere l'avversario dalla scogliera, dopo lo scontro Crystal decide di fermarsi perché troppo stanco per proseguire e non vuole essere un peso per i suoi compagni. Pegasus, Sirio e Andromeda si addentrano in una foresta quando sono attaccati da dei pipistrelli, Sirio decide di ripararsi tuffandosi in acqua ma subito dopo viene risputato fuori da una scossa elettrica che lo ha colpito, così anche Sirio è costretto a fermarsi. Pegasus e Andromeda attraversano il fiume a bordo di un tronco d'albero quando sono attaccati da Medusa che li fa cadere in acqua e con i suoi tentacoli tenta strangolare Pegasus ma si salva grazie all'aiuto di Andromeda, quando Medusa riparte all'attacco Andromeda si difende con la sua catena ma Medusa la usa come conduttore di elettricità

che colpisce il guerriero, Pegasus corre in aiuto dell'amico attaccando Medusa con il Fulmine di Pegasus sconfiggendo l'avversario, nonostante la vittoria Andromeda non riesce a proseguire così Pegasus entra da solo nel castello. Nella sala principale l'eroe trova l'elmo ma le illusioni di Morgana lo moltiplicano così Pegasus decide di sferrare i suoi colpi contro gli elmi riducendoli a brandelli tranne l'originale quando sta per prenderlo è attaccato da Morgana con il Cobra Incantatore, lo stesso colpo di Tisifone, dopodiché crea diverse proiezioni di sé che combattono con Pegasus finché quest'ultimo non intuisce da dove provengono e la ferma, Morgana non si dà per vinta e blocca Pegasus al muro e lo attacca con i suoi artigli finché l'elmo non interviene in protezione del cavaliere scontrandosi con Morgana che prima di morire dice a Pegasus "l'elmo della Sacra Armatura... sei tu, Pegasus, il predestinato!". Quando esce dal castello Pegasus mostra trionfante l'elmo della Sacra Armatura ai suoi amici che lo avevano raggiunto.

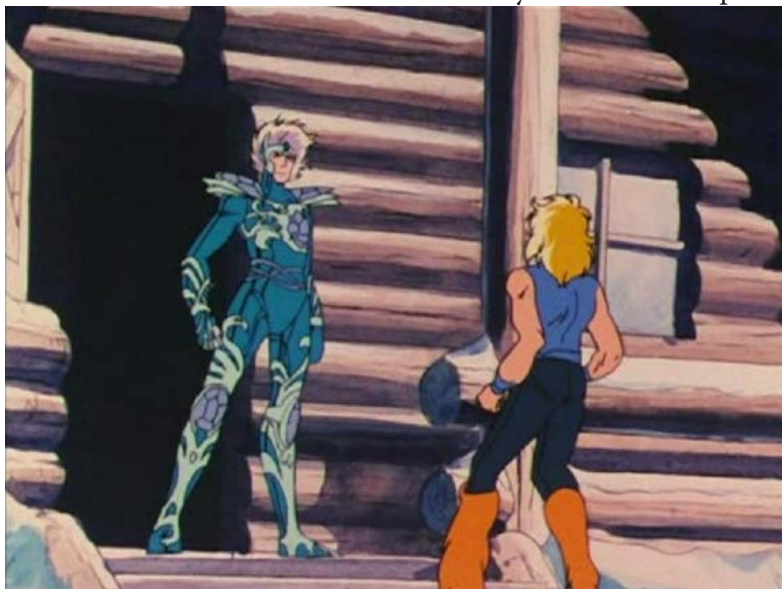




MISSIONE IN GRECIA



A Nuova Luxor dei vandali hanno appiccato un incendio al Palazzo dei Tornei arrabbiati per l'improvvisa interruzione della Guerra Galattica, i cavalieri e Lady Isabel assistono davanti alla tv alle scene. Una volta terminato il notiziario i cavalieri consigliano Lady Isabel di ripararsi in luogo sicuro insieme all'elmo, la ragazza è d'accordo e iniziano i preparativi. In Grecia Arles è furioso con Gigars per l'ennesimo fallimento ma decide di concedergli un'ultima possibilità così il primo ministro ordina a Phaeton di incaricare il Maestro dei Ghiacci di uccidere Crystal e recuperare l'elmo, quando Phaeton dà l'ordine al Maestro dei Ghiacci questi si rifiuta poiché non alzerà mai la mano sul suo allievo, adirato Phaeton manda contro di lui dei soldati che però vengono facilmente battuti, l'intervento di Arles ferma tutto poi ribadisce al Maestro dei Ghiacci l'ordine di



Phaeton ma quando il cavaliere rifiuta ancora Arles lo colpisce controllandone la volontà, sarà libero solo dopo aver ucciso Crystal, ad assistere alla scena c'è anche Castalia che è intenzionata ad avvertire Pegasus. A Nuova Luxor, Lady Isabel è pronta alla partenza insieme a Mylock e Andromeda che ha il compito di proteggerli mentre Pegasus, Sirio e Crystal decidono di recarsi dai rispettivi maestri. Lady Isabel raggiunge una baita in montagna vicino al luogo dove ha perso la vita Phoenix, la ragazza si scusa con Andromeda per averlo portato in quel luogo ma il cavaliere la tranquillizza dicendo che va tutto bene. Pegasus è giunto in Grecia e si aggira per le strade di Atene, alcuni soldati del Grande Tempio infiltrati tra la folla avvertono Tisifone che decide di andargli incontro, Castalia da lontano la segue. Pegasus viene fermato da Tisifone, con indosso la sua armatura, e un manipolo di soldati e quando questi si avventano su Pegasus che riesce a sconfiggere facilmente senza neanche indossare l'armatura, Tisifone lo sfida e Pegasus, dopo

aver indossato l'armatura, la avverte che nelle sua vestigia ora alberga lo spirito del Dragone, per niente stupita Tisifone attacca Pegasus che riesce inizialmente a tener testa alla sacerdotessa, finché i due duellanti non fanno sfoggio delle loro tecniche provocando una violenta esplosione dal quale Pegasus esce malconco, Tisifone si appresta a finirlo ma interviene Castalia dichiarando di volerlo uccidere con le sue mani. Castalia ne approfitta per avvertire Pegasus del pericolo che corre Crystal e subito dopo lo lascia andare fermando

Tisifone che la minaccia di fare rapporto ad Arles ma la sacerdotessa le fa notare che anche lei sarà vittima delle punizioni del Sacerdote perché ha fatto scappare il suo acerrimo nemico Pegasus. Giunto di nuovo ad Atene, Pegasus si appresta a dirigersi in Siberia.

Crystal si trova nei luoghi del suo addestramento e sulla lastra di ghiaccio che ricopre il relitto sul quale riposa sua madre è tentato di romperlo per andare da lei ma il giovane cavaliere desiste promettendogli che un giorno sarebbe tornato. Crystal giunge al villaggio ma lo trova completamente abbandonato così va in cerca di qualcuno per capire cosa sia successo finché non incontra il piccolo Jacob che ormai stanco sviene tra le sue braccia. In una delle case abbandonate, Crystal accende un fuoco e si prende cura del piccolo amico, quando questi si riprende il cavaliere del Cigno gli chiede cosa sia successo e il piccolo gli racconta che degli uomini hanno razziato il villaggio e preso tutti gli abitanti e quando Crystal gli chiede del Maestro dei Ghiacci rimane sorpreso quando il piccolo gli dice che era lui a capo del manipolo di uomini, incredulo Crystal si dirige dal suo maestro che lo attende sull'uscio della porta quando ha sentito il cosmo dell'allievo avvicinarsi. Crystal è incredulo nel vedere l'uomo che lo ha reso cavaliere totalmente cambiato e che ora è pronto ad ucciderlo.



BATTAGLIA TRA I GHIACCI



Crystal si trova di fronte al suo maestro ma non riesce a capire cosa gli sia successo, ricordandolo molto diverso nei tempi dell'addestramento. Il Maestro dei Ghiacci gli ordina di consegnargli l'elmo della Sacra Armatura in cambio della sua vita ma di fronte a questa richiesta l'allievo rifiuta e scappa via per evitare lo scontro con il suo mentore che prova a inseguirlo ma il dolore alla testa per il colpo infertogli da Arles lo costringe a fermarsi.



Ai Cinque Picchi, Sirio è a colloquio con il suo maestro che gli rivela una notizia di vitale importanza, il Grande Sacerdote precedente è morto e gli è succeduto suo fratello Arles, rivelando, così, l'identità del nemico dei cavalieri, l'anziano maestro consiglia poi al suo allievo di visitare i luoghi che lo hanno reso cavaliere prima di ripartire per Nuova Luxor.

Giunto in Siberia, Pegasus non sa da dove cominciare a cercare l'amico Crystal per avvertirlo del pericolo. Non molto lontano da lì gli abitanti del villaggio sono costretti ai lavori forzati dai soldati del Grande Tempio per creare una piramide di ghiaccio voluta da Gigars come segno della grandezza di Arles, le guardie trattano la popolazione del villaggio come schiavi ed è proprio mentre una delle guardie sta per frustare una bambina e sua madre che interviene Crystal. Pegasus raggiunge il villaggio disabitato ma, grazie al fumo del camino, trova il piccolo Jacob che si offre di accompagnare Pegasus alla piramide quando questi si presenta come amico di Crystal, alla piramide il cavaliere del Cigno riesce a stendere le guardie liberando gli abitanti del villaggio ma la gioia è presto interrotta dall'arrivo del Maestro dei Ghiacci che con il solo potere del suo cosmo riesce a fermare gli abitanti del villaggio, così Crystal si vede costretto ad attaccarlo favorendo la fuga degli abitanti. Allievo e maestro sono ora fac-

cia a faccia, Crystal è conscio della difficoltà di affrontare il suo maestro che conosce tutti i suoi colpi, ma nonostante questo non si tira indietro ma il Maestro dei Ghiacci gli congela subito le gambe per poi colpirlo ripetutamente, alle loro spalle una delle guardie, dopo essersi ripresa, cerca di colpire alla testa il cavaliere del Cigno con un fucile ma i colpi sparati sono intercettati tutti da Pegasus che stende definitivamente la guardia e libera Crystal atterrando brevemente il Maestro dei Ghiacci. Pegasus avverte Crystal del cambiamento del suo maestro a cui hanno soggiogato la mente, così si offre di affrontarlo ma il Cavaliere del Cigno lo prega di non intromettersi preparandosi così per lo scontro decisivo. Sia Crystal che il Maestro dei Ghiacci scagliano la Polvere di Diamanti ma ad essere colpiti è Crystal che viene scagliato diversi metri dietro mentre il maestro soffre il dolore alla testa per il colpo di Arles così, anche se non al meglio, si rialza e si prepara per l'ultimo attacco. Crystal lancia la Polvere di Diamanti mentre il dolore alla testa impedisce di fare lo stesso al Maestro dei Ghiacci che viene investito dal colpo dell'allievo venendo scaraventato via per diversi metri. Crystal, conscio del potere del suo maestro non si spiega come sia riuscito a colpirlo quando a sorpresa il Maestro dei Ghiacci si rialza e con tutta la forza del suo cosmo scaglia un colpo contro la pi-



ramide facendola crollare per poi cadere a terra senza più forze. Crystal e Pegasus lo soccorrono e il Maestro dei Ghiacci, la cui mente è libera per effetto del colpo infertogli da Crystal, si complimenta con l'allievo per la sua bontà d'animo, certo che non tradirà mai Atena morendo tra le braccia dell'allievo mentre Pegasus si chiede che senso possa avere combattere fino alla morte.



IL RITORNO DI MINOSSE

CAPITOLO 6

L'ARRIVO DI PHOENIX

Lo scontro tra Cristal e Glauco sta per raggiungere il suo apice con i due cavalieri che espongono al massimo i propri cosmi, in quello stesso momento Sirio si trova di fronte a Decaulio, cavaliere desideroso di vendetta verso il maestro di Sirio, Dohko, e Andromeda ha cominciato il suo scontro con Filolao mentre Pegasus è prossimo all'uscita del Labirinto dove Atena è tenuta prigioniera sotto l'influsso di Minosse.

Cristal, dopo aver incrociato le mani sopra la testa e convogliato lì tutto il suo cosmo, si prepara a lanciare il "Sacro Aquarius" contro Glauco che a sua volta si prepara ad attaccare con il suo colpo più potente, le "Spire Infernali", ma il cavaliere del Cigno riesce ad essere più veloce del suo avversario che viene colpito in pieno dal potere gelido di Cristal. Glauco viene scagliato contro le colonne che sorreggono la sua sala per poi ricadere a terra con l'armatura completamente in frantumi dopo essersi ghiacciati. Credendo ormai sconfitto il nemico, Cristal con le ultime forze rimaste si appresta ad abbattere il muro che conduce al di fuori del labirinto e scaglia la "Polvere di Diamanti" distruggendo il muro, ma alle sue spalle Glauco con le sue ultime forze colpisce a tradimento Cristal facendolo cadere al suolo privo di sensi dopodiché il figlio di Minosse muore.

Nella terza sala Andromeda prova ad attaccare Filolao senza fortuna poiché il cavaliere della Ninfa con i suoi petali riesce a rendere inoffensiva la sua catena. Filolao decide di passare all'attacco, e lo fa con il "Vortice Infernale". L'attacco provoca una tempesta di petali attraversati da una scarica di corrente che colpisce Andromeda che, nonostante la sua catena, non riesce ad evitare per poi cadere a terra. Andromeda riesce a rialzarsi subito poiché il colpo non sembra aver avuto gli effetti sperati, così il cavaliere di Atena chiede ancora una volta a Filolao di farsi da parte. Ma dopo l'ennesimo rifiuto di Filolao, Andromeda espande il suo cosmo e scatena la sua catena contro l'avversario:

« Onde del Tuono! »

E' l'attacco urlato da Andromeda che investe in pieno Filolao facendolo cadere diversi metri indietro e con l'armatura visibilmente danneggiata.

« Ora ti prego cavaliere, non voglio ucciderti. Ti prego di farmi passare. Ho una missione da portare a termine. »

« Vai pure cavaliere! » replica Filolao, dopo essersi rialzato e quasi in lacrime « Io non sono e non sarò mai un guerriero. Non sono in grado di uccidere un altro essere vivente, non ce la faccio. Io sono qui solo per volere di mio padre. Vai cavaliere, distruggi il muro e va a compiere la tua missione. »

Andromeda, contento per aver evitato lo scontro, espande il suo cosmo e col la Catena di Andromeda distrugge il muro della sala. Alle sue spalle Filolao si appresta a scatenare tutta la sua potenza e colpisce il cavaliere di Atena con il suo colpo segreto il "Tornado Infernale" che avvolge un indifeso Andromeda in un potentissimo vortice attraversato da una scarica elettrica che stende il cavaliere lasciandolo privo di sensi.

Pegasus riesce a raggiungere l'uscita del Labirinto e si appresta ad entrare nel palazzo di Minosse dietro il quale è tenuta prigioniera Atena. La dea è sempre più debole per via del cosmo divino che Minosse le sta portando via. Sirio, intanto, è impegnato in battaglia contro Decaulio che prova a prevalere sul cavaliere del Dragone con la sua forza fisica, ma Sirio riesce a difendersi bene con il suo scudo

« Vedo che è vero quello che si dice sullo scudo del Dragone, è molto resistente. »

Afferma Decaulio, che si colpisce Sirio con il "Pugno Infernale", un potente pugno che però si infrange ancora una volta sullo scudo del Dragone che passa al contrattacco.

« Ora tocca a me cavaliere, assaggerai il colpo capace di invertire il corso di una cascata. Colpo Segreto del Drago Nascente! »

Sirio colpisce il suo avversario con un montante



sotto il mento che lo fa balzare in aria. Il guerriero di Minosse si rialza subito complimentandosi per la potenza del suo colpo poi si appresta a sferrare un nuovo colpo contro Sirio, il “Pugno Infernale”. Sirio tenta di difendersi con il suo scudo, ma questa volta il colpo portato da Decaulio è molto più potente del precedente e manda in frantumi lo scudo scaraventando il cavaliere contro uan parete della sala.

Filolao, dopo aver attaccato a tradimento Andromeda che giace a terra privo di sensi, si appresta a dargli il colpo di grazia, ma quando sta per avvicinarsi al cavaliere le piume della Fenice fermano il suo passo perché Phoenix fa il suo ingresso in scena. Il cavaliere della Fenice si avvicina a suo fratello mentre Filolao, con un'espressione tra il sorpreso ed il preoccupato, si allontana

« E tu chi sei? » chiede il figlio di Minosse.

« Io sono un cavaliere di Atena, Phoenix è il mio nome. »

« Phoenix? Il cavaliere sopravvissuto all'isola della Regina Nera. La tua fama ti precede, Phoenix. Scommetto che sei qui per sconfiggermi. Ma ti farò fare la stessa fine di quello stupido cavaliere che ha creduto alle mie parole. Ah ah ah ah. »

« Non sottovalutare Andromeda, il suo potere è grande. Solo il suo carattere pacifico gli permette di non odiare il nemico. Ma ora dovrai combattere con me! »

I due cavalieri sono faccia a faccia, espongono i loro cosmi pronti a darsi battaglia, ma la mano di Phoenix è fermata da Andromeda

« Fratello lascialo a me, questa è la mia battaglia. Guarda, la strada è aperta. Raggiungi Pegasus e salva Atena. »

« Andromeda, sei sicuro? Sei ancora debole per il colpo subito. »

« Non preoccuparti, ora va! A lui ci penserò io! »

« Scusate, mi dispiace interrompere questo quadretto familiare... » interviene Filolao « Ma da qui non passerà nessuno di voi perché io ve lo impedirò! »

Non curanti delle parole di Filolao, Andromeda blocca il nemico avvolgendolo con la sua catena mentre Phoenix corre via superando la sala e dirigendosi verso Atena.

« Tsk, credi di aver vinto Andromeda? Dopo che ti avrò sconfitto raggiungerò lui e lo sconfiggerò. Non avete speranze voi cavalieri di Atena. »

« Zitto e combatti, Filolao! Abbiamo un conto in sospeso io e te. »

Così dicendo Andromeda libera il nemico e si prepara a battersi con Filolao, mentre Phoenix corre verso l'uscita del Labirinto che Pegasus ha già superato e a stento attraversa il palazzo di Minosse dove in fondo ad attenderlo c'è Androgeo, l'ultimo figlio di Minosse. La ferita infertagli da Catreo durante il loro scontro lo indebolisce sempre più. Intanto nella quarta sala, Sirio si rialza a stento dopo aver subito il colpo di Decaulio che ha mandato in frantumi il suo scudo, il cavaliere ringrazia la sua corazza che ha attutito il colpo, poiché senza di essa sarebbe sicuramente morto vista la potenza del colpo di Decaulio.

« Ancora non ti è bastato cavaliere del Dragone? Meglio così! La mia vendetta su Dohko di Libra sarà ancora più grande! »

« Dimmi qual'è il nesso tra te e il mio maestro? »

« Se ci tieni a saperlo te lo dirò, prendilo come un regalo prima di finirti definitivamente. »





