

NUMERO 10

LE DODICI CASE MAGAZINE

INTERVISTA A...



PEGASUS/ IVO DE PALMA

**IORIA
IL LEONE DALLE
ZANNE DORATE**



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85.....</i>	<i>3</i>
<i>Gli appuntamenti per i 30 anni di Saint Seiya.....</i>	<i>4</i>
<i>Intervista a Stefano Cerioni.....</i>	<i>5</i>
<i>Cancer, il guardiano della bocca di Ade</i>	<i>7</i>
<i>Contest voce d'oro</i>	<i>10</i>
<i>Lady Isabel, la reicarnazione della dea Atena....</i>	<i>11</i>
<i>Mitologia - Pesci.....</i>	<i>14</i>
<i>Myth Cloth - Ioria God</i>	<i>15</i>
<i>Saint Seiya Extra - Perfect Edition.....</i>	<i>17</i>
<i>Episodio 25 - In nome di Atena.....</i>	<i>18</i>
<i>Episodio 26 - Amici o Nemici</i>	<i>19</i>
<i>Episodio 27 - Lo scudo di Medusa</i>	<i>20</i>
<i>Le vignette dei Sarcastici4.....</i>	<i>21</i>



L'EDITORIALE DI SEIYA85

Una domanda che mi pongo di recente, e ahimè sempre più spesso, è: “perché con l'andare avanti degli anni la qualità del disegno degli anime invece di migliorare, peggiora?”

Girando un po' sul web riscontro che questo dubbio non attanaglia solo me, ma anche altri amanti di anime di ogni genere poiché, oltre alle ultime produzioni

Saint Seiya, questo fenomeno ha colpito anche molte altre serie, e lo si nota maggiormente nei rifacimenti di grandi classici come ad esempio Dragon Ball Z o proprio Saint Seiya. In queste produzioni non si può non notare che la qualità dei disegni di alcune scene è veramente bassa, per non dire talvolta imbarazzante. Io una risposta ho provato a darcela incolpando come sempre il vile denaro, perché penso che le case di produzione, Toei su

tutti, tentano sempre di economizzare al massimo un prodotto, spesso e volentieri lo fanno anche a discapito della qualità delle animazioni. In questi casi si punta più sul fatto che molte di queste serie sono spin-off di grandi classici come appunto Saint Seiya o Dragon Ball, e che quindi dovrebbero essere trainate verso i profitti più dal nome che hanno che non dalla storia che raccontano o di come la raccontano. Un esempio è stata l'ultima serie dei Cavalieri dello Zodiaco, ovvero il tanto discusso Soul of Gold, dove la Toei ha compresso una storia interessante in soli tredici episodi di fattura scadente puntando, come detto, più al nome che al contenuto. Il rischio di tale scelta è alto, in questi casi molti fan possono rinnegare un prodotto che in comune con la serie originale ha solo il nome e quindi trasformare in flop la produzione o addirittura far scendere in modo impietoso anche l'importanza della serie madre. Ma la colpa va condivisa. Va condivisa con gli studi di animazione che lavorano a queste produzioni, perché se anche è vero che un prezzo di realizzazione basso comporta una qualità di realizzazione bassa, non si può certo tollerare delle mancanze assolutamente clamorose come ad esempio, senza voler infierire, in Soul of Gold. In alcune tavole i perso-

naggi non avevano i connotati, ma solo la forma del volto senza nulla, oppure le forme dei visi stessi erano poligoni irregolari o, ancora peggio, la prospettiva veniva spesso e volentieri maltrattata, insomma sono cose che dovrebbero essere l'abc dell'animazione. Una produzione a basso costo può giustificare una carenza nei dettagli o una tavola fatta in fretta, ma certo

non si possono giustificare animazioni senza senso come purtroppo troppo spesso si vedono ultimamente. Quella è colpa dell'animatore. Parlando degli animatori, dobbiamo constatare che non sembra stato esserci un ricambio generazionale tra gli animatori, come ci fu negli anni ottanta ma, anzi, pare che lo sviluppo di queste figure sembra essersi fermato. È anche vero che oggi molte cose le si fanno a computer e non a mano, ma questo non giustifica

ca tratti e disegni fatti veramente male, poiché se non hai una buona mano a disegnare e una tecnica di base comunque decente il computer non fa miracoli. Per essere degli ottimi disegnatori c'è bisogno di anni di studio e tanta gavetta. Ne è un esempio il compianto Shingo Araki, che lavorando agli ordini di un maestro come Osamu Tezuka fece l'esperienza giusta per diventare un grandissimo disegnatore, sviluppando una sua tecnica di disegno. Invece oggi sembra che basta uscire dalle accademie e si è già disegnatori, senza neanche un minimo di esperienza. Oggi solo chi ha lavorato al fianco di grandi maestri dell'animazione riesce veramente a distinguersi con il suo tratto. Questa loro bravura li giustifica a chiedere compensi maggiori che le case di produzione non sempre sono disposte ad offrire, quindi si finisce col rivolgersi a studi di animazione con disegnatori emergenti e senza la dovuta esperienza. Ritornando sempre ad incolpare il vile denaro, toccherebbe trovare una soluzione a metà strada, perché come diceva mio nonno “Il risparmio non è mai guadagno”, quindi per far un buon prodotto c'è bisogno di mani esperte. Speriamo che in Giappone se ne rendano conto presto...

SEIYA85



Le dodici armature d'oro in scala 1:1

In Giappone, per festeggiare il trentennale dei Cavalieri dello Zodiaco, si sta allestendo la tanto attesa mostra sui personaggi di Kurumada che si terrà a partire da Giugno di quest'anno, in questa mostra saranno esposte anche le dodici armature d'oro a grandezza naturale. Per ora si sa che lo staff ha concluso le riproduzioni delle vestigia di Saga di Gemini, Aiolia del Leone, Shaka di Virgo, Aiolos di Sagittario, Camus dell'Acquario e Milo dello Scorpione, a breve dovranno essere completati le restanti. I preparativi incombono, l'evento si avvicina.

Nuova pausa per Next Dimension



Il manga, sequel/prequel ufficiale della serie va di nuovo in pausa. Dopo le uscite invernali in occasione del trentennale della serie in molti si sarebbero aspettati che le uscite si prolungassero ancora per un po' ma invece dopo il capitolo 74 il manga disegnato da Kurumada stesso va di nuovo in stand-by. Non si ha ancora una data ufficiale della ripresa del manga, la speranza è vederlo all'opera di nuovo in primavera quando in Giappone uscirà il decimo tankobon del manga.

La Bandai annuncia le nuove uscite D.D. Panoramation



Dopo Pegasus e Gemini previsti per Maggio 2016, la Bandai ha annunciato la nuova uscita della nuova linea di action figure D.D. Panoramation, a partire da Giugno 2016 in Giappone entreranno sul mercato Phoenix tra i cavalieri di Bronzo e Virgo tra i cavalieri d'Oro. Il costo si aggirerà sui 28,00 € circa per Phoenix e 47,00 € per Virgo



LA VOSTRA INTERVISTA A IVO DE PALMA LA GRANDE VOCE DI PEGASUS



Cari Cavalieri, come promesso alla fine del contest avremmo intervistato le voci dei vincitori ovvero Ivo De Palma e Alberto Sette. Iniziamo con la voce di Pegasus che risponderà alle domande che inseriremo in questo post. Avete tempo fino alle 18 di domani per inserire le vostre domande a cui il signor De Palma risponderà. Ragazzi a voi la parola...

MARCO - Ivo com'è essere Pegasus da circa 30 anni?

IVO DE PALMA - 25 per l'esattezza. Bello. Ma anche meno bello per il motivo esposto in altra risposta.

MARCO - Ivo che cosa le ha lasciato il personaggio di Pegasus durante questi anni?

IVO DE PALMA - Soddisfazioni molte, anche qualche rottura di scatole, ma in misura obiettivamente molto minore.

MARCO - Ci spiega come fu scelto per il ruolo di Pegasus?

IVO DE PALMA - Scelse Carabelli, di sua propria iniziativa. Per fortuna mia (ma credo anche vostra), all'epoca non si facevano provini vocali da sottoporre al cliente. Sceglieva il direttore. E meno male, altrimenti avrei rischiato di perderlo, quel provino.

MARCO - Ivo che lei sappia il suo Pegasus è tanto diverso da quello originale di Furuya?

IVO DE PALMA - Essendo lievemente diversa l'impostazione dei personaggi e il registro linguistico da noi adottato, direi che un po' diverso lo è. Lui più rovente e aggressivo, io focoso ma un po' più riflessivo. Diverso è anche l'impasto sonoro generale, tale per cui le loro voci sono tendenzialmente più squillanti, mentre le nostre tendono a valorizzare, come da tradizione del doppiaggio italiano, un maggior numero di sfumature e di mezzi toni. Non sempre strilliamo, in buona sostanza. Poi, la verve ti-

picamente nipponica resta tale solo in originale, per ovvi motivi. Noi la trasponiamo nella nostra lingua, dandone una plausibilissima versione italiana, ma è ovvio che un giapponese resta perfetto solo in giapponese, così come uno scugnizzo resta perfetto solo in napoletano.

Poi, lui è più bravo, e qui c'è poco da fare.

MARCO - Quale è stato il personaggio più difficile da doppiare per lei?

IVO DE PALMA - Pegasus. Strano, eh?

Intendiamoci. È facile perché appena apro bocca sono (ancora) lui. Ma sono sempre sotto esame (ce la fa? non ce la fa?), e questo stressa un po'.

Per tutto il resto, c'è da considerare che in genere veniamo scelti su personaggi che sono "nelle nostre corde", e quindi molte difficoltà sono bypassate in partenza.

ALDEBARAN - Io vorrei chiedere se al Maestro da fastidio magari essere riconosciuto spesso e volentieri come Pegasus, nonostante presumo abbia sicuramente fatto cose più "impegnate".

IVO DE PALMA - No, assolutamente, sennò difficilmente girerei l'Italia per eventi vari.

Pegasus è un personaggio che sicuramente mi ha dato molto, purché sia chiaro che anch'io ho dato molto a lui, in italiano.

MARCO - Ivo la serie ha avuto un doppiaggio fuori



dal comune, con un taglio più epico e psicologico. Quanto è stato difficile, se lo è stato, dare questa impronta alla serie?

IVO DE PALMA - Non fui io a darla, ma il direttore e il dialoghista di allora.

Diciamo che per me non fu un problema seguire quelle direttive, che valorizzavano le mie corde in modo notevole.

MARCO - Quali sono stati i maggiori ostacoli nell'adattamento italiano della serie di Ha-

des?

IVO DE PALMA - Nessun ostacolo, nell'ambito della scelta del cliente, che si orientò per una sostanziale continuity con la serie classica.

Eppure, riuscii a far sdoganare la figura del Buddha, fino a quel momento ampiamente censurato, e a mantenere alcune espressioni in originale, come Arayashiki e Misopetamenos. Anche se questo mi valse l'accusa, da parte di certa Isis animata da sedicenti appassionati (pure troppo) del doppiaggio storico, di "nipponofilia". Tra i fan dei cavalieri vi sono persone splendide, ma anche elementi francamente rivoltanti.

ORPHEE - Ivo ha scelto lei il cast di doppiatori per il Film?

IVO DE PALMA - Sì, certo, ho scelto io.

MARCO - Come in ogni fan base.

IVO DE PALMA - Sì, Marco, ma almeno gli altri non dicono che quel cartone ha insegnato loro dei valori. Cosa che invece i fan dei Cavalieri ripetono spesso. Alcuni, a ragione. Altri, a sproposito.

MARCO - Che criteri vengono usati solitamente nell'attribuzione di una voce ad un personaggio piuttosto che un'altra, e che importanza assegna, se ne assegna, alla somiglianza delle voci italiane con quelle originali?

IVO DE PALMA - Vi sono due scuole di pensiero. Quella che cerca a tutti i costi la voce più simile a quella originale, e quella che cerca la voce più interessante

ed espressiva al servizio di quel volto, indipendentemente dalla somiglianza con quella originale.

Io sono di quest'ultima idea, come dimostra per esempio la mia scelta del collega D'Andrea su Rhadamante. Ma non è un dogma, perché per esempio nel caso di Shin e Mur ho scelto coerentemente con il timbro delle voci originali.

MARCO - Un problema che affligge oggi gli anime in tv è la censura che costringe a tagli drastici o orari quasi proibitivi, ci può dare una sua opinione in

merito.

IVO DE PALMA - Domanda frequentissima, cui da molto tempo rispondo ribaltandola sul pubblico, perché le censure in televisione le ha richieste e ottenute proprio il pubblico, per azione di uno dei suoi più potenti rappresentanti.

Quindi sono io che dovrei chiedervi che cosa pensate delle censure, perché delle due l'una. O siete d'accordo che vi siano, o non siete d'accordo ma non avete fatto nulla per far sentire la vostra voce e per farla prevalere su quella di opinione contraria alla vostra. In democrazia funziona così, ragazzi. Chi ha certe idee si mette insieme a chi la pensa come lui, fa gruppo, e come gruppo fa pressione. E' quello che ha fatto l'organizzazione che ha richiesto di moderare immagini e parole nei cartoni animati. Organizzazione che rappresenta il pubblico, non le emittenti o i distributori. Avreste dovuto farlo anche voi, e fare pressione in senso contrario. Ma ci vuole impegno, e sono rogne, grattacapi. E' già difficile gestire bene un gruppo fb, dove fondamentalmente si cazzeggia, figuriamoci un'organizzazione con ambizioni più grandi. Allora è molto più facile tornare a casa dal lavoro o dalla scuola e sfogarsi sulla tastiera contro "De Palma (o chi per esso) che cambia tutte le battute", o con le emittenti ritenute bacchettone, quando invece semmai bacchettone è il pubblico. Comunque, consolatevi, non è che in America vada molto meglio, eh...

nei "Knights of the Zodiac" il sangue è virato sul colore verde, e non viene nemmeno chiamato sangue, ma "fluido vitale"...

Giusto per chi ancora pensasse che il problema è Mediaset. Purtroppo, difficilmente si arriverà al momento in cui una parte del pubblico, probabilmente maggioritaria (e quindi ancor più colpevole



di ignavia), chiederà e otterrà in televisione il rispetto totale dell'originale nelle edizioni italiane. Un po' per la pigrizia cui ho accennato poco sopra, un po' perché chi vuole il rispetto dell'originale ha cominciato a infischiarne del doppiaggio e a seguire tutto in originale, invogliando anche i distributori italiani a proporre Lost Canvas e Soul of Gold coi sottotitoli.

MARCO - Altro problema degli anime di oggi è il "maltrattamento" che fanno le reti televisive su di esse, un esempio può essere l'ultima serie di Lupin che su Italia1 ha cambiato spesso orario fino ad arrivare a notte inoltrata. Cosa pensa in merito?

IVO DE PALMA - Beh, è (mal)costume di alcune emittenti utilizzare i prodotti che hanno in magazzino più come tappabuchi che come prodotto artistico/commerciale da sfruttare per bene. Fu così anche per Sentieri, negli ultimi anni di programmazione. Il perché resta uno dei tanti misteri del marketing televisivo.

MARCO - Ivo vorrei chiederle se per lei è più difficile doppiare un cartone o un film con attori reali?

IVO DE PALMA - Tecnicamente è molto più difficile il cartone.

Perché loro non respirano e noi sì. Perché spesso parlano "sopra le righe" (quindi forzando molto i toni) e a volte con voce contraffatta. E perché loro non invecchiano, o addirittura (come nel film) ringiovaniscono, e noi invece no. Psicologicamente, invece, è più difficile l'attore in carne ed ossa, perché in quel caso la voce deve restituire uno spessore e un vissuto autentici.

MARCO - Anche il doppiaggio si tiene al passo con i tempi. Quanto e in che modo le nuove tecnologie sono entrate in sala di doppiaggio?

IVO DE PALMA - In modo totale. Ma per fortuna, ancora non così totale da sostituire anche l'unico contributo ancora interamente umano, quando parliamo di cartoni. Cioè la voce dei personaggi. Con la musica, purtroppo per molti musicisti, è andata peggio.

FABIO - Ivo oltre ai doppiatori, quali altre "figure" lavorano al doppiaggio di un anime?

IVO DE PALMA - Il dialoghista (che spesso è anche traduttore), il direttore di doppiaggio, il fonico di ripresa, l'assistente al doppiaggio, il fonico di mix.

FABIO - Quanto è stato complesso adattare il dop-

piaggio in italiano al labiale dei personaggi?

IVO DE PALMA - Mah, guarda, la difficoltà di adattare un copione giapponese non risiede nei labiali, perché il labiale dell'animazione giapponese è semplicemente un "apri-chiudi" fino alla pausa, o al termine della battuta. Rispetto al labiale, sono più complicati i cartoni americani, perché ripropongono il labiale della loro lingua, quindi con aperture e chiusure ben precise, cui il dialoghista deve stare più attento.

ALDO - Maestro Ivo De Palma, quanto tempo le

portava via il doppiaggio di un personaggio come Pegasus? E di cosa ha bisogno, un doppiatore, per intraprendere un percorso così?

IVO DE PALMA - Mah, i turni di doppiaggio hanno durata standard e quantità commisurata alla durata. Essendo una serie molto lunga, il doppiaggio degli episodi classici è durato due annetti, ma con ampie pause tra una tranche e l'altra. In estrema sintesi, per la seconda domanda:

dizione, recitazione, possibilmente canto. Talento naturale, o "capatosta" sufficiente per conseguire un minimo con lo studio. E poi magari anche un pizzico di fortuna.

MARCO - Ivo lei cosa consiglierebbe a chi si vuole avvicinare alla professione di doppiatore?

IVO DE PALMA - Su questo, basta consultare il mio sito internet www.ivodepalma.it per trovare molte risposte.

MARCO - Ivo con quali ruoli hai iniziato a doppiare? (oltre al già citato Mirko dei Beehive o Vernon delle tartarughe Ninja)? Cosa piacevolmente di quel periodo?

IVO DE PALMA - I ruoli sono desumibili su Wikipedia, anche perché di alcuni ho perso proprio il ricordo. Dell'epoca ricordo ovviamente il fatto che i sacrifici venivano ripagati, e come tutti gli inizi in ambito creativo furono certamente anni esaltanti.

SISSI DUE - E' mai stato becchettato magari all'inizi della sua carriera?

IVO DE PALMA - Beh, certo. Come è giusto che sia. Chi insiste per avere di più vuol dire che ti ritiene in grado di arrivarci. Quindi è buon segno anche se non sembra.

MARIA TERESA - Maestro se dovessero rifare i cdz farebbe di nuova seiya o cambierebbe personaggio?



IVO DE PALMA - Mai fatto Seiya. Io ho fatto Pegasus... E certo non lo cambierei con altri, essendo oltretutto il protagonista.

OTTAVIO - **Ma tra i personaggi dei saint avrebbe voluto doppiare qualcuno di differente o con pegasus è stato amore a prima vista?**

IVO DE PALMA - Fui fortunato a essere scelto per un personaggio che potevo rendere bene e che guarda caso era anche il protagonista. Tra i focosi, quindi più adatti alla mia voce, certamente Scorpio. Tra i riflessivi, Sirio e Mur.

SISSI DUE - **Lei e' molto severo come direttore?**

IVO DE PALMA Come direttore cerco di essere più collaborativo.

LIVIO - **Si e' mai pentito di aver scelto un doppiatore piuttosto che un altro nel film? La voce di Scorpio di chi e'?**

IVO DE PALMA - Nel film è donna. Ed è Katia Sorrentino.

Direi che nel film sono soddisfatto di tutti. Considerate che le voci principali dovevano comunque essere quelle.

SISSI DUE - **Durante i Cavalieri c'è stato qualcuno (colleghi/e) con cui si e' divertito maggiormente?**

IVO DE PALMA - Mi sono divertito innanzitutto col direttore che mi diede il personaggio, cioè Carabelli. Malgrado fosse molto esigente. In genere registriamo separatamente, quindi non potrei dire di essermi sbellicato dalle risa con altri colleghi. Per lo meno in sala. Invece è divertente ritrovarci ogni tanto agli eventi, attornati dai fan.

ORPHEE - **Che cosa la accomuna all'altro vincitore Alberto Sette?**

IVO DE PALMA - Alberto risiede in Piemonte, come me.

Siamo della stessa generazione, quindi eravamo giovani all'epoca in cui un certo gusto per la parola, e

Bene cari Cavalieri, l'intervista è finita. Voglio ringraziare Ivo De Palma per essere stato così cortese e disponibile e ringrazio voi per aver partecipato così numerosi.

quindi per la tecnica vocale, era considerato il giusto approccio a questa professione. E infatti entrambi, pur con timbri vocali differenti, ci sforziamo tuttora di dare valore alla scansione della battuta e della singola parola.

GIUSEPPE - **Maestro Ivo, dopo oltre 20 anni come un doppiatore riesce a conservare il suo timbro di voce? Non andate mai in giro senza sciarpe a portate di mano, evitate alcuni alcolici? Come mai secondo lei in Italia non vengono sponsorizzate le ultime serie a cartoni dei cavalieri? È forse perché le emittenti pensano che avrebbero poche probabilità di successo? E nel caso, noi possiamo mobilitarci in qualche modo?**

IVO DE PALMA - Mah, vedi, Giuseppe, la voce va trattata bene, ma anche male, sennò diventa troppo cagionevole. Per il resto, l'igiene vocale vorrebbe che si facessero alcune cose e non se ne facessero altre, ma illustri voci spesso fanno il contrario di quanto dicono queste norme. Per quanto riguarda la seconda domanda, non è colpa nostra se il pubblico oggi gradisce altre cose e i Cavalieri dello Zodiaco non sono attualmente il marchio più seguito. I fan possono anche tentare di mobilitarsi, ma chi investe guarda i numeri. Per fare un esempio, i 203 membri del vostro gruppo sono un po' pochini, su un totale di almeno 60 milioni di italiani.

ANDREA - **E' mai uscito con una ragazza che non sapesse chi era Pegasus?**

IVO DE PALMA - A te rispondo subito. Difficilmente non lo sanno. Ma in genere è Mirko il loro primo amore. Comunque semmai il problema è l'opposto. Non tutte le ragazze che sanno chi è Pegasus vogliono uscire con me.



LE DODICI CASE

IORIA

LE ZANNE D'ORO DEL LEONE



DATI

Età: 20 anni
 Altezza : 1,85m
 Peso: 85 Kg
 Data di nascita: 16-8
 Luogo di nascita: Grecia
 Gruppo Sanguigno: 0
 Località di allenamento: Grecia

ASPETTO

Ioria compare fin da subito senza però mai mostrare la sua identità di Cavaliere d'Oro, si mette in luce a subito principalmente per la sua nobiltà d'animo più che per la sua forza, è sempre pronto a schierarsi al servizio dei più deboli e dei bisognosi. Ioria è il fratello minore di Micene e inizialmente il pensiero che il fratello fosse un traditore, ne mina l'animo al punto, che negli anni in cui cerca di riabilitarne il nome il ragazzo sviluppa un sentimento contrastante di amore e delusione verso chi ammirava, arrivando ad avere un atteggiamento distaccato, molto diffidente nei confronti del mondo esterno e dello stesso Grande Tempio, di cui sovente non rispetta le regole e gli atteggiamenti formali, pur rimanendo Cavaliere comunque molto fedele, sempre pronto a lanciarsi in prima fila contro

i nemici e a dare la vita per Atena e le persone che ama.

Ioria è di corporatura robusta e con i capelli castano chiari, nonostante nel manga fossero biondi, ma nel manga Episode G viene mostrato che in passato il cavaliere era solito tingersi i capelli di rosso per non somigliare a suo fratello Micene, ma col tempo il cavaliere acquista più fiducia in se e cessa questa sua abitudine.

COLPI SEGRETI



Zanna del Leone (Lightning Volt): è un pugno diretto portato alla velocità della luce. È in grado di utilizzare la ionizzazione dell'aria prodotta dalla velocità del colpo per far scoccare una potentissima corrente elettrica (come un fulmine, appunto) che colpisce il nemico sotto forma di sfera di energia.

Per il Sacro Leo (Lightning Plasma): è una serie di pugni portati alla velocità della luce. Dalla mano protesa in avanti si genera una fitta rete di raggi luminosi che intrappolano e colpiscono i nemici da più direzioni. Nel manga classico, Ioria afferma che con questo attacco sia in grado di sferrare cento milioni di pugni in un secondo.

Photon Burst: In Episode G Ioria rivela questo colpo potentissimo è stato ideato per proteggere il fratello Micene. I fotoni si concretizzano in vere e proprie stelle in miniatura che crescono di intensità e poi penetrano nel corpo del nemico (malgrado l'armatura da lui indossata) in modo da disintegrarlo dall'interno. Successivamente alla prima apparizione il colpo viene suddiviso in quattro fasi: Photon Invoke, quando Ioria espande al massimo il suo cosmo; Cosmos Open, quando lo concretizza nell'ambiente circostante creando diverse stelle luminose; Photon Drive, quando le stelle si dirigono contro l'avversario, superandone l'armatura e penetrando nel suo corpo, senza possibilità di evitarle; Photon Burst, quando le stelle esplodono distruggendo l'avversario.

STORIA

Ioria è il fratello minore del Cavaliere d'oro Micene di Sagitter, che tutti credono un traditore. Proprio da Micene, per il quale provava un grande affetto oltre



ad una forte ammirazione, Ioria è stato addestrato al Grande Tempio di Atene per diventare un Cavaliere di Atena. Credendo fortemente che la volontà del Gran Sacerdote sia quella di Atena, di cui avrebbe dovuto essere il rappresentante, chiede l'incarico di sostituire Scorpio nella missione nella quale avrebbe dovuto punire Pegasus e i suoi amici e recuperare l'elmo dell'armatura del Sagittario, trafugata anni prima. Lo scopo principale delle azioni di Ioria, oltre quello di dimostrare fedeltà alla Dea, è anche quello di rimediare agli errori del fratello, di cui sente le colpe ricadere su di sé.

A Nuova Luxor, Ioria trova Pegasus e mentre sta per colpirlo Tisifone, giunta poco prima, fa da scudo con il suo corpo ai colpi lanciati dal Cavaliere del Leone. Il ragazzo, dispiaciuto per l'imprevista ferita causata alla donna e per l'idea di combattere contro il Cavaliere di Bronzo, per cui aveva sempre provato affetto e ammirazione, decide di rientrare al Grande Tempio, portando con sé Tisifone per farle avere le cure necessarie. Il Sacerdote però, non fidandosi del fratello di un traditore, manda tre cavalieri d'argento a controllarlo, Orione, Dedalus e Argetti. Quando i tre iniziano ad attaccare Pegasus in suo aiuto giunge proprio l'Armatura d'Oro del Sagittario, che permette al ragazzo di sgominare facilmente i tre Cavalieri d'Argento. A quel punto Ioria, incuriosito dall'avvenimento e considerando Pegasus in grado di battersi con lui inizia ad affrontare il ragazzo, fino all'arrivo di Lady Isabel che rivela a Ioria la vera storia di Micene. Ioria, sconvolto e allibito, arriva a colpire la donna con il sacro Leo, pur di sapere se è davvero Atena, ma alla fine capisce i suoi errori e ritorna con Tisifone al Grande Tempio coscio del fatto che suo fratello Micene

era un eroe e non un traditore. Rientrato al Grande Tempio, si reca dal Grande Sacerdote, per affrontarlo apertamente a cui dichiara di aver scoperto la verità, quando lo scontro sta per avere inizio vengono interrotti dall'arrivo del Cavaliere di Virgo, con il quale si trova a scontrarsi, approfittando della concentrazione massima di entrambi, Arles colpisce il Cavaliere del Leone con il Demone dell'Oscurità, facendolo cadere completamente sotto il suo controllo mentale, l'unico modo per risvegliarsi è uccidere uno dei suoi avversari. Alla quinta casa giunge Pegasus che, convinto di trovare un amico, rimane spiazzato dal cambiamento di Ioria. I due cavalieri danno vita ad un combattimento molto cruento dove Pegasus subisce la potenza del cavaliere del Leone che porta colpi troppo veloci per Pegasus. In aiuto di Pegasus giunge Cassios che sa che il cavaliere del Leone è sotto l'influenza di Arles e così decide di sostituirsi a Pegasus fin quando Ioria non lo uccide, la morte di Cassios scatena le ire di Pegasus che risveglia il settimo senso e riesce a vedere i colpi portati da Ioria che viene colpito dal cavaliere di bronzo e risvegliato dal maleficio di Arles. Una volta ripresosi, Ioria guarisce la ferita di Pegasus e va a dare degna sepoltura a Cassios. Dopo la sconfitta di Gemini, Ioria appare quando dona il suo sangue per rigenerare l'armatura di Pegasus, distrutta durante le battaglie alle dodici case.

Durante lo scontro dei cavalieri contro Nettuno, ai cavalieri d'oro viene ordinato di rimanere a guardia delle dodici case ma Ioria tenta di disobbedire agli ordini per correre in aiuto dei cavalieri ma viene fermato da Mur che lo riporta alla ragione.

Nella serie di Ade, durante l'attacco degli specter al Grande tempio, alla quinta casa sconfigge alcuni Specter, e poi affronta Raimi di Worm. Lo scontro vede Ioria in vantaggio sull'avversario, che nonostante sia inferiore al Cavaliere d'Oro continua a combattere. Alla fine, Ioria uccide l'avversario con il Sacro Leo. In questa occasione, capisce che Gemini, Aquarius e Capricorn hanno oltrepassato la sua casa travestiti da



comuni Spectre e corre alla sesta casa dove si ritrova con Mur e Scorpio a combattere i tre traditori contrastandoli con l'Urlo di Atena. Dopo che Atena si sacrifica, Ioria, Scorpio e Mur si dirigono al castello di Ade, Ioria viene poi sconfitto da Rhadamante per causa della barriera che circonda il castello di Ade, che indebolisce il cosmo dei Cavalieri. Ritorrerà davanti al Muro del pianto, dopo essere stato aiutato da Atena, insieme a Mur e Scorpio, dove ritroverà, dopo molti anni suo fratello Micene e si produrrà nel sacrificio necessario ad aprire una breccia in esso.



EPISODE G

Nella saga Episode G, ambientato nel 1979, 6 anni dopo il tradimento di Micene, il giovane Ioria è il protagonista indiscusso nella lotta contro i Titani e Crono nel loro attacco al Santuario. Dopo la morte di Micene, Ioria conobbe John Black che gli fece capire l'importanza di difendere i più deboli. Il suo ruolo centrale è dovuto anche al suo predominio sul fulmine, unica arma capace di sciogliere i sigilli di Zeus e di uccidere i Titani. Proprio per questo motivo nei primi capitoli del manga sia Ponto che Crono si riferiscono a lui chiamandolo "l'uomo del malaugurio". Ioria si trova ad affrontare i Titani che di volta in volta vengono riportati in vita a cominciare da Iperione con il quale si scontra in più di un'occasione facendo nascere stima reciproca tra i due. Ioria, involontariamente, con il suo fulmine rompe il sigillo che teneva imprigionato Crono che rapisce la piccola Lythos, un'orfana di cui

ha scelto di prendersi cura accogliendola nella Casa del Leone e a cui è molto affezionato. Ioria si dirige nel Tartaro insieme ad altri cavalieri d'oro per affrontare i Titani, che a loro volta erano macchinati da Ponto, e pongono fine alla minaccia portata da Crono e Ponto.

SOUL OF GOLD

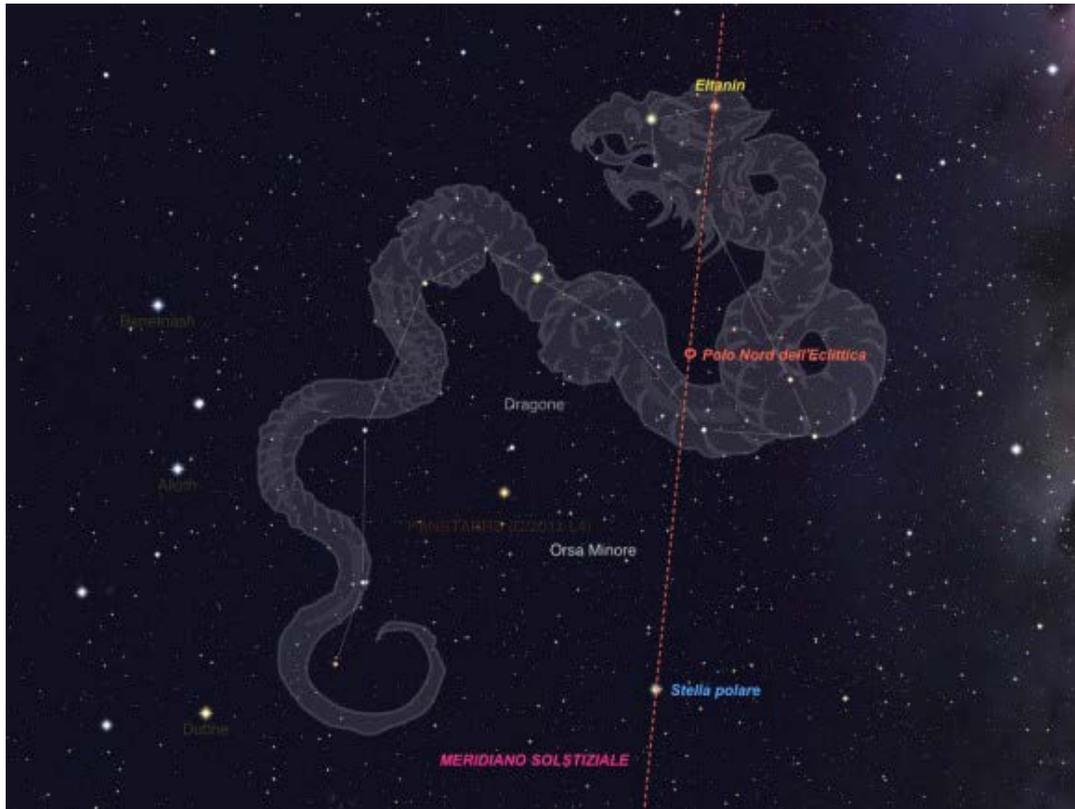
Dopo la distruzione del Muro del Lamento e la loro morte, Ioria si ritrova misteriosamente ad Asgard, lì fa la conoscenza di Lithya, una delle ancelle di Hilda di Polaris, la celebrante di Odino ammalatasi misteriosamente. Lithya spiega a Ioria il pericolo che corre Asgard a causa dell'Yggdrasil fatto risorgere dal nuovo celebrante Andreas, dopo qualche esitazione il cavaliere si offre di aiutarla ma si batte con Frodi, uno dei nuovi cavalieri di Asgard, e durante lo scontro il cavaliere del Leone assiste alla trasformazione della sua armatura in armatura divina che gli permette di battere Frodi. Deciso a scoprire cosa si nasconde dietro alla loro rinascita, accompagna Lithya verso l'Yggdrasil. Una volta giunto all'albero maledetto, Ioria combatte ancora con Frodi nella stanza dell'Eroe riuscendo a distruggere la statua. Il cavaliere del Leone giunge al cospetto di Andreas che affronta da solo ma quando in lui si risveglia il dio degli inganni Loki ma sul campo di battaglia giunge Micene, il cavaliere del Sagittario anche se privo di armatura giunge a dare man forte al fratello. Ioria indossa l'armatura di Odino che, in eufonia con il suo cosmo di cavaliere d'oro, diventa dorata, Ioria riesce a tenere testa al dio nordico fin quando il dio non manda in frantumi l'armatura di Odino. Per lo scontro finale, Ioria si riunisce ai suoi compagni cavalieri d'oro e, risvegliando le armature divine grazie all'aiuto di Atena, riescono a sconfiggere Loki per poi far ritorno nel mondo dei morti.



LE DODICI CASE

DRAGONE

IL CUSTODE DELL'ALBERO SACRO



Il Drago era considerato il custode del sacro albero della saggezza, il cui tronco è l'asse di rotazione delle stelle, le quali rappresentano i suoi frutti.. Secondo il Mito, l'albero dalle mele d'oro (simboli della conoscenza) era stato dato in dono ad Era per le nozze con Zeus. La dea mise poi le Esperidi a guardia dell'albero, (Le Esperidi sono figure della mitologia greca, figlie della Notte) ma queste si dimostrarono indegne del loro incarico e furono sostituite dal dragone, figlio del mostro Tefeo e di Echidna, la creatura metà donna e metà serpente, come ci tramanda lo storico Apollodoro. Euristeo intanto assegnò ad Ercole una delle sue dodici fatiche, cioè quella di recuperare le mele d'oro dell'albero sacro. L'impresa non era certo semplice, dal momento che doveva vedersela col terribile guardiano ma anche con l'imponente cerchia di mura a sua protezione. L'eroe però non si perse d'animo e con l'aiuto dell'augure Nereo escogitò un piano. Essendo Atlante, il gigante che sorreggeva il mondo, l'unico in grado di valicare le mura, Ercole si avvicinò a lui e gli propose di sostituirlo per qualche minuto nel suo faticoso incarico: in cambio il gigante avrebbe dovuto sottrarre i frutti dorati dall'albero. Atlante, pur di ottenere un seppur breve sollievo, accettò di buon grado a patto però di non affrontare il temibile dragone.

Così Ercole uccise il dragone trafiggendolo a distanza con una freccia e si prese il Mondo sulle spalle al posto di Atlante: quest'ultimo, come stabilito, oltrepassò le mura e s'impadronì delle preziose mele, ma al ritorno non se la sentì di riprendere il pesante carico su di sé e propose all'eroe di rimanere ancora al suo posto per il tempo necessario a portare le mele direttamente ad Euristeo. Nereo aveva previsto un simile comportamento e aveva consigliato di essere diffidente, così egli fece solo finta di accettare e chiese al titano di sorreggere un attimo il Mondo perché voleva prima sistemarsi una fascia sul capo: il gigante accettò e l'eroe beffardamente lo salutò portandosi via i frutti. Le stelle più brillanti del Drago sono Eltanin, dall'arabo al-tinnin, "il serpente", e Thuban, "la testa del serpente".

RECENSIONI MYTH CLOTH DEATHMASK DI CANCER EX

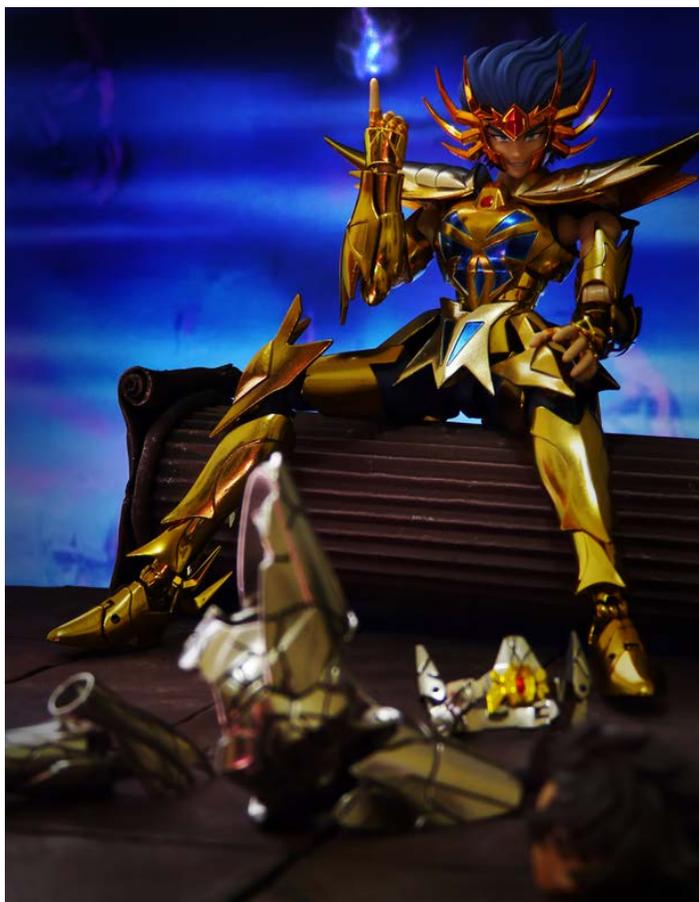
SCATOLA



La scatola del myth cloth di DeathMask del Cancro è rivestita dell'involucro a quattro facciate dove sono presenti le illustrazioni del myth, sulla facciata principale troviamo DeathMask in posa statica con il logo Saint Seiya e Toei in alto a sinistra, il nome della collezione posta in basso al centro e i marchi Tamashii e Bandai posti in basso a destra. Ruotando la scatola troviamo sulla seconda facciata l'immagine di DeathMask nell'atto di lanciare il suo colpo, gli Strati di Spirito. La terza facciata riassume il contenuto della scatola, difatti la prima immagine riprende il cavaliere d'oro in una posa statica mentre alla sua destra sono visibili le cinque opzioni di volto mentre in basso due immagini di Cancer in posa di attacco completano la facciata con la classica immagine del totem montato. La quarta facciata è interamente dedicata al totem con un immagine che occupa tutto lo spazio e sotto la scritta "Cancer cloth". Immane sulla facciata principale del gold box l'immagine celeste del Cancro. All'interno della scatola troviamo i classici tre blister, il primo dedicato al personaggio e parti dell'armatura dedicate agli arti, il secondo blister contiene le parti restanti dell'armatura

compreso la doppia possibilità del pettorale, in stile manga e anime, e lo scheletro del totem, il terzo blister contiene il mantello e le varie possibilità di mani e volto.





MODELLINO

Il totem del Cancro è molto ben fatto riprendendo in modo molto verosimile il simbolo della costellazione. Il montaggio dei pezzi dell'armatura richiede l'uso delle istruzioni perché non è molto intuitivo riuscire a trovare la giusta collocazione di alcuni pezzi e in alcuni casi risulta difficile anche incastrarli bene. Ma se alla fine del montaggio si riesce a comporre il totem il risultato è molto soddisfacente.

Il personaggio è di colore blu scuro, con addosso l'armatura risulta essere uno dei myth più verosimili della collezione. L'armatura è di una tonalità oro molto brillante che valorizza l'intero myth, anche i dettagli sull'armatura risultano molto ben curati. Il montaggio del myth è molto intuitivo e facile eccezion fatta per il gonnellino che risulta complicato, almeno le prime volte, chiudere per tenerlo fermo ma a parte questo piccolo intoppo, come detto, il montaggio è estremamente facile. Un difetto però c'è e riguarda la stabilità del myth che risulta essere poco stabile quando lo si mette nella posa in cui lancia il suo colpo, cosa però molto rara nei myth. Segnaliamo che tra gli accessori è possibile trovare sia il pettorale che la fibbia del gonnellino in stile manga che possono essere intercambiati sul personaggio con

quelli classici, anche tra le opzioni di volto, oltre a quelle classiche, è presente quella con l'espressione da pazzo che DeathMask aveva spesso.

COMMENTO

Nonostante qualche difficoltà di montaggio, sia del totem che del personaggio, il myth di DeathMask è sicuramente tra i più fedeli della sua collezione, però il difetto di stabilità su alcune pose stona un po' con tutto l'insieme. C'è da dire che gli accessori extra sono molto curati ed azzeccati, sia i pezzi dell'armatura in stile manga che il volto con la classica espressione di DeathMask. Nel complesso un buon myth, non eccellente, ad un buon prezzo.



VOTI

TOTEM.....	8,5
ACCESSORI.....	9,5
POSE.....	8,5
PERSONAGGIO.....	9,5
STABILITÀ.....	7,5
QUALITÀ/PREZZO.....	8,5
TOTALE.....	8,60

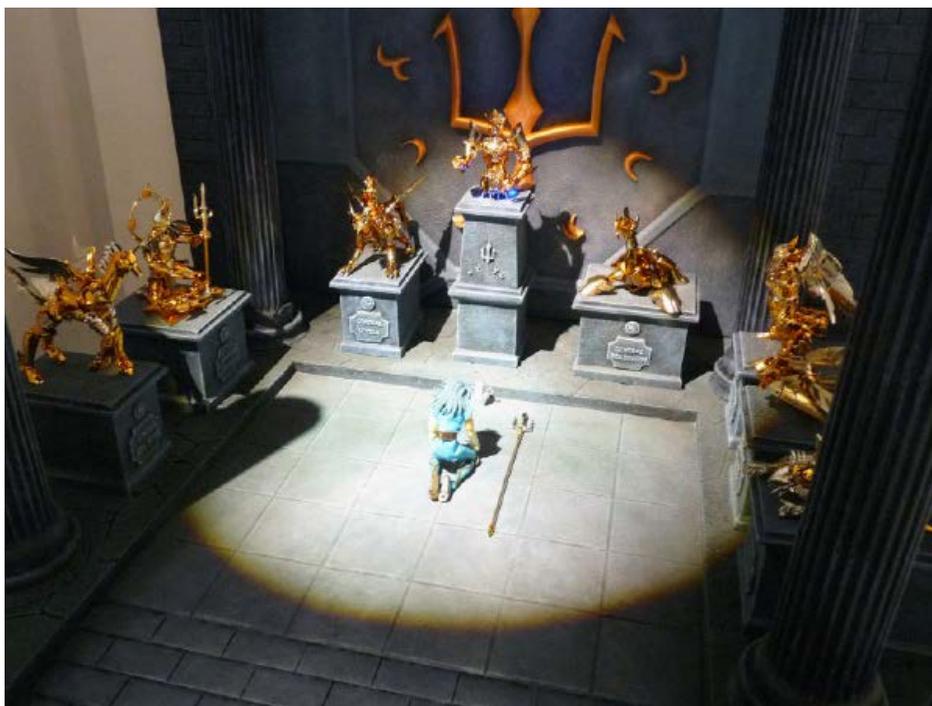
I DIORAMI

IL NUOVO MODO DI COLLEZIONARE

I diorami sono delle riproduzioni in scala di ambientazioni o scene derivanti da scene di racconti o ambienti reali. Anche il presepe, nel suo raccontare la natività, è da considerarsi un diorama, anzi è probabilmente il diorama più antico che conosciamo. Ma i diorami non sono piccole

composizioni ne esistono di alcuni davvero grandi come l'Italia in miniatura, vero esempio di diorama. Gli appassionati di diorama sono molti collezionisti di modellismo che ne fanno uso per ricreare le scene proprie scene preferite. I primi esempi di diorami da collezione sono legati al modellismo ferroviario con i rifacimenti in scala delle stazioni ferroviarie unite a piccoli dettagli che permettono di rendere più realistico il paesaggio. Dalle semplici stazioni ferroviarie, col tempo, si passa a plastici che permettono di ricreare intere città molto realistiche. I diorami, però, non riguardano esclusivamente il modellismo ferroviario, negli anni la moda dei diorami si è allargata anche agli anime con il rifacimento di paesaggi e scene d'azione facendo in modo che il fenomeno si espandesse tra i collezionisti. I Diorami non hanno solo uno scopo ludico ma possono essere usati anche come strumenti educativi perché al giorno d'oggi sono molti i musei che fanno uso di diorami per rappresentare scene di vita in un determinato ambiente animale o magari per riprodurre avvenimenti storici.

Come detto i diorami hanno coinvolto anche il mondo degli anime da cui non si sono sottratti neanche i Cavalieri dello Zodiaco, infatti molti fan della serie hanno iniziato a ricreare le ambientazioni sia della serie animata che del fumetto, qualcuno prova a rifare anche



delle semplici rivisitazioni degli ambienti della serie dove posare poi il proprio modellino. I diorami più riprodotti dei Cavalieri dello Zodiaco, risultano essere senza dubbio quelli legati ai templi delle dodici case del Grande Tempio ma anche le ambientazioni di Asgard vengono ripropo-

ste spesso da chi crea diorami poiché risultano essere molto interessanti e particolari. Con lo svilupparsi della moda dei diorami anche le case di distribuzione dei giocattoli hanno fatto delle prime prove per riprodurre delle ambientazioni, o presunte tali, come ad esempio, in Italia, la Giochi Preziosi che per le uscite dei cavalieri creò la scatola a tempio, ovvero una scatola con l'apertura frontale che si alzava ed ai lati due lembi di cartone a forma di colonne permettevano di ricreare un piccolo tempio con il quale giocare. Con gli anni è la Bandai che decide di prendere in mano l'occasione e sviluppa negli anni un concetto di diorama sempre più accurato così, negli anni duemila, approfitta di una nuova esplosione del merchandise legato ai Cavalieri dello Zodiaco e inizia la produzione di diorami legati agli ambienti che hanno caratterizzato la serie come appunto i dodici templi dei Cavalieri d'Oro o la colonna di Nettuno o per ultimo il muro del Lamento. Oggi la Bandai sfrutta molto i diorami anche per sfruttare al massimo l'impatto visivo durante le sue presentazioni come il Tamashii Nations con risultati davvero entusiasmanti. Le qualità dei dettagli è andata sempre in crescendo fino a diventare delle piccole, o grandi, opere da esposizione invece che semplici oggetti da collezione.

SAINT SEIYA

NEXT DIMENSION

VIII PARTE



Athena e Andromeda si sono lanciati nella nebulosa spazio-tempo, l'attraversamento provoca molto dolore ai due che finiscono col separarsi perché la ghirlanda che li univa si spezza. Intanto Hecate riesce a tornare al cospetto di Cronos quando vede la clessidra stellare e chiede a Cronos cosa ne ha fatto della dea -L'ho scaraventata nel passato insieme a quel cavaliere al suo seguito, proprio come voleva. Le ho concesso tre giorni di tempo. Chissà se riuscirà ad arrivare sana e salva... non importa... anche se giungesse a destinazione, l'attenderebbe una difficile battaglia al di là della sua immaginazione.-

Quando Hecate le chiede cosa intendesse, la divinità le confida del brutto tiro riservato ad Athena, ovvero le ha scombinato i telomeri, questa notizia lascia stupefatta Hecate cosciente del fatto che in questo caso la dea è completamente inerme.

Nel XVIII secolo, al castello di Ade, Pandora avverte chiaramente l'arrivo del cosmo di Athena, anche al Grande Tempio i cavalieri avvertono il cosmo di Athena che è arrivato al tempio della dea in cima al Santuario. Subito Izo, Ox e Shijima corrono dalla dea mentre Shion e Dohko si dirigono a difendere le proprie case.

Al castello di Ade, Pandora è raggiunta da Vermeer e Suikyo, la sacerdotessa li informa dell'arrivo di Athena poiché ha avvertito chiaramente il suo potente cosmo che però è poi scomparso improvvisamente. Al Grande Tempio i tre cavalieri d'oro raggiungono la statua di Athena e di fronte a loro trovano una neonata.

I tre cavalieri sono al cospetto della bambina e Shijima riconosce subito il potente cosmo che appartiene ad Athena, subito dopo di loro giunge il Grande Sacerdote che prende in braccio la bambina e poi ordina ai cavalieri di dirigersi alle loro case per difendere la vita della dea da eventuali attacchi degli specter di Ade, i tre cavalieri obbediscono all'ordina del sacerdote, compreso Shijima che non è molto convinto.

Al castello di Ade, Pandora riceve la conferma da un messaggero che Athena è giunta al Grande Tempio, così ordina a Suikyo di portarle la testa di Athena, il cavaliere di Garuda accetta e si dirige al santuario. Una volta solo con Pandora, Vermeer chiede come mai abbia scelto Suikyo, preoccupato del fatto che possa tradirli per via del suo passato da cavaliere di Athena, la sacerdotessa lo tranquillizza informandolo che ci sono altri traditori al Grande Tempio. Al Grande Tempio, Shijima è preoccupato per la piccola Athena nonostante le rassicurazioni di Izo e Ox sul fatto che si trovi con il Grande Sacerdote. Sotto la statua di Athena il Grande Sacerdote impugna la daga d'oro pronto a colpire la neonata quando viene interrotto da un nuovo boato stavolta proveniente dall'arena del santuario, alla prima casa Tenma si offre di andare a controllare cosa sia successo. Nell'arena è appena giunto Andromeda, il ragazzo guardandosi intorno si rende conto che si trova al Grande Tempio del passato ma non sa dove sia Lady Isabel, mentre il cavaliere cerca di rendersi conto di cosa sia successo viene raggiunto dai soldati del santuario che gli intimano di fermarsi, Andromeda prova a spiegargli che è un cavaliere di Athena anche lui ma che viene dal futuro, i soldati credendo che sia un individuo sospetto provano a bloccarlo ma Andromeda, con la sua catena, li stordisce. All'arena Andromeda viene raggiunto da Tenma che lo sfida a combattere ma nel vederlo il cavaliere rivede il suo amico Pegasus.





MEGREZ

L'ARMATURA D'AMETISTA



STORIA

Corrispondente alla quarta stella dell'Orsa maggiore, Delta Megrez, l'armatura dell'ametista è incastonata in un albero al centro di una foresta circondata da pietre viola d'ametista che nella mitologia nordica è legata all'eternità poiché si diceva che al suo interno dimorino le anime dei morti. L'armatura sceglie in Megres come suo cavaliere prescelto ad indossarla. Come tutte le armature del Nord, l'armatura di Megrez è molto resistente al freddo poiché temprata dalle bassissime temperature di Asgard ma non si sa se ha la facoltà di ripararsi da sola quando viene danneggiata, inoltre è dotata di una spada d'ametista infuocata forgiatagli da Artax. L'armatura copre una vasta area del corpo, la stessa che occupa un'armatura d'Oro ma a confronto è meno resistente, il colore dominante dell'armatura è il blu con delle decorazioni di tonalità più chiara. Lo zaffiro di Odino in grado di richiamare la spada Balmung è incastonato nel cinturino.



TOTEM

Il totem dell'armatura di Megres raffigura il mezzo busto di uno scheletro circondato da ametista. Del totem si riconoscono praticamente tutti i pezzi, a partire dall'elmo che è il volto del totem mentre il le spalliere e il pettorale unito al cinturino forma il busto dello scheletro. Gli schinieri e i bracciali della corazza circondano il busto dello scheletro in una posa davvero macabra.



ELMO



L'elmo dell'armatura di Megres somiglia molto al viso di un demone stilizzato in diadema. Il diadema è molto ampio, infatti circonda quasi tutta la testa del cavaliere ed è formato da due ampie piastre di forma irregolare che tendono

ad allungarsi verso l'alto finendo a punta, completamente blu, al centro di esse sono posizionati due grandi occhi rossi, sopra di essi una nuova piastra a forma di rombo si appoggia sulla testa. Ai lati del volto, all'altezza delle tempie, due piastre vanno a coprire quasi per intero la mascella.



PETTORALE

Il pettorale dell'armatura è formata da due blocchi, uno che copre l'intero torace del cavaliere con piastre rinforzate sui pettorali che vanno a congiungersi perfettamente anche con i coprispalle, al centro una piccola piastra a forma di rombo tenta di difendere la gola. Il secondo blocco è di forma triangolare, con la punta rivolta verso il basso che va ad agganciarsi con il cinturino. Ai lati del torace sono presenti le due giunture che tengono attaccati insieme il pettorale con la protezione delle spalle.

BRACCIALI



Il bracciale dell'armatura di Megres è interamente blu, la sua forma cilindrica gli permette di coprire per intero l'avambraccio, sia sul dorso che sotto risalendo

lateralmente quasi fino al gomito, nell'estremità superiore una piccola placca a forma di rombo va a coprire il gomito. I bracciali vanno a coprire anche le mani fino alla prima falange e sono flessibili sul palmo di mano. I bracciali hanno punti di snodo all'altezza del polso per permettere al cavaliere di muovere liberamente le mani.

SCHINIERI

Gli schinieri dell'armatura di Megres sono interamente blu e avvolgono per intero la gamba del cavaliere aderendo perfettamente alla gamba, sembrano essere formate da diverse piastre unite tra loro che formano lo schiniero del cavaliere e sono due laterali grandi che avvolgono il polpaccio e la tibia, poco sopra due piccole che avvolgono la parte bassa del ginocchio, una piccola a forma di rombo che tiene unite tutte le piastre. Il ginocchio è difeso da una piastra a forma di esagono dai cui lati partono due piccole piastre che difendono i lati della coscia.

COPRISPALLE



I coprispalle hanno una forma molto squadrata che gli permette di agganciarsi perfettamente al blocco centrale, la forma sembra essere un esagono concavo in modo da adattarsi alle spalle. Nell'estremità rivolta verso il collo è attaccata una piastra verticale che fa da bavero unita a quella dell'altro coprispalle mentre l'altra estremità del coprispalle termina a punta, come a formare un artiglio rivolto verso l'alto.

CINTURINO



Il cinturino dell'armatura è totalmente blu, è formato dalla piastra che circonda la vita del cavaliere, ai lati due sottili piastre a forma pentagonale coprono le anche e la parte superiore delle cosce del cavaliere

ma lasciando scoperto la parte frontale del bacino. Al centro del cinturino, sul fronte, è situato lo zaffiro di Odino incastonato nell'armatura.





MINOSSE LOST CANVAS

UNO DEI TRE GIUDICI INFERNALI

« Siete troppo deboli! Se non avete alcuna forza da sfoggiare, non siete altro che marionette con cui dilettersi; sia per la vostra padrona Atena, che per noi che vi siamo nemici. Il destino di una vita che si può controllare con la punta di un dito... è cosa effimera »



PERSONAGGIO

Minosse è uno dei tre Giganti degli Inferi a capo delle armate di Ade, specter della stella della Nobiltà celeste, Minosse è il giudice delle anime che giungono negli inferi e che condanna ai vari gironi.

Minosse appare come uno specter crudele e sadico, che sembra godere della sofferenza del suo avversario, soprattutto se valoroso, poiché Minosse adora vedere la sofferenza del suo avversario pregustandone la morte. Minosse crede ciecamente che il più forte debba prevalere sui deboli perché crede che quest'ultimi non siano altro che un diletto per chi è più forte. Nonostante questo suo lato sadico, Minosse riconosce la forza e la determinazione di un valido avversario, anche se sono cavalieri di Atena, come fatto con Albafica dei Pesci pur di non deturpare il suo corpo già ferito e la sua bellezza è disposto a lasciarlo in vita.

COLPI SEGRETI

Gigantic Feathers Flap: tecnica capace di provocare una potente quanto distruttiva raffica di vento simile al battito d'ali di un grifone. L'alta potenza di questo colpo rende possibile la distruzione di un intero paese in breve tempo; le raffiche di vento, inoltre, possono respingere gli attacchi nemici.



STORIA

Minosse viene spedito in missione al Grande Tempio insieme ad un plotone della sua armata da Pandora, che lo considera lo specter più potente agli ordini di Ade. Una volta in Grecia si ritrova davanti ad un prato di rose, i suoi specter lo attraversano ma rimangono vittime del veleno emanato dalle rose, esse infatti sono opera di Albafica, il cavaliere d'oro dei Pesci, che si presenta ad accogliere Minosse e la sua armata. Il potere di Albafica fa sì che il plotone di Minosse venga sconfitto facilmente mentre il giudice degli Inferi è pronto ad iniziare la

battaglia contro Albafica, dopo che con il suo cosmo si è liberato delle rose velenose. Lo scontro tra i due cavalieri è cruento infatti Minosse si trova a riconoscere che Albafica è tanto forte quanto bello, ma lo specter riesce a difendersi bene dalla serie di attacchi portati da Albafica con le sue rose fin quando il giudice infernale non riesce a intrappolare Albafica con la sua tecnica, la Cosmic Marionettion, che permette di muovere Albafica come meglio crede fino al punto di spezzargli tutte le ossa. Dopo aver colpito Albafica con la Cosmic Marionettion lascia il cavaliere a terra credendolo morto per dirigersi al villaggio di Rodorio, alle porte del Santuario, per distruggerlo ma trova a fermarlo Shion dell'Ariete, lo scontro tra i due cavalieri vede ancora prevalere Minosse che intrappola Shion con la Cosmic Marionettion ma in quel momento sopraggiunge Albafica che cerca di sfruttare tutte le sue forze per lanciare un ultimo attacco che gli permette di lanciare un'ultima rosa contro l'avversario, una rosa bianca intrisa del sangue velenoso che avvelena così il generale degli inferi che preso da un raptus di rabbia per l'imminente sconfitta decide di distruggere il villaggio di Rodorio con il suo colpo più potente ma Shion con il Crystall Wall riesce a contenerlo prima che Minosse muoia.



UNA VITTORIA A CARO PREZZO



Sirio ricorda del mito di Perseo e così decide di sfruttare il riflesso del suo scudo per colpire Argol ma l'avversario, che questo trucco lo conosce bene, sparisce dal campo visivo di Sirio per atterrarlo davanti e sfrutta l'occasione per colpirlo con il potere del suo cosmo che imprigiona Sirio con numerosi serpenti ferendolo per poi colpirlo con numerosi calci. Sirio si rialza e decide di bendarsi gli occhi con un lembo di stoffa, credendosi al sicuro il cavaliere del Dragone brucia il suo cosmo e si lancia contro l'avversario ma quando è vicino al nemico vede ugualmente gli occhi della Gorgone, cosicché la

benda va in pezzi ed il braccio sinistro di Dragone, compreso lo scudo, diventa di pietra. Argol spiega all'avversario che il suo scudo possiede un raggio in grado di infrangere qualsiasi barriera e pietrificare l'avversario, Sirio si rende conto di essere spacciato e tenta invano di muovere il braccio destro mentre Argol lo colpisce

con una serie di pugni e calci. Quando Argol sta per dare l'attacco finale a Sirio ecco che interviene Shadir insieme agli altri cavalieri d'acciaio e si preparano ad affrontare Argol al posto di Sirio mentre al quartier generale, tramite gli stessi cavalieri d'acciaio, giunge il segnale di dove sia caduto l'aereo. Sull'isola i tre cavalieri d'acciaio fronteggiano Argol tenendogli testa per un po', fin quando il cavaliere d'argento intrappola i tre guerrieri con i suoi serpenti immaginari, quando i tre stanno per essere pietrificati interviene Sirio che ricorda ad Argol di essere lui il suo avversario e detto questo, tra lo stupore di tutti, il cavaliere del Dragone si acceca facendo fuoriuscire molto sangue dai suoi occhi. Sirio, nonostante la sua cecità, si prepara a combattere con Argol che lo colpisce numerose volte, nonostante sia in difficoltà Sirio rifiuta anche l'aiuto dei cavalieri d'acciaio poiché grazie all'aiuto di Atena riesce a vedere il suo avversario, Sirio espande al massimo il suo cosmo e lancia il Drago nascente alla massima intensità, centrando e sfondando lo scudo di Medusa, poi colpisce Argol che viene sconfitto, il cavaliere d'argento ha compreso solo in quel momento che Sirio era protetto da Atena che ha guidato la



sua mano. I cavalieri di acciaio corrono a soccorrerlo, ma Sirio chiede loro soltanto se Pegasus ed Andromeda stanno tornando normali, ed i tre, osservate le statue che stanno riprendendo colore, lo rassicurano, tra i primi a tornare normale è Virnam che prova ad attaccare Sirio con le sue onde mentali ma vengono annullate da Lear e così il cavaliere recupera Tisifone e scappa via. Anche Pegasus ed Andromeda tornano in vita, e Sirio, lasciati i cavalieri di acciaio, avanza a tentoni verso di loro, Pegasus tende la mano all'amico, solo per scoprire che è diventato cieco, i cavalieri d'acciaio

informano i guerrieri che Sirio si è accecato per salvare le loro vite, Pegasus e Andromeda sono commossi dalla generosità dimostrata da Dragone. Sirio informa i due amici che i cavalieri d'acciaio sono alleati e prima di sparire informano i cavalieri che un jet sta per raggiungerli e che se vogliono sapere di più dovranno chiedere al professor Rigel. Quella sera, Andromeda è

seduto in ospedale, davanti alla sala operatoria in cui è in corso l'intervento per cercare di salvare Dragone, mentre Pegasus, Cristal, Phoenix e Lady Isabel si recano al centro ricerche del professor Rigel, al cui interno trovano i tre cavalieri d'acciaio, intenti ad allenarsi, infatti questi cavalieri indossano armature meccaniche e non bruciano il cosmo. Il professor Rigel spiega ai presenti che fu un'idea di Alman di Thule che chiese al professore di realizzare queste corazzi entro sei anni e che avrebbe dovuto affidarle a giovani valorosi, inoltre Isabel sarebbe stata informata solo quando sarebbe stata abbastanza forte da gestire i cavalieri riuniti a lei. Più tardi, Isabel ed i cavalieri hanno raggiunto Andromeda all'ospedale, proprio pochi minuti prima che l'intervento si concludesse. Non appena escono i medici con Sirio steso sul lettino, Pegasus e gli altri corrono dall'amico, ma un'infermiera li informa che il ragazzo è ancora sotto anestesia. Isabel chiede al chirurgo l'esito dell'intervento, e l'uomo risponde che probabilmente la vista di Sirio non sarà più la stessa, anzi, probabilmente resterà cieco. A queste parole, tutti i cavalieri restano sconvolti, e Pegasus corre in lacrime verso il lettino credendo che sia solo colpa sua.



UN ATTACCO DECISO



Qualche giorno dopo, Sirio è nella sua stanza d'ospedale con Kiki e Fiore di luna, la quale piange dal dolore di vedere Sirio in quelle condizioni, il cavaliere avverte le sue lacrime, ma solo poiché la cecità ha arguito leggermente gli altri sensi, compreso l'udito. Fiore di luna tenta allora di consolarlo, e lo rassicura che resterà sempre con lui, per aiutarlo a superare la sua cecità. In quel momento, bussano ed entrano Isabel e i cavalieri dello zodiaco con i cavalieri d'acciaio, Dragone li informa che il dolore si è molto attenuato, ma che non può comunque vedere. Andromeda continua a credere che sia colpa sua ma Sirio lo riprende dicendogli che lo ha fatto perché sono amici, le parole di Sirio trovano d'accordo



anche Crysta. L'unico rammarico di Sirio è quello di non poter più aiutare gli amici, Pegasus gli dice di non preoccuparsi e di pensare solo a guarire, affronteranno loro Arles. Poi Isabel stringe le mani del cavaliere, che subito avverte il calore e la pace che viene dal suo cosmo. Poco dopo, Sirio e Fiore di Luna partono per tornare in Cina, e, nel vederlo andare via, Pegasus spera di rivederlo presto. In Grecia, Phaeton informa Arles che intende approfittare dell'assenza di Dragone per uccidere i cavalieri, ma il Sacerdote risponde che il legame che unisce i loro nemici è Lady Isabel, che va rapita. Poco dopo, Tisifone chiede invano un'ultima possibilità di affrontare Pegasus, ma Phaeton la informa che Arles in persona ha scelto Damian per rapire Lady Isabel, la donna decide dunque ignorare gli ordini e di affrontare il nemico, nonostante il pericolo di essere accusata di insubordinazione. A Nuova Luxor, i cavalieri sono riuniti nel Quartier Generale, dove Isabel sta mostrando loro alcune riprese satellitari della Grecia che si interrompono quando si avvicinano al Grande Tempio. Pegasus vorrebbe subito guidare una spedizione in Grecia, ma Cristal gli ricorda che stavolta non potrebbero contare sull'aiuto di Dragone, di cui hanno bisogno. Isabel cerca di rassicurare i cavalieri, affermando che Dragone tornerà presto, ma Phoenix, che fino ad ora era rimasto in disparte, afferma che Dragone non tornerà più a vedere, queste parole suscitano l'ira di Pegasus, ira che aumenta quando Phoenix paragona lui e gli altri a dei ragazzini incapaci

di ragionare, Pegasus tenta di colpire Phoenix con un pugno, il cavaliere evita il colpo, per poi centrare Pegasus al mento ed atterrarlo. Subito dopo, il cavaliere si avvia verso l'uscita, affermando che d'ora in poi starà solo, ed ignora anche l'ordine di Lady Isabel, che invano gli dice di restare, ed i richiami di Andromeda. Prima di uscire, Phoenix rassicura comunque tutti

dicendo che non tornerà da Arles. Fuori dall'edificio, Phoenix pensa che Dragone ritroverà la vista e ritornerà con i cavalieri. Più tardi, Isabel è sconsolata per non essere riuscita a fermare Phoenix, convinta di non essere degna di essere la reincarnazione di Atena. Mentre i cavalieri stanno discutendo sullo

strano atteggiamento di Phoenix, quando avvertono il cosmo di un cavaliere e contemporaneamente sentono le grida di Lady Isabel. La ragazza è stata infatti attaccata dai corvi, che la tengono legata a loro con dei sottili fili e la stanno portando via in volo. Pegasus corre ad indossare l'armatura per l'inseguimento, mentre a Cristal ritorna in mente di aver sentito parlare di un cavaliere d'argento capace di attirare i corvi per poi usarli in battaglia. Frattanto, la corsa di Pegasus è fermata da alcuni soldati, ma Cristal ed Andromeda si occupano di loro per permettere all'amico di salvare Isabel. Pegasus segue così i corvi fino alle montagne, dove gli animali hanno raggiunto il loro padrone Damian. Il cavaliere manda i corvi verso il Grande Tempio insieme ad Isabel, e si appresta ad affrontare Pegasus, appena giunto. Prima di iniziare a combattere, Damian lancia il suo attacco, "Lala nera di Damian", scagliando i corvi contro Pegasus ma l'eroe la evita e risponde con il suo fulmine, che colpisce numerosi corvi. Il ragazzo deride l'avversario ma poi le piume dei corvi che ha colpito iniziano ad attaccarsi alla sua armatura fino a ricoprirlo, al punto da impedirgli di respirare. Pegasus, del tutto sepolto dalle piume, crolla al suolo, mentre Damian manda i corvi verso il Grande Tempio. Pegasus inizia allora a bruciare il suo cosmo creando un piccolo vortice, che lo libera dalle piume, Damian è allibito ma Pegasus non si cura di lui e corre dietro ai corvi, che stanno rapidamente portando via Lady Isabel, seguito dalle risate del nemico, certo della vittoria.



L'IRA DI TISIFONE



I corvi sembrano ormai sono molto in alto perché Pegasus possa raggiungerli, ma il ragazzo non si perde d'animo e, dandosi la spinta sulle rocce, salta in cielo e colpisce gli animali con il suo fulmine. Molti corvi cadono, ed i pochi rimasti non riescono a sopportare il peso di Lady Isabel, che precipita verso il suolo. Conscio che la ragazza si sfracellerebbe, Pegasus si lancia nel vuoto per prenderla al volo. Il cavaliere atterra su uno stretto costone roccioso, ma nel fermare la propria caduta si rompe il polso sinistro. Nonostante il dolore accecante, il ragazzo riesce comunque a prendere al volo Lady Isabel e ad issarla sul costone, giusto in tempo per evitare il calcio del sopraggiunto Damian, cui fa poi lo sgambetto in modo da farlo cadere nel vuoto. Pegasus osserva il volto di Isabel, ancora svenuta, mentre Damian tenta invano di arrampicarsi sulle rocce, ma anche Tisifone ha raggiunto il cavaliere, desiderosa di vendicarsi per le sconfitte subite. Preoccupato, Pegasus si rende conto che non ha speranze contro Tisifone e Damian con un braccio rotto, da solo, e con Lady Isabel ancora svenuta, Tisifone dice a Pegasus di lasciare Isabel a Damian ed affrontarla, ma l'eroe, nonostante sia con le spalle al muro, rifiuta di abbandonare la fanciulla, che in quel momento riprende i sensi. Il cavaliere rassicura la ragazza, affermando che la porterà in salvo poiché è suo dovere, ma le sue parole ed il suo comportamento suscitano l'ira di Tisifone. La sacerdotessa ordina al ragazzo di combattere, ma in tutta risposta il cavaliere decide una mossa disperata e, stretta la fanciulla fra le sue braccia, si lancia nel baratro davanti a lui. Damian crede che Pegasus si sia suicidato, ma Tisifone, che conosce bene il suo avversario, pensa che Pegasus ha cercato di ingannarli e avverte Damian che in realtà non si è suicidato, deve essere ancora vivo, e probabilmente è atterrato in qualche anfratto nascosto, ma è comunque ferito, neppure un cavaliere può infatti rimanere illeso dopo una caduta del genere. La cosa migliore è cercarle lui ed Isabel con calma il mattino seguente, alla luce del sole. Il giorno dopo, all'alba, Damian dorme ancora, mentre Tisifone si lancia alla ricerca dei due nemici. Molto sotto di lei, su una sporgenza in cui è cresciuto in prato fiorito, Isabel si risveglia e vede Pegasus steso poco lontano. La fanciulla, ripensando a quanto il cavaliere ha rischiato per lei, gli corre vicino per assicurarsi che sia ancora vivo, la ragazza piange

per le condizioni in cui si è ridotto per salvarla, e si china su di lui per baciargli sulle labbra. Il suo gesto è però fermato dalle parole di Tisifone, che le ordina di lasciare a lei il cavaliere svenuto, in cambio del quale le risparmierà la vita, ma Isabel risponde che non lo abbandonerà, e non indietreggia neppure quando la sacerdotessa minaccia di colpirla. In quel momento giunge anche Damian, il quale, ricordato alla compagna che Isabel è affar suo, si avvicina alla sua preda insieme ai propri corvi. Isabel rifiuta ironicamente l'invito di Damian di seguirlo al Grande Tempio, quando Damian si avvicina di nuovo, Isabel inizia ad emanare la sua immensa energia cosmica, che immobilizza Damian e Tisifone. La sacerdotessa si rende conto che quel cosmo, caldo e luminoso, può venire solo dalla Dea Atena, che è quindi reincarnata in Lady Isabel. La fanciulla, alzatai in piedi, libera Damian dal suo potere e gli ordina di tornare al Grande Tempio e di far venire Arles da lei, ma il cavaliere in tutta risposta le manda contro il suo esercito di corvi. Isabel con il suo cosmo libera i corvi dal controllo di Damian che si ribellano al loro padrone. Tisifone è ormai certa che Isabel è Atena, ma Damian, furioso, si lancia contro la fanciulla per ucciderla ma la sua mano è fermata dalla catena di Andromeda, giunto insieme a Cristal. Isabel non appena vede i due eroi, li informa delle condizioni di Pegasus, mentre Damian ordina invano ai suoi corvi di attaccare, Tisifone corre verso Pegasus, ma è bloccata da Andromeda che lancia un nuovo attacco. Damian evita la catena ma è ormai impazzito da quando ha visto che i corvi non gli obbediscono più, al punto di cadere da solo nel burrone. Tisifone, rimasta sola, si lancia contro i due nemici correndo sulla catena di Andromeda e colpendolo con un calcio, per poi travolgere Cristal con il Cobra incantatore. Il cavaliere del cigno riceve anche numerosi colpi allo stomaco, ma Andromeda ferma la sacerdotessa con la catena, dando modo a Cristal di lanciare l'Aurora del nord, grazie alla quale Tisifone è precipitata anche lei nel baratro. Vinta la donna, i due amici soccorrono Pegasus quando sono fermati l'arrivo di due nuovi avversari, Agape e Vesta, cavalieri di argento.

IL RITORNO DI MINOSSE

CAPITOLO 8

ARRIVO ALLA CORTE DI MINOSSE

Le quattro porte del labirinto di Minosse sono ormai crollate, ma i cavalieri sono però allo stremo delle forze. Crystal, Andromeda e Sirio si trascinano a fatica verso l'uscita del labirinto mentre Pegasus è diretto verso Minosse, il cavaliere è molto debole per via della profonda ferita infertagli da Catreo e questo ne rallenta la corsa. Intanto Phoenix inizia lo scontro con Androgeo, l'ultimo dei figli di Minosse che non è stato ancora sconfitto. I due cavalieri si scambiano qualche colpo atto a saggiare le capacità dell'avversario, sembra infatti che i poteri dei due contendenti si equivalga.

« Non male Phoenix. So che sei il cavaliere di bronzo più forte. Sarà un onore per me accompagnarti in Ade! » esclama Androgeo dopo un pugno di Phoenix.

« Le tue parole non mi fanno alcuno effetto, Androgeo. Sai quante volte sono tornato dall'Ade? » replica il cavaliere con atteggiamento di sfida.

Androgeo decide di partire all'attacco e con il suo cosmo crea un vortice di fiamme che scaglia poi contro Phoenix. Mentre il cavaliere della Fenice tenta di liberarsi viene raggiunto da due potenti pugni di Androgeo che lo fanno arretrare di qualche metro e quando il figlio di Minosse si appresta a sferrare un terzo colpo, Phoenix lo blocca con la sua mano e con il suo potere si libera delle fiamme che lo avvolgevano. Androgeo rimane sorpreso dalla facilità con cui Phoenix si è liberato, il cavaliere di Atena approfitta di questo istante per sferrare un potente pugno contro l'avversario che lo scaglia contro una colonna per poi farlo ricadere a terra.

Pegasus è ormai prossimo all'altare di Minosse dove Lady Isabel è imprigionata dal re di Creta, ma oramai l'eroe si trascina a fatica nonostante la sua forza di volontà. Il cavaliere vede la sua dea molto debole per via del cosmo divino che sta risucchiando Minosse, così prova a correre incontro alla sua dea. Ma il cosmo di Minosse che circonda l'altare è molto potente creando una barriera impenetrabile. Pegasus prova a sfondarla con il suo fulmine, ma i colpi una volta a contatto con la barriera vengono rispediti al mittente travolgendo Pegasus che cade a terra. Nonostante sia molto debole, Pegasus si rialza, e sotto lo sguardo incuriosito di Minosse, espande il suo cosmo e lancia il "Fulmine di Pegasus" contro la barriera mandandola in frantumi. Intanto Crystal prova a rialzarsi e cerca di raggiungere Pegasus per aiutarlo.

Lo scontro tra Phoenix e Androgeo prosegue.

« Phoenix devo ammettere che il tuo potere è grande. Non mi aspettavo potessi liberarti così facilmente delle mie fiamme. Ma vediamo come te la cavi con questo. "Disco di Festo"! »

Androgeo scaglia un disco infuocato contro Phoenix che lo evita spostando la testa, come se nulla fosse.

« Tutto qui quello che sai fare cavaliere? Mi sembra un pò poco per un cavaliere del tuo rango. » esclama Phoenix

« Credi che ti basti evitarlo una volta per avere la meglio? Il disco è molto più potente di quello che credi. »

Nel dire questo, il disco cambia direzione e torna

indietro puntando a colpire alle spalle Phoenix che, senza scomporsi più di tanto, salta verso l'alto evitando il disco e quando questi punta di nuovo contro Phoenix, il cavaliere sferra un pugno che lo distrugge, poi guarda ancora con aria di sfida Androgeo

« Dicevi? »

Androgeo rimane senza parole nel vedere il potere di Phoenix, così in preda all'ira sferra un altro disco che prontamente il cavaliere della Fenice disinnescava con facilità, il cavaliere decide di passare al contrattacco e scatena il cosmo della Fenice provocando un forte turbine di vento caldo che distrugge tutte le mura intorno ai due contendenti. Anche Androgeo, che tentava di resistere, viene sbalzato via e sbattuto nuovamente contro una colonna. Phoenix prova ad avanzare ma Androgeo si rialza a fatica e lo ferma

« Pensi di avermi già sconfitto, cavaliere? Ora ti farò assaggiare tutto il mio potere! »

Così dicendo Androgeo espande al massimo il suo cosmo.

Androgeo scaglia il "Vortice di Festo", ovvero numerosi dischi infuocati che si scagliano contro Phoenix che, approfittando di un attimo in cui l'avversario è scoperto, scaglia un pugno contro Androgeo che però non sembra risentirne più di tanto. I numerosi dischi infuocati si scagliano contro Phoenix, l'eroe viene investito in pieno dal vortice per poi ricadere esanime a terra, apparentemente sconfitto e con l'armatura in frantumi.

« Cosa c'è? Non ridi più, Phoenix? Ah ah ah »

La sadica risata di Androgeo viene interrotta da Phoenix che, come se nulla fosse successo, si rialza e l'armatura della Fenice, che prima era in frantumi, si ricompone sul corpo del cavaliere.

«Ma... ma come è possibile? » si chiede Androgeo preoccupato « Tu eri a terra sconfitto... morto! Com'è possibile ciò? »

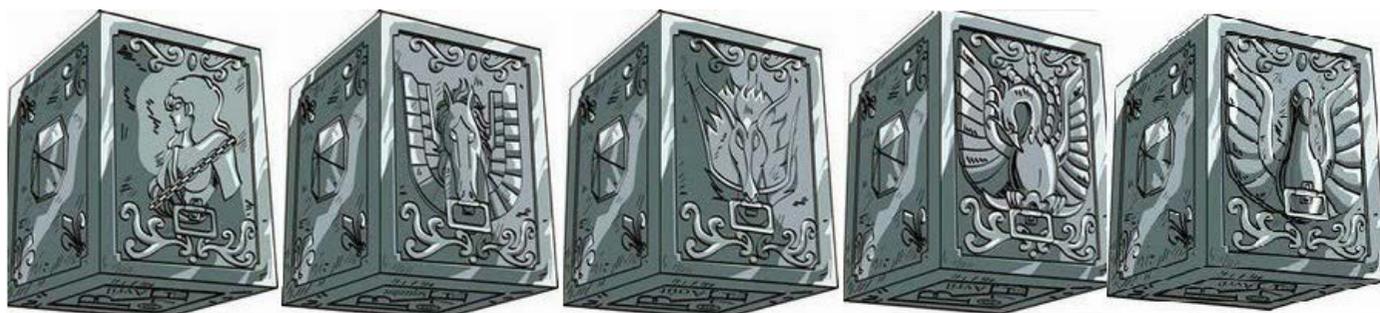
« Androgeo non sai che la Fenice risorge sempre dalle sue ceneri? Quello che hai visto tu era solo illusione frutto del mio "Fantasma Diabolico" . »

« Cosa dici? Io ho evitato il tuo colpo... »

Nel dire ciò i dischi infuocati che erano stati lanciati da Androgeo si scagliano contro lo stesso mandante provocando atroci dolori al figlio di Minosse. Ma anche questa è solo un'illusione causata dal colpo di Phoenix, difatti Androgeo, dopo aver subito il colpo, è rimasto impassibile di fronte a Phoenix che si sta avviando ad aiutare Pegasus ma un urlo alle sue spalle lo ferma

« Fermo cavaliere!!! Lo scontro tra noi due non è ancora finito. Non ti basterà farmi impazzire, ma dovrai uccidermi se vorrai passare! »

Esclama Androgeo in preda all'ira. Phoenix si volta verso l'avversario pronto a sferrare quello che probabilmente è l'ultimo attacco. Intanto sia Sirio che Andromeda si sono rialzati e si sono riuniti, seppur a fatica, a Crystal nella corsa verso l'altare, dove Pegasus si trova faccia a faccia con Minosse che è pronto a sfidare il cavaliere sotto gli occhi di Lady Isabel.





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



COS'È QUESTO DOLCE RICHIAMO?



ATTRAVERSA LE 12 CASE



SOLO PER GIUNGERE A ME!

**È SENZA DUBBIO UNA TRAPPOIA, PER POTER
LASCIARE INCUSTODITA LA DECIMA CASA**



**EPPURE È UN RICHIAMO
PER ME IRRESISTIBILE!**

È ARRIVATO L'ARROTINO!



HAI SCELTO PER LA TESINA?



CI PENSAVO IERI IN PALESTRA



PORTERÒ D'ANNUNZIO.



**OLTRE LA VELOCITÀ DELLA LUCE
HAI OSATO**



DANNATA ZANZARA



È COSÌ, ATHENA.



**IO E ORION VORREMMO
PRENDERLA SENZA RITEGNO**

FINO A FARLA URLARE DI PIACERE



È UN PIANO SPREGEVOLE,

NATURALMENTE.

