

NUMERO 16



LE DODICI CASE MAGAZINE

MASAMI KURUMADA



40 ANNI DI CARRIERA



INTERVISTA A KATIA SORRENTINO

FISH
CAVALIERE DALLA
FATALE BELLEZZA



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Intervista a Katia Sorrentino, voce di Scorpio</i>	5
<i>Saint Seiya Next Dimension - XIV parte</i>	8
<i>Fish, cavaliere dalla fatale bellezza</i>	9
<i>Mitologia - Altare</i>	12
<i>Armature - Andromeda la Notte</i>	13
<i>Soul of Gold - Episodio 12</i>	15
<i>Kurumada, oltre 40 anni di carriera - I parte</i>	17
<i>Myth Cloth - Shaka di Virgo God EX</i>	19
<i>Lo sapevi che...</i>	21
<i>Episodio 46 - La miglior difesa è l'attacco</i>	22
<i>Episodio 47 - Addio ad un amico</i>	23
<i>Episodio 48 - Una guarigione sofferta</i>	24
<i>Il Ritorno di Minosse - Capitolo 10</i>	25
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	27



“Che cos'è un eroe? È un individuo dotato di grande talento e straordinario coraggio, che sa scegliere il bene al posto del male, che sacrifica se stesso per salvare gli altri, ma soprattutto... che agisce quando ha tutto da perdere e nulla da guadagnare” - Lo chiamavano Jeeg Robot.

Eroe. Una parola che, vedendo i Cavalieri dello Zodiaco,

sentiamo spesso, il più delle volte attribuita a personaggi differenti, vuoi per qualità o per carattere in molti sono considerati eroi nell'opera di Kurumada. Ma vediamo cosa significa veramente la parola EROE. Il dizionario ci dice che un eroe è colui che compie uno straordinario e generoso atto di coraggio, che compirti o che possa comportare il consapevole sacrificio di se stesso, allo scopo di proteggere il bene altrui o comune.

Leggendo questa definizione la nostra mente ci porta a pensare subito a Micene del Sagittario che, nella notte degli inganni, salvò la neonata Atena a costo della sua stessa vita venendo marchiato come traditore. Come tutti sappiamo, il cavaliere non aveva certezza che la bambina fosse Atena, il suo era solo un sospetto, ma non esitò a levare la mano contro l'allora Primo Ministro Arles e questo rende il suo gesto ancora più nobile. Micene sembra proprio incarnare a pieno la definizione di “eroe” ma non è l'unico, infatti la saga dei Cavalieri dello Zodiaco ci presenta molti altri “eroi” a modo loro. Ma l'eroe è anche chi è dotato di virtù come la generosità o il senso di amicizia, ed è proprio in nome di quelle virtù che possiamo porre tra la schiera degli eroi Sirio il Dragone. Il cavaliere proveniente dai 5 Picchi ha più volte messo a repentaglio la propria vita per poter aiutare i suoi amici, un esempio è quando Sirio offre il suo sangue per riparare la sua armatura e quella di Pegasus oppure quando, per ave-



re la meglio su Argol di Perseo, si acciccò per sconfiggere l'avversario e salvare Pegasus e Andromeda che erano diventati di pietra. Ma un eroe è anche chi ha grande abnegazione, chi da prova di grande dedizione verso una causa o un ideale come può essere la fedeltà alla dea Atena, ed in questa categoria rientra Pegasus, l'eroe principale intorno a

cui ruota la storia. Pegasus, o per meglio dire il cavaliere di Pegasus, è considerato da tutti il cavaliere della speranza, colui il quale può tutto, e Pegasus stesso incarna pienamente questo ruolo poiché non si tira mai indietro in battaglia e per quante volte può cadere esso si rialza sempre per porsi in difesa della sua dea. Ma un eroe non sta sempre dalla parte giusta, ne sanno qualcosa personaggi come Phoenix e Kanon che entrano in scena come antagonisti salvo poi tornare sulla retta via perché il cammino dell'eroe porta spesso a percorrere oscuri sentieri prima di tornare alla luce. Kanon, con la sua sete di potere, si rivolse contro suo fratello e giunse al punto di riuscire ad ingannare due divinità, salvo poi redimersi fino al punto di accettare il castigo di Scorpione e subire le tredici punture dello Scorpione senza muovere un dito, tutto questo per dimostrare il suo pentimento e la fedeltà ad Atena. Ma l'eroe non è solo in atti di forza o gesti eclatanti, l'eroe è anche saggio, colui che con il suo sapere aiuta gli altri come il Grande Mur dell'Ariete che spesso si è rivelato un'autentica guida per gli altri cavalieri.

Insomma I Cavalieri dello Zodiaco sono una serie al di fuori degli schemi, una serie piena esempi di eroismo e dove ogni personaggio può considerarsi a modo suo un eroe.

SEIYA85

L'ANIME LOST CANVAS DOPPIATO IN ITALIANO



« SONDAGGIO

‘Meteore di Pegaso’ o ‘Pegasus ryuseiken’?

In giapponese i colpi dei Saint ‘fanno davvero tanto figo’, lo sappiamo, ma se ne capirà il significato seguendo la versione doppiata in italiano fedele all’originale?

Ah sì, giusto... Si doppia Saint Seiya Lost Canvas!...

Sono graditi suggerimenti argomentati e costruttivi in merito. »

La notizia bomba che arriva dall’Italia! Con questo messaggio sulla loro pagina Facebook la Yamato Video ha annunciato ufficialmente l’inizio delle lavorazioni per doppiare il Lost Canvas. Con questo post l’editore milanese ha chiesto consigli agli amanti della saga per

tentare di capire i gusti del pubblico che ha risposto con grande partecipazione al sondaggio. Il risultato finale di questo lavoro sarà pubblicato a partire da Dicembre in versione DVD e Blu-ray con la chicca di un doppiaggio che sarà fedele alla saga originale, quindi con colpi e nomi giapponesi, e un altro che sarà, invece, molto fedele all’edizione italiana della serie classica e della saga di Hades. Al momento non sono stati ancora resi noti i doppiatori che formeranno il cast di questa serie ma una cosa è certa, vi terremo aggiornati.



SAINT SEIYA DOCKS

Dopo il Complete Work of Saint Seiya tenutosi a Giugno in Giappone, per i festeggiamenti del trentennale di Saint Seiya Hong Kong è pronta ad ospitare il Saint Seiya Docks che si terrà dal 8 al 31 Agosto. La mostra si differenzierà dalla sua controparte giapponese per la presenza delle armature divine in scala 1:1 dei cinque cavalieri di Bronzo e una statua di cinque metri d’altezza dell’armatura del Sagittario. Anche i gadget a disposizione saranno diversi, a partire dai myth messi a disposizione per il pubblico, infatti sarà ancora possibile acquistare i myth di Aiolos EX OCE e Aphrodite EX OCE ma con l’aggiunta dei myth di Seiya V2 Gold EX e Ikki V2 Gold EX.

JAPAN EXPO DI PARIGI

Pochi giorni fa si è tenuto a Parigi l’annuale Japan Expo, l’evento interamente dedicato alla cultura di massa giapponese. Parlando di cultura di massa giapponese non potevano mancare la Bandai e un’area interamente dedicata al modellismo e tra gli oggetti in mostra non potevano mancare i modellini targati Saint Seiya, con i myth cloth EX della serie Soul of Gold e il grande diorama dedicato ai modellini della linea DD Panoramation con tutte le ultime novità.



INTERVISTA A KATIA SORRENTINO IL PRIMO CAVALIERE D'ORO DONNA

Katia Sorrentino è una giovane doppiatrice italiana proveniente dalla scuola di doppiaggio milanese dove si sta affermando come una delle voci più apprezzate della piazza. Katia ha partecipato al film



in CGI dei Cavalieri dello Zodiaco, La Leggenda del Grande Tempio, prestando la voce a Scorpio che nel film è una donna, ma Katia, nonostante la giovane età, ha già un curriculum di tutto rispetto avendo partecipato a produzioni televisive e anime, infatti tra i suoi personaggi più famosi non possiamo non citare Rei Miyamoto di "Highschool of the dead". Facciamo con lei quattro chiacchiere. **Ciao Katia e grazie della tua disponibilità. Noi solitamente chiediamo sempre ai nostri interlocutori di presentarsi ai nostri utenti, raccontaci un po chi sei.**

Partendo dal presupposto che io stessa cerco ancora di comprendermi, tant'è che sto seriamente pensando di contattare la redazione di "Super Quark" o "Voyager", direi che sono un'atipica semi trentenne innamorata del suo lavoro. Adoro stare con gli amici (ma anche un po' di solitudine non guasta mai), mangiare, l'animazione, i videogames, ecc.

Come hai debuttato, qual'è stato il tuo debutto nel mondo del doppiaggio?

Il mio primo turno di doppiaggio fu di brusio (voci di sottofondo) e piccole comparse per un cartone animato intitolato "Shugo Chara".

Come ti sei avvicinata al doppiaggio? Come hai deciso che questo sarebbe stato il tuo lavoro?

Sono sempre stata attratta dal mondo dell'intrattenimento e dalle arti performative in generale, fin dalla più tenera età. La passione per il doppiaggio è nata in seguito alla mia a dir poco maniacale passione per i cartoni animati; avrò avuto 5/6 anni quando iniziai a sognare di diventare, in qualche modo, io stessa l'eroina di storie fantastiche.

Scommetto che provavi a giocare ad indovinare la voce, vero?

Anche, sì, ma all'epoca le riconoscevo praticamente tutte. Dire che sono cresciuta a "pane e Bim Bum Bam" (solo per fare un esempio, perché non mi perdevono nemmeno uno dei programmi dedicati ai più piccoli) sarebbe un eufemismo, credimi.

Tu, nonostante sia così giovane, ha già un curriculum di tutto rispetto. Hai un personaggio in particolare a cui sei legata?

Oddio, grazie, speriamo di fare sempre meglio perché per raggiungere il livello di molti colleghi di esperienza decennale dovrò trotolare parecchio eheheheh... Ad ogni modo, eh... ce ne sono diversi. Ho amato il personaggio di "KT" nel telefilm per ragazzi "Anubis" o "Summer" la Power Ranger gialla nella serie "RPM", ad esempio. Più di recente mi sono trovata strabene nel doppiare Victoria Justice nel film "Va a finire che ti amo", Leonor Hidalgo nella telenovela "Una Vita", Julia Wegener nella soap "Tempesta d'amore" e mi sto affezionando a un personaggio che mi sta piacendo da matti in cartone giapponese di cui purtroppo per ora non posso ancora fare menzione...ma tutte le news credo verranno rese note molto presto. La verità, comunque, è che un po' mi lego a quasi tutti i ruoli che interpreto.



Ti piace doppiare di più anime o attori reali?

Mi piace doppiare, nient'altro ahahahah
 Quand'ero più piccola l'ambizione massima era doppiare gli anime ma crescendo e iniziando a fare questo mestiere i miei "orizzonti" si sono sensibilmente allargati. Dipende dai personaggi, dalle trame... diciamo però che senz'altro la bambina che c'è in me è estremamente felice quando può dar voce ai cartoni.

Si sente che adori questo lavoro

Grazie mille

La tua esperienza ti ha portato ad entrare in un classico dell'animazione, I Cavalieri dello Zodiaco, che aveva proprio nel doppiaggio la sua caratteristica distintiva. Che esperienza è stata?

Sì, è stata un'esperienza decisamente inaspettata ma, seppur breve, senz'altro intensa ed emozionante, proprio perché ogni appassionato/a di animazione nipponica che si rispetti non può non conoscere la saga dei Cavalieri eheheheh...

Devo ringraziare Ivo (De Palma) se ho avuto la possibilità di viverla perché credo sia stato lui a propormi per interpretare il ruolo di Scorpio che nel lungometraggio "La leggenda del Grande Tempio", ricordiamo, è una donna.



Come sei stata scelta per la versione femminile di Scorpio?

Tecnicamente non ne ho la più pallida idea, so solo che mi sono ritrovata in sala e ho scoperto che le avrei prestato voce. Può capitare che ai direttori o alle direttrici venga lasciata carta bianca sulla scelta del cast di un prodotto, soprattutto se si tratta di ruoli se-

condari. Non sempre veniamo sottoposti a provini su parte, insomma.

Tu, così giovane, hai già un primato, sei l'unica donna ad avere prestato la voce ad un cavaliere d'oro.

Ahahahah è vero! In effetti è una bella soddisfazione.

Quanto c'è di tuo nel personaggio di Scorpio?

Oltre alla voce e al doppio cromosoma "X", con lei condivido una parte di segno zodiacale (sono nata il 23 di novembre e pertanto sono sì sagittario ma cuspidi scorpione) e indubbiamente un minimo di forza e determinazione. Di natura sono estremamente pacifista ma non sopporterei mai di farmi schiacciare da qualcuno solo perché facente parte, in teoria, del "sesso debole"; credo anzi che molte donne abbiano una forza interiore straordinaria. Ho cercato insomma di trasmettere un certo senso di rivalsa femminile.

Essendo un personaggio inedito nella serie, durante il doppiaggio del personaggio hai avuto modo di darle un qualcosa di tuo, una tua impronta al personaggio o hai dovuto seguire un copione prefissato nel modo di doppiarla?

Credo che inevitabilmente ogni doppiatore trasmetta la propria anima (e mi riferisco a un universo di emozioni personali e non) a un attore o a un personaggio e, per come la vedo io, magari sbagliando, ogni anima è unica e pertanto non replicabile. Se ad esempio Scorpio fosse stata doppiata da un'altra voce, il risultato non sarebbe mai stato lo stesso. Attenzione, non ne faccio un discorso di qualità, perché ci sono molte colleghe di gran lunga più brave di me, parlo di sfumature, proprio perché siamo persone diverse. Recitazione e interpretazione le ho sempre divise concettualmente. Le battute saranno anche le stesse ma ognuno le vive a suo modo.

Detto questo, le emozioni sono mie ma non il caratte-



re e quello, sì, è prefissato altrimenti si tratterebbe del Cavaliere d'oro "Katia". eheheh

Com'è stato lavorare con il cast storico dei cavalieri?

A livello immaginario ed emotivo, una figata pazzesca (scusa il francesismo). Dico immaginario perché purtroppo non mi sono ritrovata al leggio con nessuno di loro. Ho inciso le mie battute separatamente

Sai che oggi c'è la lotta tra i puristi degli anime che li vorrebbero trasmessi in lingua originale e chi invece li vorrebbe doppiati. Qual'è il tuo pensiero in merito?

Usti...bella domanda! Eh...come dico sempre, a questo proposito mi trovo costantemente divisa tra due fuochi.

Nell'esatto momento in cui un'opera viene localizzata, è inevitabile, non potrà mai essere ESATTAMENTE come la versione originale. Le voci sono diverse, le persone sono diverse, le anime (come dicevo prima) sono diverse e soprattutto a essere diversa è la lingua e, badate, non è un aspetto di poco conto perché innescata tutto un insieme di reazioni a catena. Ciò però non vuol dire che sarà uno scempio a prescindere ed è questo che contesto dei "puristi a tutti i costi" (a volte, ammettiamolo, anche un po' campati per aria). Mi permetto di dirlo proprio perché io in primis amo questi prodotti.

È vero, sarei ipocrita e sciocca a negarlo, spesso e volentieri molti cartoni sono stati rovinati e trattati coi piedi ma non perché "in italiano fanno schifo, punto", perché magari è intervenuto il MOIGE, perché i tempi di lavorazione erano ridotti all'osso, perché chi se n'è occupato non aveva la minima idea di cosa avesse tra le mani, ecc.

Io sono fermamente convinta che se un'opera viene trattata dal team giusto, nel modo giusto, può uscir-

ne un lavoro coi controfocchi. Magari addirittura impreziosito, perché guardate che pure io amo moltissimi doppiatori giapponesi ma le orecchie ce le ho come tutti e non è affatto vero che sono eccezionali dal primo all'ultimo...c'è anche chi nun se po' senti...e

questo vale per tutti i Paesi del mondo, dall'Italia, al Giappone alla Lapponia (così, per dire).

Concludo dicendo che, per quanto possibile, mi batto ogni volta per mettere tutta me stessa nelle lavorazioni degli anime (e non sono l'unica, ci sono una miriade di giovani colleghi appassionati quanto me, quanto noi), è una battaglia personale che spero di vincere prima o poi, ci tengo troppo, e spero di portare dalla mia anche gli spettatori, perché il loro sostegno è fondamentale

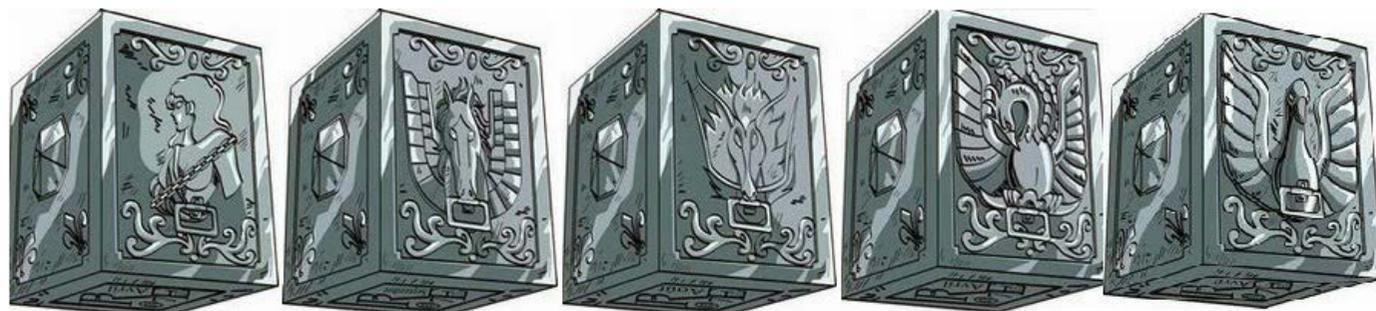
cere prima o poi, ci tengo troppo, e spero di portare dalla mia anche gli spettatori, perché il loro sostegno è fondamentale

E la tua opinione sulla censura in tv che talvolta è davvero esagerata?

L'hai detto tu stesso, e in questo sono vicina a tutti gli appassionati: "Talvolta è davvero esagerata" e soprattutto contraddittoria e ipocrita. Non mi si venga a dire che non si può intravedere alle 20 di sera una seno disegnato quando alle 14 del pomeriggio vanno in onda soap ALTAMENTE EDUCATIVE come "Beautiful", dove certi personaggi ci manca solo che si accoppino con gli animali domestici... Francamente mi dissocio.

Katia, ti chiedo un ultimo saluto finale per i nostri utenti de Le Dodici Case.it.

Ringrazio te, Marco, e tutti quelli che avranno avuto la voglia e la pazienza di leggere queste risposte. Grazie davvero, è stato un piacere e, come anticipato, mi auguro con tutto il cuore di avere la possibilità (non solo io ma tutto settore doppiaggio) di riconquistare quella fetta di utenza appassionata che purtroppo, e magari a ragione, nel tempo si è un po' persa per strada...un abbraccio.



SAINT SEIYA

NEXT DIMENSION

XIV PARTE

In una delle due case dei Gemelli provocate dalle illusioni del cavaliere della terza casa, Andromeda vede finalmente di fronte a se il cavaliere dei Gemelli -Finalmente sei apparso, Cavaliere d'Oro dei Gemelli! Ti prego, ascoltami. Sono Andromeda, un cavaliere di bronzo. Non ho intenzione di arrecare danno alle dodici case. Voglio raggiungere Atena, appena rinata. Per favore lasciami passare.- così dicendo Andromeda si avvicina al cavaliere dei Gemelli, che rimane immobile, fino a superarlo e subito dopo dinnanzi a lui appare l'uscita della terza casa, il cavaliere pensa che questo è stato possibile perché non ha usato la forza.

Nel ventesimo secolo, Crystal si intromette nello scontro tra Castalia e Toma, che vuole attentare alla vita di Pegasus. Crystal si pone in difesa dell'amico.

-Il prezzo per esserti intromesso in affari che non ti riguardano e avermi attaccato sarà alto. Vi eliminerò partendo da te!- esclama Toma. Nonostante le minacce dell'avversario, Crystal non si tira indietro e lo attacca con la "Polvere di Diamanti", il colpo però non sembra avere effetto su Toma che parte al contrattacco dichiarando la sua vera identità, ovvero quello di essere un Guerriero dei Cieli, lasciando di stucco Crystal e Castalia. Mentre sta portando il suo attacco, Toma si accorge che il suo braccio destro è congelato, impossibilitato a combattere, Toma è costretto a ritirarsi.

-Castalia... perché un Guerriero dei Cieli vuole uccidere Pegasus?-

-Non saprei. Tuttavia ho il presentimento che stia incombando qualcosa di estremamente pericoloso.-

-Non sarà che... il regno dei Cieli sta dichiarando guerra al Santuario?

-Se è stato inviato un Guerriero dei Cieli, è senza dubbio così. Però, quel guerriero... ho l'impressione di averlo già incontrato da qualche parte, molto tempo fa...-

Nel passato, Andromeda esce dalla terza casa e, dopo un attimo di esitazione per la sorte di Tenma, si dirige verso la casa del Cancro. Non molto lontano dal Santuario, Toma si riposa ripensando allo scontro di poco prima, la cosa che più gli dà pensiero è Castalia che sembra ricordargli sua sorella, non credendolo possibile il suo pensiero torna subito alla sua missione.

Nel diciottesimo secolo, alla terza casa Tenma è di fronte al cavaliere dei Gemelli e, su consiglio di Andromeda, prova a oltrepassarlo senza farsi ingannare dalle illusioni del custode della terza casa ma, a differenza di Andromeda, viene rigettato indietro dal Cavaliere d'Oro. Durante la sua corsa, Andromeda è preoccupato per Tenma e del fatto che potrebbe essere scagliato dal cavaliere dei Gemelli in un'altra dimensione, così si affretta a tornare indietro in aiuto dell'amico che intanto subisce un attacco venendo atterrato. Tenma si rende conto di non trovarsi di fronte ad un'illusione e prova ad attaccarlo ma l'avversario risponde con la "Dimensione Oscura" ma

Tenma viene salvato dal tempestivo aiuto di Andromeda.

Nel ventesimo secolo Castalia informa Crystal che Andromeda e Atena sono andati nel passato per salvare Pegasus. Il cavaliere del Cigno è deciso a raggiungerli ma al tempo stesso è anche preoccupato per Pegasus che potrebbe essere attaccato nuovamente da Toma, in quel momento giunge Tisifone che dice a Crystal che difenderà lei Pegasus e che quindi lui può raggiungere Atena.

Alla terza casa nel passato, Andromeda soccorre Tenma ma sta per essere inghiottito anche lui dalla "Dimensione Oscura" ma riesce a reggersi ad una delle colonne. Il cavaliere di bronzo è in difficoltà nel reggere sia Tenma che lui tanto più che la catena si sta per spezzare ma all'improvviso l'effetto della "Dimensione Oscura" cessa e i due cavalieri ricadono al suolo, nell'alzare lo sguardo Tenma riconosce Suikyo che è appena giunto.



FISH

CAVALIERE DALLA FATALE BELLEZZA



DATI

ETA' - 22 anni

ALTEZZA - 183 cm

PESO - 72 kg

DATA DI NASCITA - 10/3

LUOGO DI NASCITA - Finlandia

GRUPPO SANGUIGNO - 0

LUOGO ADDESTRAMENTO - Groenlandia

PERSONAGGIO

Per modellare il personaggio di Fish, Masami Kurumada utilizzò il metodo di Osamu Tezuka, ovvero si basò su un altro personaggio da lui creato, Napoleon Baroa di Ring ni kakero, per realizzare il cavaliere dei Pesci, ovvero un fascino androgino, neo sulla guancia, capelli biondi che nell'anime diventano azzurri per contrastare l'eccessiva tonalità giallo/oro. Il nome originale è Aphrodite che si collega sia alla sua natura che a uno dei miti dei Pesci, infatti alcune leggende narrano che la dea Aphrodite si tramutò in Pesce con suo figlio Eros per scappare dalla furia di Tifone, questa possibilità è rafforzata dal fatto che il potere del custode della dodicesima casa

è rappresentato dalle rose, fiore sacro alla dea con cui veniva spesso raffigurata. Fish viene presentato come il più bello fra i Cavalieri d'Oro: è caratterizzato infatti da un volto androgino con un neo all'altezza della guancia sotto l'occhio sinistro, e lunghi capelli azzurri e occhi dello stesso colore.

Personaggio privo di pietà nei confronti dei nemici, caratterialmente è una persona molto superba e narcisista: parla infatti spesso della bellezza e considera la vittoria come la beltà che più s'addice ad un grande guerriero, mentre considera la sconfitta come la peggiore delle umiliazioni. Secondo il suo punto di vista, solo gli uomini avvenenti sono giusti e degni della vittoria, difatti non mostra pietà verso chi danneggia la bellezza o di ciò che non è bello. Esattamente come Cancer, Fish sa perfettamente che il Grande Sacerdote ha cercato di uccidere Atena da neonata, ma gli è fedele perché ritiene che la giustizia stia dalla parte del più forte, e pertanto le azioni del Sacerdote vengono sempre giustificate dal fatto che è lui a detenere il potere, oltre ad avere un carattere molto testardo (quando Andromeda rischia di morire a causa della sua Rosa bianca si dimostrerà dispiaciuto, pur mantenendo fede ai suoi ideali prima di perire).

COLPI SEGRETI



Fish non ha colpi generati dall'energia cosmica come per gli altri Cavalieri d'Oro, ma lancia tre tipi di rose (una rossa, una nera e una bianca), ognuna con un potere specifico. Inoltre può usare i petali delle sue rose per nascondersi creando illusioni.

Rosa di sublime bellezza (Royal Demon Rose): è la rosa rossa, che priva della vita senza alcuna sofferenza. Il Cavaliere le lancia contro il suo avversario, in modo da ucciderlo lentamente grazie al micidiale veleno dei fiori o per immobilizzarlo. Fish utilizza queste rose velenose anche sulla scalinata che conduce alle stanze del Grande Sacerdote, così da tendere una trappola a coloro che riescono ad oltrepassare la sua Casa.

Rosa di fatale incanto (Piranhan Rose): è la rosa nera, che uccide fra indicibili sofferenze. Grazie alle sue spine, che attaccano come i denti di un piranha, corrode qualsiasi cosa tocchi.

Rosa Bianca (Bloody Rose): rosa bianca che si pianta automaticamente nel cuore dell'avversario una volta che lascia la mano del Cavaliere d'oro. Raggiunto l'obiettivo, la rosa comincia a succhiare velocemente il sangue, uccidendolo dopo pochissimo tempo: quando diventa completamente rossa, la sua vittima muore dissanguata.

STORIA

Difensore dell'ultima casa del Grande Tempio e della scalinata che la collega alle stanze del Sacerdote, Fish si trova davanti Andromeda e Pegasus, unici apparenti superstiti della scalata dei Cavalieri di bronzo. Andromeda riesce a bloccarlo per dare all'amico il tempo necessario per proseguire. Fish, conscio della presenza delle sue Rose rosse disseminate sulla scalinata che conduce alla sala del Sacerdote, decide di scontrarsi con il cavaliere di Andromeda, lasciando Pegasus al suo fatale destino. Durante lo scontro tra Fish e Andromeda, quest'ultimo scopre che ad uccidere il suo maestro Albione durante la distruzione dell'Isola di Andromeda non è stato Scorpio ma bensì Fish stesso con le sue rose. Il duello tra i due cavalieri è senza esclusione di colpi con Andromeda che prova in tutti i modi di far capire a Fish che il Grande Sacerdote non è dalla parte di Atena ma al cavaliere d'oro poco importano le parole di Andromeda, infatti egli è deciso ad impedire che la dodicesima casa sia terra di conquista per altri cavalieri. Andromeda è disposto a perdonargli anche l'omicidio del suo maestro se solo gli lasciasse libera la via, ma la risposta di Fish è la Rosa Nera che manda in frantumi l'armatura di bronzo. Consci di non avere altre possibilità, i due cavalieri decidono di attaccare al massimo del loro potere, Andromeda per continuare la sua corsa verso il Grande Sacerdote per salvare



Atena, e Fish deciso a punire la spavalderia di Andromeda e per non accettare il fatto che la sua bellezza possa essere sconfitta. Andromeda ricorre alla sua potentissima tecnica finale, la Nebulosa di Andromeda, mentre Fish lancia la sua Rosa Bianca, prima di essere sconfitto da Andromeda, Fish riesce a colpire l'avversario con la sua rosa.

Riportato in vita da Ade, Fish approva il piano di Shion e aiuta gli altri Cavalieri d'oro resuscitati (Cancer, Gemini, Aquarius, Capricorn) ad ottenere il sacrificio di Atena per ridestare l'Armatura Sacra della dea nella lotta contro Ade. Viene sconfitto con Cancer da Mur e inviato al castello base di Pandora e degli Specter. Lì viene gettato insieme a Cancer da Radamante nella voragine che collega il castello all'inferno, dove in seguito vengono poi gettati Mur, Scorpio e Ioria. Torna successivamente insieme agli altri Cavalieri d'oro per distruggere il leggendario Muro del Lamento, dove Fish ricorda il suo combattimento contro Andromeda alle Dodici Case infondendo nuovo coraggio al cavaliere. Una volta distrutto il muro scompare insieme a tutti i suoi compagni per consentendo a Pegasus e ai suoi amici di salvare Atena.

EPISODE G

Nel manga Episode G, Fish fa la sua prima apparizione in occasione della riunione dei Cavalieri d'Oro, il Crysos Sinagein, convocata dal Grande Sacerdote per contrastare la minaccia dei Titani.

LE DODICI CASE

Fish, per ordine del Grande Sacerdote, non lascia la dodicesima casa fin quando l'ordine non viene revocato e il Sacerdote gli chiede di creare un tappeto di rose rosse sul portale che collega il Grande Tempio al Tartaro per impedire l'invasione di soldati dei Titani. In un breve scambio di battute con Cancer, Fish ribadisce il suo modo di essere, di essere fedele solo alla bellezza della giustizia. Fish segue Ioria nel Tartaro giungendo in tempo per stendere un tappeto di rose bianche che uccidono i soldati nemici. Dopo aver rimproverato Ioria per la sua irruenza, Fish decide comunque di donargli parte del suo cosmo per permettergli di proseguire nella sua missione. Per favorire il compagno, Fish si scontra con il gigante Ferro Cremisi facendo valere la sua potenza, infatti con la Rosa Nera distrugge la mazza ferrata che il gigante usa come arma, e poi lo finisce con la Rosa Bianca. Dopo aver sconfitto il gigante, Fish decide di tornare al Grande Tempio e difendere la dodicesima casa.



SOUL OF GOLD

Nella serie Soul of Gold, Fish, come i suoi compagni cavalieri d'oro, ritorna in vita nelle fredde terre di Asgard sotto forma di Einherjar. Il cavaliere dei Pesci, come Cancer con cui si incontra, in un primo momento sembra volersi godere della nuova vita acquisita passandola ad Asgard e non interessandosi molto del perché siano tornati in vita finché, insospettito dell'improvvisa sparizione della fioraia Helena, giunge all'ospedale di Asgard dove scopre che Fafnir fa esperimenti sulla popolazione della città. Grazie alle pulsazioni provocate delle piante poi capisce che l'Yggdrasil sta assorbendo il cosmo dei Cavalieri d'oro, per sapere come distruggere la barriera fa sì che le sue rose attacchino il sistema nervoso di Fafnir, una volta ottenuta l'informazione la fa avere telepaticamente a Mur. Lo scontro tra Fish e Fafnir è interrotto dall'arrivo di Andreas che attacca il cavaliere d'oro con le radici dell'Yggdrasil finché una non lo colpisce mortalmente venendo risucchiato dall'albero maledetto. Grazie al suo potere riesce a salvare la vita agli altri cavalieri risucchiati dall'Yggdrasil rendendo vano l'effetto delle tossine dell'albero. Insieme ai suoi compagni risveglia l'armatura divina e tutti insieme sconfiggono Loki prima di tornare nel mondo dei morti.



MITO ALTARE

L'ALTARE SU CUI ZEUS, NETTUNO E ADES SI SPARTIRONO IL MONDO



Gli altari fanno spesso la loro comparsa nella leggenda greca, poiché gli eroi non facevano che offrire sacrifici agli dèi, quindi non deve sorprendere se ne troviamo uno fra le stelle. Ma questo è un altare speciale, poiché secondo Eratostene e Manilio è quello davanti al quale gli dèi pronunciarono solenni promesse di aiuto reciproco prima di intraprendere la lotta contro i Titani. Quella lotta costituì uno degli eventi più importanti della mitologia greca.

A quel tempo Crono, uno dei dodici Titani, governava sull'Universo. Crono aveva privato del trono suo padre, Urano, ma c'era una profezia che diceva che a sua volta sarebbe stato deposto da uno dei suoi figli. Nel disperato tentativo di impedire alla profezia di avverarsi, Crono se li inghiottiva non appena nascevano; lo fece con Estia, Demetra, Era, Ade e Poseidone, tutti destinati a divenire dèi e dee. Venne il momento che sua moglie, Rea, non sopportò più di vedere altri suoi figli fare quella fine. Depose di nascosto l'ultimo nato, Zeus, in una grotta del Monte Ditte a Creta e al suo posto diede a Crono da inghiottire una pietra, dicendogli che era il neonato Zeus.

A Creta, Zeus crebbe sano e salvo. Quando divenne adulto ritornò nel palazzo paterno e costrinse Crono a vomitare i bambini che aveva ingoiati, che si presentarono nel loro aspetto di dèi e dee belli e cresciuti. Zeus e i suoi fratelli dèi prepararono quindi un altare e su quello giurarono di spodestare il cattivo Crono e gli altri Titani.

La lotta fra i Titani, guidati da Atlante sul monte Othrys e gli dèi al comando di Zeus sul Monte Olimpo, infuriò per dieci anni. Per superare la situazione di stallo, la Madre Terra (Gea) suggerì a Zeus di liberare i fratelli brutti dei Titani, che Crono aveva imprigionati nelle caverne senza luce del Tartaro, la regione più profonda del Mondo dell'Oltretomba. C'erano due gruppi di fratelli, i Centimano (giganti dalle cento mani) e i Ciclopi che avevano un solo occhio, ed entrambi volevano vendicarsi di Crono. Zeus riuscì ad arrivare nel Tartaro, liberò quelle creature mostruose e chiese loro di unirsi a lui nella lotta che infuriava nel mondo sopra di loro. Felici per la ritrovata e inattesa libertà, i Ciclopi si misero al lavoro per aiutare gli dèi. Crearono un elmo che lo rendesse invisibile per Ade, un tridente per Poseidone e, soprattutto, la folgore per Zeus. Con queste nuove armi e i loro mostruosi alleati gli dèi sgominarono i Titani.

Dopo la vittoria, essi suddivisero l'Universo giocando a dadi. Poseidone divenne il padrone del mare, ad Ade toccò l'Oltretomba, e a Zeus il cielo. Il loro altare divenne la costellazione dell'Altare che Zeus sistemò in cielo a perenne gratitudine per la loro vittoria sui Titani.

ANDROMEDA LA NOTTE



STORIA

Nel corso della battaglia alle Dodici Case, l'armatura di Andromeda venne praticamente distrutta durante il duello con Fish alla dodicesima casa. Incapace di autoripararsi, fu Toro a donare il suo sangue per far sì che potesse essere riparata. Il sangue ed il cosmo dei cavalieri d'oro, possessori del settimo senso, fecero evolvere la vecchia armatura, creando Andromeda la Notte. La nuova corazza risulta essere molto più resistente della sua versione precedente anche se copre una percentuale minore di corpo, infatti restano scoperti l'addome e la parte superiore delle cosce, ciononostante, come tutte le armature, possiede ancora una vita propria ed i suoi poteri rigenerativi sono superiori all'armatura precedente. A differenza dell'armatura precedente quest'armatura non è rosa ma una tonalità fucsia, quasi tendente al viola, e non possiede fregi particolari. La caratteristica più importante della V2 è la capacità di poter diventare d'oro, a patto che il cosmo di Andromeda domini il settimo senso. Quando questo accade l'armatura si trasforma in oro, anche se non raggiunge il livello di una vera corazza d'oro. Quando il cosmo di Andromeda si abbassa di livello, l'armatura torna al suo aspetto originale.



TOTEM

Il totem rappresenta la regina Andromeda incatenata, molto verosimile a quello della versione precedente. Il diadema forma parte della testa, che è formata anche da una maschera, che poi rientra nel pettorale, e dai lunghi capelli, che si dividono formando la protezione per i fianchi e la schiena. Il resto del blocco centrale e la cintura formano il torace della regina, mentre le ginocchiere formano i seni. I coprispalla formano le spalle della donna, ed alloggiato al loro interno anche i bracciali, mentre gli schinieri formano le cosce. Come per il totem precedente, le catene avvolgono per intero il corpo della regina.



ELMO



L'elmo è completamente diverso dalla versione precedente, e non è più a casco ma è un diadema. Si tratta di una sottile banda metallica che va a circondare quasi tutta la testa. Al centro di questa fascia si trova una placca esagonale che si sviluppa in verticale, ai due lati partono altre due placche metalliche che si estendono prima in obliquo e poi verticalmente verso l'alto risultando molto voluminoso. A differenza di altri diademi, questo non ha protezioni laterali per le orecchie o le tempie ma è fatto della sola banda che si perde nei capelli. La banda metallica è fucsia mentre l'ornamento centrale è color argento.

PETTORALE



Il pettorale è molto diverso nella forma rispetto al precedente, infatti sembra trattarsi di una sorta di maglia, comprensiva di bavero, che circonda interamente la parte superiore del busto giungendo fino a metà torace, che invece rimane scoperto sui lati. Al centro una piastra orizzontale leggermente rialzata divide idealmente in due metà il lato frontale del blocco centrale e, partendo dalla base del collo, copre interamente lo sterno, scendendo anche oltre il bordo del resto del pezzo. Piatta, larga alcuni centimetri e con la punta a forma di V, questa sbarra continua a scendere fino ad incastrarsi nella cintura. Come detto, la barra centrale parte direttamente dal collare, che è squadrato, alto pochi centimetri ed aperto al centro, per permettere ad Andromeda di piegare al meglio la testa. Subito sotto quest'apertura è incastonata una gemma rossa. Sulla schiena, il blocco centrale ha la stessa forma che sul torace, ma la barra centrale è molto più piccola e si estende solo per pochi centimetri oltre il resto del bordo. Come per il resto dell'armatura, il blocco centrale è interamente fucsia.

BRACCIALI

I bracciali, identici tra loro, hanno una forma classica ovvero un ovale allungato ma invece di avere l'estremità arrotondata, essa finisce a punta permettendo così di proteggere il gomito del cavaliere. A differenza dei precedenti, questi bracciali proteggono solo la parte superiore del braccio lasciando scoperta la parte interna dove sono poste due piccole fasce che tengono fermo il pezzo sul braccio. Rispetto a quelli della V1, sembra che i lati della braccia siano leggermente più coperti. La protezione per la mano arriva fino a metà delle dita, è rigida sul dorso e flessibile sul palmo in modo da poter serrare il pugno, all'altezza del polso vi è un punto di snodo per permettere al cavaliere di muovere liberamente la mano. Intorno al bracciale viene riposta la catena di Andromeda che può accorciarsi quando non è usata ma può allungarsi a dismisura quando il cavaliere è impegnato in combattimento.



CINTURINO



Il cinturino è un pezzo inedito in questa armatura visto che la versione precedente era totalmente sprovvista di cinturino o gonnellino. Esso consiste in una fascia metallica a forma di cintura, totalmente fucsia, che circonda interamente la vita del cavaliere. Al centro della cintura è posta una piastra metallica esagonale ma a forma di V di color argento che fa da fibbia, al suo interno ci sono delle decorazioni che riprendono il colore del cinturino.

COPRISPALLA

I coprispalla sono praticamente identici a quelli della versione originale, ovvero con la forma di un rombo arrotondato, leggermente concavo e curvo in modo da proteggere il braccio e la spalla da tutte le direzioni tranne quella più interna. Come nella versione precedente, sono appena appoggiati al pettorale e si agganciano al braccio. Essi tendono ad estendersi lungo il braccio fin quasi al gomito. Il pezzo è completamente fucsia.



SCHINIERI



Le ginocchiere sono formate da una piastra rotonda convessa interamente fucsia, in modo da poter poggiare sul ginocchio, e sono tenute ferme da una parte flessibile di metallo in modo da poter permettere i movimenti delle gambe. Gli schinieri hanno una forma cilindrica che calza sul cavaliere incastrandosi sulle gambe entrando dai piedi. Essi sono più lunghi sulla parte anteriore in modo da poter proteggere la tibia per intero. Scendono fino alla caviglia, che resta scoperta sul davanti, e si aggancia alla protezione per il piede. Gli schinieri sono totalmente di colore fucsia, senza fregi.

RINASCITA! L'ARMA SACRA, LA LANCIA GUNGNIR

Dinnanzi alla statua di Odino, Frodi sta combattendo gli einherjar proteggendo Lithia impegnata nelle sue preghiere al dio Odino, proprio tramite queste preghiere la ragazza fa sì che Ioria sia investito del potere divino di Odino e possa combattere alla pari con Loki.



Micene avverte il fratello che la maturazione della lancia Gungnir sta per com-

piersi esortandolo a sbrigarci a sconfiggere Loki così il cavaliere d'oro del Leone attacca il dio fondendo le sue tecniche con i poteri dell'armatura di Odino.

Loki è in difficoltà poiché riconosce nel cavaliere la forza di Odino -Questa è senza dubbio la forza di Odino. Ma non avete forse dimenticato qualcosa? Chi vi ha fatto rinascere... sono io!- e così dicendo con il suo potere fa sparire tutti gli einherjar, anche quelli che combattevano Sigmund e Frodi -Non importa quanta forza possiate ottenere. Non siete che fragili vite sottomesse ai miei capricci.- detto ciò Loki prova a mettere la parola fine alla battaglia colpendo i due cavalieri d'oro. Con suo enorme stupore Loki vede i cavalieri non tornano nel mondo dei morti come tutti gli altri einherjar

- E' proprio una disdetta, Loki.- afferma Lithia che comunica tramite il suo cosmo -Ma a far rinascere Ioria e gli altri cavalieri d'oro sulla Terra non sei stato tu, Loki, ma Odino!-

Loki resta incredulo alle parole di Lithia che continua -Il tuo piano era di manipolarmi per far rinascere i cavalieri. Tuttavia Odino comprese il tuo piano sin dall'inizio e facendo di me il suo nuovo vicario terreno fece rinascere i cavalieri d'oro di sua volontà. Loro non sono guerrieri del mondo dei morti, degli einherjar. Ciò significa che Odino ha compiuto un miracolo e ha donato loro abilità e fattezze identiche alla vita precedente. Sono tornati alla vita sulla Terra con un vero e proprio corpo.-

Le parole di Lithia mandano in escandescenza Loki, incredulo di essere stato ingannato dal re degli dei nordici e così, in preda alla rabbia attacca Ioria che si

difende senza problemi

-Odino, utilizzando questo nuovo corpo e questa nuova vita finirò questa storia una volta per tutte!- così dicendo il cavaliere del Leone dentro di sé avverte la forza divina donatagli da Odino così scaglia la spada contro Loki ferendolo alla testa e facendogli volare via l'elmo. Loki prova ad attaccare Ioria con sfere di energia ma il cavaliere d'oro riesce ad

evitarle facilmente gli attacchi e scaglia i suoi colpi fondendo il potere divino di Odino con il suo cosmo.

-Punirò la tua presunzione. Se non avessi ricevuto la forza si Odino non saresti nemmeno in grado di strisciarmi ai piedi! Sei una nullità!- esclama Loki colmo di rabbia e così scaglia ancora altri colpi contro Ioria, ma ancora l'avversario riesce facilmente ad evitarli, poi usando la spada di Odino come trampolino si scaglia violentemente contro Loki, visibilmente preoccupato. Il tutto mentre Lithia continua le sue preghiere dinnanzi alla statua di Odino e nonostante un momento di debolezza la ragazza riprende le sue preghiere nonostante Frodi la inviti a riposarsi un po' - Per proteggere queste terre il dio Odino ha fatto rinascere i cavalieri d'oro. Eppure io non ho fatto altro che prendermi gioco delle anime di Ioria e degli altri cavalieri. È per espiare i miei errori. Non mi arrenderò



fino a che non sarà finita!- Intanto Micene osserva inerme lo scontro tra Ioria e Loki quando avverte che il risvegli della lancia Gungnir esortando ancora Ioria a sbrigarsi, il cavaliere tempesta di colpi Loki che a stento riesce a difendersi con il suo scudo, una nuova scarica di colpi investono in pieno Loki creando la possibilità a Ioria di scagliare



il colpo di grazia contro l'avversario mentre la lancia Gungnir ha completato la sua maturazione. Ioria scaglia il Sacro Leo alla massima potenza intriso del cosmo divino donatogli da Odino, il colpo investe in pieno Loki che non riesce a difendersi e cade sulla Gungnir rimanendo infilzato. Sia Ioria che Micene si chiedono se la battaglia sia finita ma restano stupiti nel rivedere Loki rialzarsi ancora

-Sembra che la lancia mi abbia riconosciuto quale suo padrone. Sentite anche voi questo canto? Il canto che declama la sovranità sulla Terra! Senza dubbio alcuno, ciò che impugno ora lo sta cantando!-

Dalla cima dell'Yggdrasil si propaga il cosmo oscuro della lancia bandita dai tempi del mito, per prima cosa Loki sferra un potente colpo verso i due cavalieri ma la potenza distruttiva del colpo è tale che raggiunge ogni angolo di Asgard devastando qualsiasi cosa e provocando grossi danni alla città. Hilda, Flare e Sigmund si riuniscono a Frodi e Lithia, che nel frattempo è svenuta. I due cavalieri di Asgard si credono gli unici due cavalieri rimasti in vita e sono preoccupati per la sorte di Ioria e Micene e del fatto che la lancia Gungnir sia in mano a Loki, ma appena ripresa Lithia dice ai presenti che l'unica possibilità che hanno è pregare Odino. Le preghiere della ragazza sembrano avere effetto poiché riesce a donare nuova vita alle armature d'oro che erano state prosciugate dal bozzolo in cui cresceva l'Yggdrasil.

Intanto sopra la statua di Odino compare Loki, ormai stanco delle intromissioni di Lithia, che atterra con un attacco sia Sigmund che Frodi che si erano posti in difesa di Lithia. Loki si appresta a colpire Lithia, ormai inerme, quando il suo colpo vie-



ne deviato da qualcosa -L'energia della Gungnir è ostacolata da qualcosa. Ancora tu Odino?- ma questa volta è opera di Ioria e Micene che indossano nuovamente le loro armature d'oro.

-Non è possibile, nessuno può contenere la spaventosa energia della Lancia Gungnir!- esclama un sorpreso Loki.

-Prova allora a sfruttarla

se sei tanto incredulo!- risponde con tono di sfida Micene che esorta Ioria ad attaccare insieme. Loki segue i due cavalieri e scaglia attacchi con la lancia ma una barriera invisibile li ferma, Loki viene poi attaccato da dei fendenti ma quando li evita si accorge che le sue gambe sono congelate, il dio si ritrova poi in una dimensione oscura che sembra portare al cospetto di Buddha. Conscio del fatto che non sono attacchi propri né di Ioria e né di Micene, Loki invita i nuovi avversari a palesarsi e così, con suo grande stupore, ricompaiono tutti gli altri cavalieri d'oro mentre la lancia Gungnir è pervasa dall'eufonia causata con la vicinanza delle armature d'oro.

-La Lancia Gungnir è rinata innanzitutto grazie al cosmo delle armature d'oro.- afferma Mur

-Facendo entrare in risonanza le dodici armature, anche se per un solo frangente, siamo in grado di sfruttare la nostra forza per manovrare i tuoi colpi.- continua Dohko.

-Voi dovrete essere ormai morti, del tutto assorbiti all'interno dell'Yggdrasil!- esclama ancora Loki ma i cavalieri gli spiegano che il corpo di Fish è tollerante alle tossine di origine vegetale.

-Esatto. Quando è stato assorbito, Fish ha fatto in modo che noi altri cavalieri non venissimo assorbiti completamente mantenendoci in uno stato di morte apparente.- spiega poi Virgo.

-È evidente quanto sia stato un errore fatale l'aver assorbito me per primo.- replica il cavaliere dei Pesci.

Così i dodici cavalieri d'oro riuniti si apprestano a combattere il dio degli inganni Loki.

KURUMADA

OLTRE 40 ANNI DI CARRIERA

Masami Kurumada nasce a Tokyo il 6 dicembre 1953. Da bambino sognava il mare, mirava a diventare un marinaio ma durante le scuole superiori il giovane Kurumada trova la sua vera vocazione: il fumetto. A spingere Kurumada in questa direzione è l'opera di Tetsuia Chiba Ashita no Joe, manga sul pugilato che veniva pubblicato per la prima volta in quel periodo, da allora Kurumada iniziò a disegnare svariate storie e presentarle a numerosi concorsi poi decise di realizzare un'opera completa sulla boxe, di cui Kurumada è appassionato, e le diede il titolo di Otoko Raku, questa opera gli permise di vincere un premio ad una gara di aspiranti mangaka e solo dopo molti tentativi riuscì a farla pubblicare dalla Shueisha. Masami Kurumada divenne così assistente di mangaka professionisti prima di diventare lui stesso un vero e proprio mangaka all'età di 21 anni quando si cimenta nella sua prima opera a capitoli intitolata Sukeban Arashi. La storia narra le vicende di Rei Kojinyama, un'energica ragazza a capo di una gang femminile, l'opera riscuote un buon successo venendo prima pubblicata su Shonen Jump e poi venendo raccolta in tre tankobon. Ma una prima svolta per Kurumada avviene nel 1977 quando, dopo due anni di preparazione in cui il mangaka decise di tornare all'antico, iniziò la scenografia e il disegno di Ring ni Kakero, l'opera lo fece divenire un mangaka molto popolare, il manga era incentrato sul mondo della boxe, di cui Kurumada era appassionato, e durò ben cinque anni contando 25 tankobon. Questa opera è sempre stata definita da Kurumada come sua opera prediletta. L'opera di Kurumada segue l'impronta tracciata dal manga Ashita no Joe infatti le due opere hanno diversi punti di contatto tra loro. Come detto, Ring Ni Kakero è ambientata nel mondo della boxe giovanile giapponese e narra le vicende del giovane pugile Ryuji Takane che riprende il cammino



interrotto dal padre morto prematuramente cercando di diventare un campione, il giovane Ryuji viene sempre accompagnato dalla sorella Kiku e dall'amico e rivale Jun. In Kakero, per la prima volta, Kurumada parla di temi che in seguito verranno sviluppati in tutte le altre opere più celebri: la formazione di un gruppo di personaggi molto affiatati, e "guidati" da un protagonista principale; la ricerca del superamento dei limiti umani, con l'utilizzo di tecniche speciali; la presenza scenica di un'aura combattiva, che sottolinea la forza dei vari combattenti; il riferimento alla mitologia greca, da sempre una passione dell'autore. In questa opera notiamo anche uno stile classico dell'autore, molto vicino a quello usato negli anni 60 e 70, ma la cosa fondamentale sta nei tratti dei protagonisti infatti in Ring ni Kakero il protagonista Ryuji nei tratti disegnati da Kurumada è il prototipo di Pegasus infatti i due personaggi sono praticamente uguali. La spiegazione è presto data. Kurumada, come molti mangaka moderni, assunse la tecnica Star System di Osamu Tezuka, praticamente consisteva nello scegliere, da parte dell'autore, un cast di personaggi fissi e di utilizzarli in più opere. Sostanzialmente determinati personaggi mantenevano lo stesso aspetto tra un'opera e l'altra ma apparivano con

nomi, personalità e ruoli del tutto diversi. È per questo motivo che la maggior parte dei suoi protagonisti principali disegnati da Kurumada somigliano a Takane Ryuuji, il protagonista di Ring ni Kakero, sua opera prima. I protagonisti delle sue opere successive che più ripresero tale tecnica sono Pegasus



in Saint Seiya, Tepei, protagonista di B't X, Shou di Silent Night Shou e diversi altri. In quegli anni la realizzazione di Ring Ni Kakero impegna tutte le energie di Kurumada che non riesce a portare avanti altri progetti ma riesce solo a realizzare alcune storie brevi come Mabudachi Jingi (1979), Shirôbi Taishô (1979) e le prime tre parti di Jitsuroku! Shinwakai (pubblicate una per ogni anno, dal 1979 al 1981).

Dopo il successo di Ring ni Kakero nel 1982 parte la pubblicazione di Fûma no Kojiro sul settimanale Weekly Shonen Jump, la storia narra le vicende di Kojiro, uno shinobi del Clan Fûma. In questa opera vediamo

anche un certo miglioramento della sua tecnica di disegno dove i disegni dei personaggi iniziano ad essere più ricchi ed eleganti, i personaggi secondari sono fortemente caratterizzati, risultando spesso più equilibrati e accattivanti dello stesso protagonista, l'evoluzione delle tecniche speciali di combattimento, e l'ampio spazio dato alle ragioni degli avversari di turno. In questo lavoro Kurumada inizia a sviluppare alcuni suoi dogmi ripresi poi in altre opere, infatti temi ricorrenti nei suoi

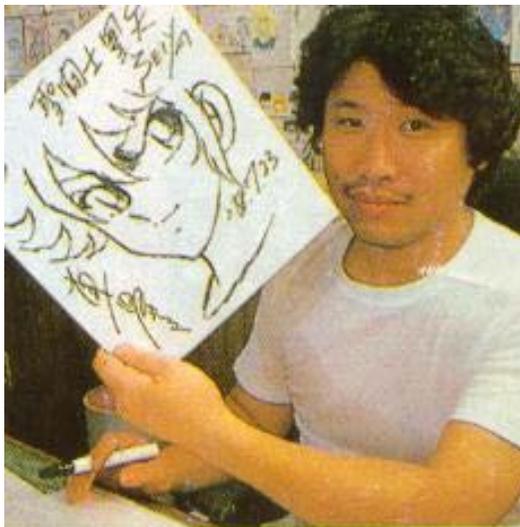
lavori sono l'amicizia, il coraggio ed il sacrificio, mentre l'onestà e l'onore sono spesso virtù importanti dei suoi personaggi. Il 1983 è l'anno della conclusione di Fûma no Kojiro, che viene raccolto in 10 tankobon, e dalla realizzazione di Saigo no Jitsuroku! Shinwakai, quarto ed ultimo episodio della saga iniziata nel 1979. L'anno seguente Kurumada inizia quello che per lui sarebbe dovuto essere un grandissimo successo, stiamo parlando di Otoko Zaka, un tentativo del mangaka di ritornare a raccontare storie shônen di stampo più realistico, infatti nella storia di Jingi Kikukawa ci sono allenamenti durissimi, avversari spietati e aura combattiva, ma non c'è traccia di tecniche speciali. Ma nonostante le aspettative di Kurumada il manga si rivela un vero fallimento e viene interrotto dopo la pubblicazione di soli due tankobon.

Nel 1986 è l'anno della svolta per Kurumada che inizia la sua opera più famosa, Saint Seiya, grazie alla quale il mangaka conseguirà un successo internazionale. L'idea nasce dopo un viaggio in Grecia dell'autore nel quale rimase molto colpito e impressionato dalla mitologia classica. Saint Seiya è la storia di cinque ragazzi divenuti Cavalieri, Saint in originale, per proteggere la dea Atena, e pronti anche a sfidare gli dei per portare a termine la propria missione. Per combattere, essi possono contare su armature di origine mitologica,

corrispondenti alle 88 costellazioni della volta celeste. Sviluppando i poteri derivanti dalla propria forza e da quella delle stelle, i Cavalieri sono in grado di generare un'energia interiore chiamata Cosmo, in grado di esplodere dotandoli di potenzialità infinite. Tutti questi dettagli sono ricavati dalle precedenti esperienze di Kurumada, che riesce a mescolarli in modo equilibrato e vincente, a tal punto che Saint Seiya diventa subito un manga di culto, inoltre in molti hanno notato come, nella realizzazione di Saint Seiya, Kurumada si sia ispirato ad Hokuto no Ken, il popolare manga di Tetsuo Hara e Buronson. La Shueisha, rendendosi

conto delle potenzialità del progetto, contribuisce alla realizzazione dell'opera, la casa editrice fu piacevolmente colpita dal concetto delle armature e dalla componente mitologica che ispirava il mangaka. Tanto che Kurumada trovò ispirazioni anche in conoscenze e folclori universali, oltre la mitologia Greca c'erano riferimenti a quelle Giapponese e Cinese, le dottrine Buddiste e Induiste, filosofie trascendentali, e classici opere della letteratura, come la Divina Commedia di Dante Alighieri.

Durante la pubblicazione della saga di Saint Seiya, viene proposto a Kurumada di far diventare Saint Seiya un anime, Kurumada, che non apprezza gli adattamenti degli anime perché preferisce i manga, accetta e per la prima volta una sua opera beneficia di una trasposizione animata, che ne accresce ulteriormente la fama. L'anime di Saint Seiya venne affidato alla Toei Animation, che si avvale della collaborazione di due maestri dell'animazione come Shingo Araki e Michi Himeno. La trama tra manga e anime differisce un po' l'un con l'altra, vengono inseriti nuovi personaggi e nuovi scenari, con quattro nuovi film e un'intera saga inedita, quella di Asgard, che sviluppa la storia di Natassia, capitolo unico nel manga che vede come protagonista Crystal. La serie venne affiancata da una produzione sterminata di modellini, action figures e gadget di ogni genere, che costituì il più grande successo commerciale di una casa prestigiosa come la Bandai. Sulla scia del successo di Saint Seiya anche Fûma no Kojiro viene trasposto in animazione, con due serie di OAV, uscite rispettivamente nel 1989 e nel 1990, per complessivi 12 episodi. Anche in questo caso l'animazione è affidata al duo Araki-Himeno, che però darà il meglio di sé nel film uscito nel 1992. Si tratta certamente del momento di maggior popolarità di Masami Kurumada.



RECENSIONI MYTH CLOTH SHAKA DI VIRGO GOD EX

SCATOLA



La scatola dei nuovi modelli myth cloth presenta come sempre le quattro facciate ricche di illustrazioni, partendo dalla principale troviamo un'immagine del personaggio di Shaka in posa statica che occupa i due terzi della facciata, alla sua destra un'immagine in trasparenza del totem divino della Vergine mentre dal basso, da sinistra verso destra, troviamo i loghi di "Soul of Gold", "Toei Animation", il logo dei myth Ex e in fine i loghi "Tamashii Nations" e "Bandai". Posto sopra questi ultimi due loghi vi è un bollino dorato che ci segnala dei contenuti extra nella scatola. Girando la scatola troviamo la facciata interamente dedicata al cavaliere della Vergine che si trova nella posa del loto, nella parte bassa della facciata vi è il nome del cavaliere. Ruotando ancora la scatola arriviamo alla facciata riepilogativa, nella parte alta ancora occupata dal nome del myth mentre

subito sotto un'immagine di Shaka che scaglia il Sacro Virgo occupa buona parte della facciata, al suo fianco una nuova immagine di Shaka e una del totem della Vergine fanno da contorno alle immagini con le quattro possibilità di volto a disposizione. Girando ancora la scatola giungiamo alla facciata in cui è raffigurato il totem divino della Vergine in tutta la sua bellezza e sotto la scritta "Virgo Shaka". Nella parte alta della scatola, dall'alto verso il basso, troviamo il logo di Soul of Gold, il nome del myth, Virgo Shaka, e il logo dei myth cloth EX mentre nei quattro angoli della facciata sono raffigurate il simbolo della Vergine. All'interno della scatola sono presenti tre lister, il primo è dedicato al personaggio e ai pezzi dell'armatura dedicati agli arti e il pettorale, il secondo contiene le parti mancanti dell'armatura e i pezzi del totem, il terzo blister è dedicato agli extra e ovvero otto set di mani, le quattro possibilità di volto ed infine le ali. All'interno del blister in cui vi è il personaggio sono poste le cinque medagliette extra da incastrare sugli stand, in questa scatola troviamo le medagliette della Vergine, della Bilancia, dello Scorpione, del Sagittario e del Capricorno. All'interno del libretto d'istruzione non manca la scheda del myth con i dettagli del personaggio.



MODELLINO



Il totem divino rappresenta la Vergine in preghiera e il colpo d'occhio che da questo totem è davvero notevole, curato fin nei minimi dettagli il totem rende davvero tanto. I dettagli che più saltano all'occhio sono le ali, che sono molto dettagliate, e l'aureola che si forma sopra la testa ma anche lo stand dove si poggia il totem è molto ben fatto e curato. I pezzi dell'armatura si riconoscono facilmente perché si dispongono sul totem nello stesso ordine in cui si dispongono sul cavaliere ad eccezione dei coprispalle che sembrano formare una specie di gonnellino intorno alla vita, da notare che per la composizione del totem vanno usati i coprispalle morbidi invece di quelli rigidi. Il montaggio, come per tutti i totem di questa serie, è alquanto complicata e richiede l'utilizzo delle istruzioni per il fatto che per montare su i pezzi dell'armatura tocca smontare pezzo per pezzo il totem.

Il personaggio di Shaka della Vergine, a montaggio completato, risulta molto verosimile alla versione animata e dettagliato ma mi lascia un po' perplesso dal punto di vista estetico. L'armatura aderisce benissimo al corpo del cavaliere, forse anche troppo nella parte superiore, mentre nella parte inferiore il

gonnellino e gli schinieri sembrano troppo bombati dando l'idea che il busto di Shaka sembri fin troppo piccolo, dettaglio accentuato anche da gonnellino del cavaliere che si allarga forse troppo. Il montaggio dell'armatura sul myth è estremamente facile e tutte le parti di essa sono in metallo, ad eccezione dell'elmo e delle ali, e sono di una tonalità d'oro molto chiara mentre le ali sono un po' più scure. Nella confezione ci sono due tipi di coprispalle, uno rigido che è interamente in metallo, e uno più morbido ideato per il montaggio sul totem ma che può essere montato anche sul cavaliere e che permette ad esso di fare diverse pose con estrema facilità.

COMMENTO

L'idea finale su questo myth è che, a mio avviso, dal punto di vista estetico questo myth non è al livello delle due uscite precedenti, Ioria e Mur, questo per il fatto che ci sono dei dettagli che fanno sfigurare il myth come ad esempio l'effetto che fanno i due coprispalle e il cinturino che sono abbastanza larghi e voluminosi sul personaggio che di suo ha poi un busto strettissimo. La cura dei dettagli del volto e dei pezzi dell'armatura è invece al passo con le uscite precedenti difatti l'armatura montata sul totem fa davvero una gran bella figura. In definitiva il myth di Shaka non mi entusiasma, sinceramente mi sarei aspettato qualcosa di meglio per il custode della sesta casa.



VOTI

TOTEM.....	9,5
ACCESSORI.....	9
POSE.....	9
PERSONAGGIO.....	8
STABILITÀ.....	9
QUALITÀ/PREZZO.....	8,5
 TOTALE.....	 8,80

LO SAPEVI CHE...



LO SAPEVI CHE: Il mistero del continente di Mu. Dopo la Gigantomachia, il continente Mu ritenuto la patria delle armature è sprofondato negli abissi dell'oceano Pacifico. A causa di questo affondamento vennero perse alcune armature durante la fase della loro produzione e moltissimi alchimisti. Per quanto riguarda la verità sull'affondamento del continente Mu, come c'era da aspettarsi, rimane ignota.

LO SAPEVI CHE: Se Phoenix non avesse interrotto la Guerra Galattica con il suo tentativo di furto della sacra armatura, il torneo avrebbe visto opposti in semifinale Pegasus e Crystal il Cigno, che avevano superato rispettivamente Sirio il Dragone e Aspides dell'Idra. Il risultato sarebbe stato senza alcun dubbio esplosivo! Il soffio glaciale di Crystal e il dinamismo (probabilmente la velocità) di Pegasus fanno sì che la conclusione del combattimento sarà difficilmente determinabile senza guardarla coi propri occhi!



LO SAPEVI CHE: In origine il manga Saint Seiya doveva chiamarsi Ginga no Rin, dove il protagonista Rin era il prototipo di Seiya. Su suggerimento della Shueisha, che credeva tantissimo nel progetto di Kurumada, l'autore cambiò il nome della sua opera da Ginga no Rin a Saint Seiya modificando, così, anche il nome del suo protagonista.

LO SAPEVI CHE: La velocità dei cavalieri varia da Mach1 fino alla velocità della luce, i cavalieri di bronzo possono raggiungere la velocità massima nel lanciare colpi di Mach1, i cavalieri d'argento possono arrivare a Mach2 e i cavalieri d'oro possono raggiungere la velocità della luce, che deriva dalla loro possibilità di espandere il loro cosmo fino al settimo senso, che però può essere raggiunto anche dagli altri cavalieri.



LO SAPEVI CHE: Il soggetto del secondo OAV dei Cavalieri dello Zodiaco, L'ardente scontro tra gli dei, ovvero la battaglia dei cavalieri di Atena nella gelida Asgard, fu ideato per testare le potenzialità di un filler completamente inedito al manga sviluppando meglio l'idea dello scontro tra i cavalieri di Atena e i cavalieri del Nord prendendo spunto anche dal capitolo speciale Natassia che aveva come protagonista il solo Crystal.



LA MIGLIOR DIFESA E' L'ATTACCO



Andromeda è impegnato nel combattimento con Gemini che ha scagliato la sua "Dimensione Oscura" sul cavaliere che tenta di resistere utilizzando la sua catena. La catena, ormai provata, va in pezzi ed Andromeda sta per sparire nel vuoto cosmico quando un potente cosmo proveniente da molto lontano irrompe nella sala del Sacerdote interrompendo la concentrazione di Arles che ferma sia l'illusione di Gemini che l'effetto della "Dimensione Oscura" che spariscono mentre, di fronte ad Andromeda appare chiaramente l'uscita della terza casa. Nelle sue stanze, Arles non riesce a capire a chi appartenga quel cosmo e vede che Pegasus e Sirio stanno correndo verso la quarta casa, Mur e Lady Isabel sono alla prima casa, Toro è alla seconda ed il maestro di Sirio ai Cinque Picchi e dunque non può essere stato nessuno di loro. Nuovamente il potente cosmo si ripresenta e stavolta Arles ne identifica sia il luogo di provenienza, il cratere di un vulcano di una piccola isola capendo che quel cosmo così potente appartiene a Phoenix. Ben presto però il cavaliere della Fenice, stanco, ritira il suo cosmo e smette di turbare la concentrazione di Arles mentre alla terza casa, Andromeda ha riconosciuto il cosmo del fratello e si appresta ad uscire dalla casa, ma poi decide di

restare perché solo sconfiggendo Gemini, Crystal potrà essere salvo. Subito dopo dinnanzi al cavaliere riappare Gemini mentre l'uscita scompare di nuovo. Il custode della terza casa scaglia ancora una volta la "Dimensione oscura" ma stavolta Andromeda, sul punto di lasciarsi andare, realizza che troppo spesso di è affidato al fratello ed è tempo che impari a cavarsela da solo. Il cavaliere espande così il suo cosmo e le due parti spezzate della catena si ricompongono cambiando la posizione di difesa della sua arma, la catena inizia a ruotare intorno al corpo del cavaliere in segno di difesa. Andromeda poi decide di osare e per la prima volta lancia la sua catena per attaccare scagliandola contro Gemini ricordandole che il vero cavaliere non si trova alla terza casa. La catena pe-

netra nel buio dell'elmo di Gemini e si materializza alle stanze di Arles, dove colpisce il Sacerdote facendo cadere la sua maschera. Furioso con il cavaliere di bronzo, Arles decide di voler finire Andromeda con le sue mani e per questo si dirige verso la catena per materializzarsi di fronte a lui, ma una voce lo ferma. Si tratta della metà buona di Gemini che, rimproveratolo per aver lasciato che Andromeda acquisisse il settimo senso, lo esorta a lasciarlo andare, così il Sacerdote fa sì che la catena ritorni indietro da Andromeda, con essa giunge al cavaliere anche una collana di Arles che vi era rimasta impigliata. "Una collana greca simbolo di potere. E' arrivata insieme alla catena! Potrebbe aiutarmi a riconoscere il nemico!" afferma l'eroe. Intanto davanti ad Andromeda l'armatura d'oro di Gemini si scompone riprendendo la sua vera forma a riprova del fatto che prima nessuno la stava indossando rivelandosi, così, vuota.

Preoccupato per l'amico Crystal, Andromeda lascia la terza casa e continua la sua corsa. Intanto il cavaliere del Cigno si risveglia in un altro tempio delle dodici case e, nell'aprire gli occhi, di fronte a lui si palesa un nuovo nemico.





ADDIO AD UN AMICO



Quando Crystal si riprende si trova di fronte ad un cavaliere d'oro, del quale riconosce subito l'armatura, essi è Aquarius, cavaliere d'oro custode dell'undicesima casa ed insegnante del Maestro dei Ghiacci. Nel vederlo Crystal crede di essere già arrivato all'undicesima casa, ma invece i due si trovano alla settima, la casa di Libra, attualmente lasciata incustodita dal maestro dei Cinque Picchi che ha deciso di prendere parte alla battaglia. Crystal è felice di conoscere Aquarius, del quale spesso il Maestro dei Ghiacci gli aveva parlato, ma resta stupefatto nell'apprendere che il cavaliere d'oro vuole

la sua vita. Crystal non è intenzionato a battersi con Aquarius, che indirettamente è il suo maestro, così gli narra della morte del Maestro dei Ghiacci, avvenuta per mano sua. Gli racconta che il maestro era sotto l'influsso di Arles e Cristal dovette ucciderlo, ma ciononostante il rimorso per quell'azione continua a tormentarlo. Aquarius resta impassibile di fronte alle parole del cavaliere del Cigno, facendogli presente che non è tenuto ad occuparsi dei suoi allievi per sempre. Crystal resta scioccato dalle parole e dalla freddezza con cui Aquarius si rivolge a lui, ma non trova comunque la forza per affrontarlo. Il cavaliere d'oro decide di passare all'azione e scaglia un raggio d'energia verso la volta celeste, verso la costellazione dell'Acquario. Riflesso dalla costellazione, il colpo raggiunge la Siberia e colpisce il relitto in cui riposa la madre di Crystal facendolo sprofondare ancora più in profondità, dove nessuno, neppure un cavaliere, può scendere. Crystal assiste alla scena tramite la sua mente, colmo di rabbia ed odio lancia un attacco verso Aquarius accusandolo di avergli portato via l'unico conforto che gli era rimasto. Il cavaliere d'oro però ferma la "Polvere di Diamanti" con il palmo della mano, e con la stessa facilità blocca poi "Laurora del Nord". Aquarius conosce alla perfezione quelle tecniche, è stato lui infatti ad inse-

gnarle al Maestro dei Ghiacci, che a sua volta le ha insegnate a Crystal, quindi quei colpi non hanno segreti per lui. Con gli stessi colpi poi, Aquarius travolge il cavaliere del Cigno, dopo essere stato atterrato, anziché riprendere la lotta

Crystal si inginocchia a terra, affermando che non può dimenticare l'amore per sua madre e per il Maestro dei Ghiacci. Aquarius lo redarguisce rispondendogli che le emozioni, nobili o meno, impediscono di combattere e che se vuole raggiungere il settimo senso, Crystal deve liberarsi dai ricordi che lo affliggono. Leroe però rinuncia a dimenticare l'amore per sua madre e

per il Maestro dei Ghiacci rinunciando anche combattere, vista la situazione Aquarius alza le braccia e disegna in aria l'anfora dell'acquario, è la posizione del colpo più forte delle energie fredde, il Sacro Aquarius. Il terribile colpo centra in pieno il cavaliere del Cigno travolgendolo. Nel ricadere, Crystal si rende conto che sta arrivando la sua ora e chiede perdono a Lady Isabel ed ai suoi amici per aver abbandonato la lotta ma felice di tornare da sua madre. Di fronte alla quarta casa, proprio mentre il fuoco di Gemini si spegne, Pegasus e Sirio sentono il cosmo di Crystal spezzarsi in due, così come Andromeda, Lady Isabel ed il grande Mur, che si rende conto che nulla più è rimasto del cosmo del Cigno. L'anima di Cristal corre dalla madre, che però non vuole che il figlio la raggiunga così presto. Alla settima casa, Aquarius piange dinnanzi al corpo senza vita di Crystal e chiede perdono al Maestro dei Ghiacci, il suo vero scopo era risvegliare nel cavaliere del Cigno il settimo senso, unica possibilità per lottare alla pari con i cavalieri d'oro, ma ha fallito, ed ha preso la vita del suo allievo. Sempre piangendo lacrime amare, Aquarius rinchiude il corpo di Crystal in un feretro di ghiaccio allo scopo di preservarlo per poi abbandonare la settima casa.





UNA GUARIGIONE SOFFERTA



Pegasus e Sirio intanto raggiungono la quarta casa, quella di Cancer, ma sono comunque preoccupati per Crystal, di cui non sentono più il cosmo. I due si rendono conto che rimangono solo nove ore e così Sirio esorta Pegasus ad avanzare verso alla quinta casa mentre lui affronterà Cancer. Pegasus accetta in modo da poter andare ad aiutare Crystal oltre a Lady Isabel. All'interno una fitta nebbia accoglie i due cavalieri, che sono costretti ad avanzare con cautela, finché Sirio urta qualcosa col piede e, non capendo cosa sia, lo chiede a Pegasus. Nel guardare, il ragazzo resta inorridito poiché vede una testa d'uomo



che esce dal pavimento, Sirio crede che l'amico si sia sbagliato e gli chiede di controllare meglio ma Pegasus, nel guardarsi intorno, afferma che l'intero pavimento è pieno di teste per poi guardarsi attorno e capire che non solo il pavimento ma anche tutte le mura che formano la quarta casa sono tappezzate di teste. All'improvviso i due odono una macabra risata, e dalla nebbia esce il cavaliere di Cancer, che spiega che quelle sono le teste di tutte le sue vittime. Pegasus e Sirio sono allibiti di fronte a tanta crudeltà, ma restano di sasso quando sentono anche il pianto di un bambino, difatti tra le tante teste ci sono anche quelle di alcuni bambini, il cavaliere d'oro si giustifica dicendo di averli uccisi senza rendermene conto nel corso delle sue battaglie. Furiosi, Pegasus e Sirio vorrebbero entrambi affrontare Cancer, ma Dragone esorta il compagno a proseguire perché hanno una missione da portare a termine. Pegasus accetta il suggerimento dell'amico e scaglia il suo fulmine contro Cancer e, mentre il nemico è intento a bloccarlo, lo supera e corre verso l'uscita. Cancer tenta di inseguirlo ma Sirio con un balzo gli si para davanti dicendogli che sarà lui il suo avversario. Cancer ricorda il suo precedente scontro con Sirio avvenuto ai Cinque Picchi e si prepara ad attaccare. Intanto in Cina, ai cinque pic-

chi Fiore di Luna vede una stella cadente in direzione della costellazione del Dragone e, considerandolo un presagio, si reca su uno spuntone di roccia vicino alla cascata a pregare per Sirio. Alla quarta casa intanto

inizia la lotta tra i due cavalieri, Cancer blocca facilmente i colpi di Sirio, si prepara ad usare la sua tecnica segreta, gli "Strati di Spirito", la stessa che stava per usare ai 5 Picchi all'arrivo di Mur. Il cavaliere del Dragone subisce in pieno il colpo del custode della quarta casa e l'anima dell'eroe è circondata da anelli luminosi che la imprigionano frantumandogli l'elmo ed è attratta verso un luogo oscuro. Al risveglio, Sirio

si rende conto di vedere nuovamente e, guardandosi attorno, vede un luogo tetro, pieno di fuochi fatui, con in lontananza una lunghissima fila di persone che camminano. Sirio li chiama per avere aiuto, ma nessuno di loro bada a lui e tutti continuano a camminare. Nel gruppo poi, il cavaliere scorge l'amico Crystal, ma neppure lui risponde ai suoi richiami, la sua anima continua a camminare. Sirio si appresta a correre verso di lui, ma al cavaliere appare Lady Isabel che gli spiega che ora si trova nell'Ade, le anime che vede sono dirette verso una voragine chiamata Bocca di Ade, il luogo del non ritorno. E' per questo che l'eroe vede di nuovo, perché nell'aldilà le cose non si vedono con gli occhi. Per ora è solo l'anima di Sirio ad essere nell'Ade, il suo corpo è ancora alla quarta casa. La dea lo esorta a sconfiggere Cancer e con il suo potere rimanda l'anima di Sirio nel suo corpo. Alla quarta casa così, l'anima del cavaliere, sotto forma di un fuocherello azzurro, ritorna nel suo corpo e Sirio può rialzarsi. Approfittando dello stupore di Cancer e convinto di aver raggiunto il settimo senso, così scaglia nuovamente il "Colpo segreto del Drago nascente", ma anche stavolta Cancer lo ferma con la mano, per poi colpire a sua volta Sirio. Ridendo del suo avversario, Cancer scaglia nuovamente l'anima di Sirio nell'Ade.

IL RITORNO DI MINOSSE

LIBERARE ATENA

Pegasus si rialza ancora una volta per attaccare Minosse, dietro di lui anche Phoenix, Andromeda, Sirio e Cristal si preparano alla lotta sotto lo sguardo attonito di Minosse che comunque loda la loro forza di volontà.

« Devo essere sincero, la vostra forza di volontà è ammirevole. Ma non vi basterà per sconfiggermi.

»

I cinque cavalieri, non curanti delle parole del nemico si preparano allo scontro. Sirio si scaglia contro Minosse lanciando il “Colpo Segreto del Drago Nascosto”, il colpo viene fermato dal Re di Creta che blocca il cavaliere preparandosi a colpirlo ma viene bloccato dalle “Catene di Andromeda” che avvolgono totalmente Minosse. Subito dopo è il turno di Cristal che attacca con la “Polvere di Diamanti”, il colpo blocca ulteriormente l'avversario, così Phoenix e Pegasus decidono di sfruttare il momento favorevole e lanciano le “Ali della Fenice” e il

“Fulmine di Pegasus”. I colpi investono in pieno Minosse provocando una tremenda esplosione. I cavalieri credono di essere riusciti ad avere la meglio su Minosse, ma una volta che il fumo si dirada i cavalieri di Atena si accorgono che il loro avversario è ancora in piedi, e per di più sembra non aver subito danni. Questo sorprende lo stesso Minosse:

“Ero convinto che i loro attacchi mi avrebbero ferito in maniera evidente, quindi il potere divino acquisito da Atena è più forte di quello che pensavo... Bene, ora tocca a me divertirmi.” pensa tra se Minosse. Il Re decide di attaccare i cinque ca-

valieri sfruttando il suo cosmo sprigionando una forza tale da provocare una sorta di tempesta che scaraventa i cavalieri contro le rovine dell'altare. Tra i cavalieri si rialza Sirio che, anche se privo dello scudo e dell'armatura, si appresta ad affrontare Minosse, deciso a trovare il punto debole dell'avversario. I due contendenti iniziano così

un duello corpo a corpo, ma realmente Minosse si limita solo ad evitare i pugni dell'avversario, finché il cavaliere del Dragone non riprova a colpirlo con il suo colpo segreto, ma ancora una volta Minosse blocca il suo pugno e colpisce Sirio in pieno petto, il colpo manda in frantumi gli ultimi pezzi dell'armatura e scaraventa via Sirio. Andromeda e Phoenix, guardandosi negli occhi, decidono di intervenire insieme provando a tenere impegnato l'avversario. Phoenix tenta di colpirlo con il suo pugno, ma nell'avvicinarsi si espone troppo ed a Minosse basta una mano intrisa del suo



cosmo divino per scagliarlo contro una colonna, Andromeda accorre in aiuto del fratello e lancia la sua catena contro il nemico, Minosse evita la catena ma non riesce ad evitare la “Nebulosa di Andromeda” scagliata subito dopo. Minosse, in preda all'ira, colpisce ripetutamente Andromeda mandandogli in mille pezzi la sua corazza per poi lasciarlo cadere a terra. Deciso a finire Andromeda, Minosse si appresta a dargli il colpo di grazia, ma viene fermato da Cristal che lancia il “Sacro Aquarius” contro Minosse salvando così la vita all'amico, ma anche questa volta Minosse non sembra subire il colpo e si avvicina a Cristal. Ma

lo sforzo è stato grande, e Cristal, ormai stremato, non ha neanche la forza di muoversi e viene colpito in pieno petto da un colpo intriso di cosmo da parte del Re di Creta. Anche Pegasus prova a lanciare i suoi fulmini contro Minosse ma questi gli blocca il braccio e lo scaglia via. Il cavaliere, seppur allo stremo delle forze, riesce a riprendere l'equilibrio e porsi dinnanzi a Minosse.

« Hai coraggio, Pegasus. Nonostante io sia nettamente superiore a te e tu sei oltretutto allo stremo delle tue forze, ancora ti poni dinnanzi a me con fare battagliero. I miei complimenti cavaliere. »

« Dei tuoi complimenti me ne faccio ben poco Minosse, io ho una missione da portare a termine. Ovvero salvare Atena. E non mi arrenderò finché non ci sarò riuscito. Finché Atena non sarà salva il mio cosmo continuerà a bruciare! »

« Belle parole cavaliere, ma devono essere accompagnate dai fatti. Sei sicuro che sei in grado di riuscire a battermi? »

Pegasus prova a concentrare il suo cosmo per poi lanciare il "Fulmine di Pegasus" con le poche forze che gli restano, Minosse riesce ad evitare i colpi del cavaliere finché questi colpi non iniziano ad aumentare velocità colpendo Minosse che viene travolto da un'ultima scarica.

"Com'è possibile che un semplice cavaliere di bronzo, e per di più sul punto di essere sconfitto, possa riuscire a colpirmi? Io che sono oramai una divinità?" è il pensiero che attanaglia la mente di Minosse.

« È dovuto al loro amore per la giustizia! Tu non

potrai mai sconfiggerli... »

Sono le parole che ode Minosse, e nel voltarsi intuisce che si tratta di Atena.

« Atena, oramai la mia vittoria è vicina. Come puoi ancora dire che i tuoi cavalieri ti salveranno? Mi basterà solo un colpo per finire Pegasus e dopodiché avrò la mia vendetta su di te. Ma prima quel ragazzo dovrà pagarla per avermi colpito. »

Così dicendo Minosse si scaglia contro Pegasus riempiendolo di pugni. Il cavaliere non ha più forze per reagire e così subisce impassibile tutti i colpi del Re di Creta che rivolgendosi ad Atena:

« Vedi Atena! I tuoi cavalieri, sono nulla nelle mie mani. Dimmi, sei ancora dell'idea che essi possano salvarti? »

Nell'osservare la scena, le lacrime solcano il volto della giovane dea che tenta di infondere fiducia ai suoi cavalieri con l'ultima briciola di cosmo che gli resta. Minosse, ormai stufo scaglia contro Pegasus il "Pugno del Minotauro", nonostante i cavalieri intimino a Pegasus di spostarsi, questi viene investito in pieno dal colpo di Minosse e scaraventato fin quasi all'ingresso del palazzo di Minosse.

« Vedi adesso la mia vittoria, Atena? » afferma beffardo Minosse.

I cavalieri non hanno più la forza per rialzarsi e questo fa pensare che la battaglia battaglia sia conclusa con la vittoria di Minosse quando all'improvviso una stella dorata brilla in cielo cadendo poi sul campo di battaglia, si tratta della Sacra Armatura del Sagittario.

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



MEGLIO
REGNARE
ALL'INFERNO
CHE SERVIRE
IN RETE

VIGNETTE

Cavalieri d'Oro resuscitati da Abel: 5



Cavalieri d'Oro resuscitati da Hades: 6



Cavalieri d'Oro resuscitati da Odino: 12



Cavalieri d'Oro resuscitati da Atena: 0



