

NUMERO 19



LE DODICI CASE MAGAZINE



THOR IL GIGANTE DI ASGARD

TAMASHII
NATION 2016

LE ULTIME NOVITA'

Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Contest - Il cavaliere di Bronzo più forte</i>	5
<i>Thor, il gigante di Asgard</i>	7
<i>Mitologia - La Lira</i>	9
<i>Speciale Tamashii Nations 2016</i>	10
<i>Lo sapevi che...</i>	11
<i>Passaggio nella casa dell'Ariete</i>	12
<i>Souma, il fuoco della vendetta</i>	13
<i>Uscite del Mese</i>	15
<i>Myth News</i>	16
<i>Myth Cloth - Seiya di Pegasus V1</i>	17
<i>Episodio 55 - Dalla parte di Atena</i>	19
<i>Episodio 56 - Una lotta impari</i>	20
<i>Episodio 57 - Ritorno dall'Ade</i>	21
<i>La Storia di Crono - Prologo</i>	22
<i>Le vignette dei Sarcastici4</i>	23



Una moda che sta prendendo piede in modo esponenziale negli ultimi anni è la moda dei cosplay infatti non c'è comicon o fiera del fumetto in cui non ci sia una vera e propria invasione di personaggi provenienti da serie, anime, fumetti etc... Molti credono che la moda dei cosplay sia nata

in Giappone, ed invece no. I cosplay sono nati in America, infatti sin dagli anni ottanta fan che assistevano alle convention sui fumetti tendevano a travestirsi dai loro eroi preferiti. Nel 1984 il reporter giapponese Takahashi Nobuyuki, per descrivere ciò che vedeva in queste convention americane, scrisse un articolo in cui raccontava ciò che accadeva alle convention in America e coniò il termine cosplay mescolando due parole, "costume (costume)" e "play (gioco/interpretazione)". Il fenomeno descritto da Nobuyuki incuriosì molto in patria e iniziò a prendere piede in Giappone solo qualche anno dopo, quando la stampa locale iniziò a dedicare articoli al fenomeno dopo che un gruppo di ragazzi fece il cosplay di Neo Genesis Evangelion, da allora la moda dei cosplay ha preso piede in Giappone, dove tra serie, anime e manga c'è l'imbarazzo della scelta, per poi diffondersi sempre più nel resto del mondo. Ma cosa sono i cosplay? I cosplay sono ragazzi comuni che per divertimento o per passione decidono di travestirsi dal loro eroe preferito imitandone poi le movenze, una sorta di gioco di ruolo che avviene alle varie fiere di fumetti. Con l'espandersi di questa moda ogni fiera ha poi istituito la sua sfilata e la sua gara nella quale viene messa a confronto la bravura dei vari interpreti. Con l'espandersi della "moda" dei cosplay assistiamo alla nascita di veri e propri artisti sia della recitazione, perché un vero cosplay deve anche interpretare il suo personaggio, ma anche dei costumi, infatti in molti, se



non tutti, preparano i propri costumi artigianalmente usando le tecniche più svariate, da maschere modellate ad hoc fino a ricreare marchingegni meccanici degni di Tony Stark. Non è raro che molti cosplayer chiedano aiuto o consiglio a qualche altro cosplayer per la realizzazione del

costume, questo perché con l'esplosione del fenomeno dei cosplay ha portato alla creazione di una sottocultura che ha portato numerosi interpreti a conoscersi, consigliarsi, facendo nascere, quindi, questo nuovo fenomeno sociale. La cosa particolarmente simpatica dei cosplay è che essi non sono tali solo alle convention o alle fiere ma in alcuni casi lo sono anche nella vita di tutti i giorni, voglio intendere che in Giappone non è raro imbattersi in un gruppo di ragazzi e ra-

gazzi intenti ad interpretare dei personaggi tant'è che ogni domenica decine di ragazze e ragazzi si incontrano in una piazza di Tokyo dove si mostrano con i loro costumi. Certo che, Giappone a parte, in molti paesi il fenomeno dei cosplay viene considerato ancora una bambinata da parte di chi lo fa poiché lo considerano come tale, un gioco per bambini, senza considerare tutto il lavoro che c'è dietro, infatti, forse non a caso, mentre scrivo mi viene subito in mente il giornalista del TG3 mi pare, che alla fine del servizio chiuse con la frase "Ma perché non vanno a lavorare...". Anche in Italia il fenomeno dei cosplay è un fenomeno in continua crescita con il numero di partecipanti alle varie fiere in continuo aumento, infatti sono sempre di più le persone che decidono di "abbandonare" la loro vita di tutti i giorni e per entrare in quella del loro personaggio preferito senza prendersi troppo sul serio e pensando principalmente a divertirsi.

I 30 ANNI DELL'ANIME

L'anime dei Cavalieri dello Zodiaco compie 30 anni, infatti l'11 Ottobre 1986 veniva trasmesso il primo episodio della serie sulla rete televisiva TV Asahi. La serie, nata dal grande successo avuto dal manga, ha segnato un'intera generazione, quella degli anni 80, ma che con gli anni ha saputo farsi apprezzare anche dalle nuove generazioni.

ARRIVA EPISODE G ASSASSINS



Al recente Lucca Comics, come di consueto la Planet Manga ha annunciato al proprio panel tutte le novità editoriali per il prossimo anno, tra queste figura anche I Cavalieri dello Zodiaco Episode G Assassin, il seguito dello spin-off Saint Seiya Episode G nato dalla mano di Megumu Okada con la supervisione del maestro Kurumada. L'appuntamento con l'ultima novità editoriale è per Marzo 2017 con l'uscita del primo numero che, secondo indiscrezioni, sarà a colori come l'albo originale nipponico e non in bianco e nero come viene pubblicato su Champion Red. Questa nuova saga del manga è iniziata ad Aprile 2014 ed al momento conta oltre 60 capitoli, la storia vede ancora protagonisti principali i Cavalieri d'Oro che vengono affiancati anche dai Cavalieri di Bronzo.

ZEROCALCARE CELEBRA I CAVALIERI



Il fumettista romano Zerocalcare ha deciso di celebrare, a modo suo, il trentennale della serie dei Cavalieri dello Zodiaco omaggiandola con una divertente storia pubblicata su Wired intitolata "7 contributi fondamentali dei

Cavalieri dello Zodiaco allo sviluppo delle nostre personalità".

Per chi non lo conoscesse Zerocalcare, nome d'arte di Michele Rech, è l'autore di graphic novel best-seller quali "La profezia dell'Armadillo", "Un polpo alla gola", "Ogni maledetto lunedì su due", "Dodici", "Dimentica il mio nome", "L'elenco telefonico degli accoliti" e "Kobane calling", pubblicati tutti dalla Bao Publishing.

Il fumettista ha poi concluso la sua opera con le parole che per molti di noi valgono tantissimo:

"Siamo composti dal 70% da Cavalieri dello Zodiaco..."

Si può leggere l'intera novella su sito Wired, sul suo sito zerocalcare.it.

IL LEONE AL LUCCA COMICS



All'ultima edizione del Lucca Comics and Games era presente, direttamente dal Giappone, la riproduzione in scala 1:1 dell'armatura d'oro del Leone divina. L'armatura è stata una delle attrazioni più ricercata dai fan, ma non

era l'unico oggetto in mostra dedicato ai nostri cari cavalieri, infatti erano presenti anche i myth cloth dei dodici cavalieri d'oro con indosso l'armatura divina e la collezione completa della linea DD Panoramation.

I CAVALIERI DI BRONZO: LA GUERRA GALATTICA

I cavalieri di bronzo, guerrieri devoti alla dea Atena, sono il grado più basso della schiera dei Cavalieri dello Zodiaco, questo grado è dato generalmente dalla capacità che hanno i cavalieri nell’espandere il loro cosmo, essi sono in grado di scagliare colpi e muoversi alla velocità del suono. Nella serie classica sono 10 i cavalieri che hanno avuto il diritto di diventare cavalieri mentre nei varie altre opere sono comparsi altri cavalieri di bronzo che, nella maggior parte dei casi, indossano una delle armature già conosciute come Tenma il Losta Canvas e Kouga in Omega che indossano l’armatura di Pegasus ma ci sono anche altri cavalieri che indossano armature mai comparse nella serie classica come Retsu della Lince in Episode G. Vediamo chi tra di loro è il cavaliere di Bronzo più forte ed amato dai fans.

SEDICESIMI

HARUTO del Lupo	vs	PHOENIX della Fenice	0 – 18
ANDROMEDA	vs	BLACK il Lupo	17 – 1
GRAY della Colomba	vs	TENMA di Pegasus (LC)	1 – 16
ASPIDES dell’Idra	vs	BAN del Leone	4 – 9
EDEN di Orione	vs	YURI del Sestante	8 – 5
SOUMA del Leone	vs	KOUGA di Pegasus	1 – 10
YUNKAS del Lupo	vs	RUDOLPH della Renna	9 – 0
SPEAR di Dorado	vs	NEMES del Camaleonte	0 – 13
SIRIO il Dragone	vs	DOUGLAS dell’Orsa	19 – 0
RUSK della Bussola	vs	PEGASUS	0 – 12
ARNE’ della Lepre	vs	BLERIOT del Leone	1 – 12
YATO dell’Unicorno	vs	HOOK del Compasso	14 – 0
CRISTAL il Cigno	vs	KARCIS dell’Idra	14 – 0
RETSU della Lince	vs	YUNA dell’Aquila	7 – 3
ASHER dell’Unicorno	vs	TENMA di Pegasus (ND)	4 – 16
RYUHO del Dragone	vs	GERKI dell’Orsa	10 – 6

OTTAVI

EDEN di Orione	vs	KOUGA di Pegasus	8 – 6
TENMA di Pegasus (LC)	vs	SIRIO il Dragone	6 – 11
YUNKAS del Lupo	vs	YATO dell’Unicono	0 – 12
NEMES del Camaleonte	vs	RYUHO del Dragone	8 – 7
ANDROMEDA	vs	PHOENIX della Fenice	8 – 16
PEGASUS	vs	BLERIOT del Leone	14 – 0
CRISTAL il Cigno	vs	RETSU della Lince	17 – 0
TENMA di Pegasus (ND)	vs	BAN del Leone	14 – 2



EDEN di Orione
PEGASUS
TENMA di Pegasus (ND)
CRISTAL il Cigno

QUARTI

vs	PHOENIX della Fenice	2 – 12
vs	SIRIO il Dragone	5 – 11
vs	NEMES del Camaleonte	9 – 5
vs	YATO dell'Unicorno	11 – 2

SEMIFINALI

PHOENIX della Fenice	vs	CRISTAL il Cigno	7 – 8
SIRIO il Dragone	vs	TENMA di Pegasus (ND)	12 – 3

FINALE III POSTO

PHOENIX della Fenice	vs	TENMA di Pegasus (ND)	12 – 1
----------------------	----	-----------------------	--------

FINALE

SIRIO il Dragone	vs	CRISTAL il Cigno	16 – 11
------------------	----	------------------	---------

CLASSIFICA FINALE**II - CRISTAL IL CIGNO**

Data di nascita: 23/01
Luogo di nascita: URSS
Luogo di addestramento: Siberia
(Russia)
Maestro: Maestro dei Ghiacci
Costellazione: Cigno

**I - SIRIO IL DRAGONE**

Data di nascita: 4/10
Luogo di nascita: Giappone
Luogo di addestramento: Cinque
Picchi (Cina)
Maestro: Dohko
Costellazione: Dragone

**III - PHOENIX LA FENICE**

Data di nascita: 15/08
Luogo di nascita: Giappone
Luogo di addestramento: Isola della Regi-
na Nera
Maestro: Guilty
Costellazione: Fenice

THOR

IL GIGANTE DI ASGARD



« Terzo, ma primo nel cuore di Odino, Thor, dal martello di Mjollnir che frantuma i ghiacci, lode a te, Cavaliere di Asgard; simile a roccia nel colpire e simile a serpente che tra le sue spire stritola la preda. »

PERSONAGGIO

La saga di Asgard, così come molti dei suoi personaggi, si ispira al secondo film “L’ardente scontro degli dei” e al capitolo “Natassia del paese di ghiaccio” apparso nel manga, così l’aspetto di tutti i personaggi della saga di Asgard, curati ex-novo dalla coppia Araki e Himeno, sono ispirati proprio a questi due capitoli, ed è lo stesso per il personaggio di Thor il cui aspetto è ispirato a Ruhnir, cavaliere di Asgard apparso nel secondo film “L’ardente scontro tra gli dei”, mentre la figura del personaggio ricorda il dio del lampo e del tuono, Thor, figlio di Odino. I due guerrieri nordici, oltre al nome, hanno una personalità molto simile, infatti sono disposti a tutto pur di difendere la propria terra, pronti a proteggerla dalle minacce esterne. Thor è un personaggio che ostenta un comportamento rigido e violento come quello di un guerriero. Afferma di discendere da una stirpe di valorosi guerrieri del nord e va molto fiero di queste origini, è smanioso di fama e di gloria in battaglia e combatte sia per il puro gusto di farlo, ma soprattutto per compiacere Ilda e mostrarsi degno dell’investitura come Cavaliere di Asgard. Thor indossa la mitologica armatura dello Jormungandr, il serpente marino legato proprio al mito di Thor, dotata di due scure che, come il martello di Mjollnir, sono fedeli solo al loro proprietario.



COLPI SEGRETI

Braccia di Titano (“Titanic Hercules”): come viene chiaramente descritto nella versione del doppiaggio originale dell’anime, Thor lancia contro l’avversario un pugno che può raggiungere la velocità della luce e che assume le sembianze di un fascio luminoso che colpisce l’avversario. Nell’episodio 77, invece, la tecnica è chiamata nel doppiaggio italiano Pugno di Titano.

Asce : Al contrario del dio Thor, dotato di martello, questo cavaliere utilizza due grandi asce che è in grado di controllare con la propria volontà.

STORIA

Non si conosce molto del passato di Thor, di lui si sa solo che è molto fedele ad Hilda di Polaris poiché, anni prima, quest'ultima gli salvò la vita. Thor si trovava nella foresta di Asgard, era in caccia di animali per nutrirsi ma le leggi della città impedivano la caccia, così quando venne trovato da alcu-

ni soldati venne inseguito ed in seguito ferito ad un braccio. Hilda, che si trovava in zona, ordinò ai soldati di cessare l'attacco poi si avvicinò al guerriero medicandogli la ferita guarendolo con il suo cosmo poi lo invitò nel suo palazzo per permettergli di mangiare. Il guerriero rimase colpito da tale generosità ma ancora di più dal cosmo puro che emanava la fanciulla così si decise a proteggerla come suo guardiano.

Dopo che Hilda viene plagiata dall'anello del Nibelungo, riporta in vita le sette armature di Asgard, Thor è il terzo guerriero ad essere nominato Cavaliere di Asgard e, come tutti i suoi compagni, giura fedeltà ad Hilda dichiarando battaglia ai Cavalieri di Atena. Su ordine della sua signora Hilda, Thor rinchiude Flare nelle prigioni di Asgard

poi, dopo la cattura di Crystal da parte delle guardie lo tortura al fine di ottenere informazioni su di lui. Quando i cavalieri raggiungono Asgard, Thor, smanioso di confrontarsi con i Cavalieri dello Zodiaco, è il primo guerriero a mettersi sulla loro strada. Una volta incontrati Pegasus, Crystal e Andromeda atterra questi ultimi due lanciandogli contro le due scure e costringendo Pegasus

alla lotta. Il cavaliere di Atena assaggia subito la potenza del pugno di Thor, tanto che viene scaraventato via, quando questi si rialza, Thor ammette che il potere delle stelle è grande in Pegasus. Lo scontro sembra volgere in favore di Thor, forte della potenza del suo pugno che non lascia scampo a Pegasus che viene atterrato più volte, Thor è abile anche nel difendersi, in-

fatti riesce a neutralizzare facilmente il "Fulmine di Pegasus". Durante uno dei suoi attacchi, Thor viene fermato da Pegasus e scaraventato al suolo, dopo aver subito l'attacco viene investito da una raffica del "Fulmine di Pegasus". Una volta ripresosi, Thor riprende la battaglia colpendo Pegasus numerose volte finché Sirio non corre in aiuto dell'amico. Durante lo scontro, Thor osserva il comportamento di Pegasus, di come dopo ogni colpo subito riesca sempre ad espandere sempre più il suo cosmo, poi avverte il cosmo di Atena giungere in aiuto di Pegasus e sente che è simile a quello che emanava Hilda quando la conobbe. Nel sentire il cosmo di Atena e le parole di Pegasus fanno sorgere dei dubbi nella mente di Thor che si convince sem-

pre più del fatto che Hilda sia prigioniera di una volontà aliena, ma nonostante ciò è pur sempre deciso a difendere la sua signora. Quando i due cavalieri giungono al colpo finale, Thor non affonda il colpo contro Pegasus che lo colpisce con il suo fulmine, il cavaliere di Asgard si è reso conto che la signora che difendeva non è più la regina giusta e gentile che conosceva e così, in lacrime per Hilda, cade a terra sconfitto.



LE DEDICI CASE

LA LIRA

IL MITO DI ORFEO



Lo strumento inventato dal dio Hermes e che veniva suonato da Orfeo. Una costellazione piccola ma appariscente, contenente la quinta stella del cielo in quanto a grandezza, Vega. In termini mitologici, Lira era la lira del grande musicista Orfeo, la cui impresa rischiosa nel mondo dell'oltretomba costituisce una delle storie greche più famose. Fu la prima lira a essere costruita, inventata da Hermes, il figlio di Zeus e di Maia (una delle Pleiadi). Hermes fece la lira dal guscio di una testuggine che aveva trovato a brucare fuori dalla sua grotta sul Monte Cillene in Arcadia. Hermes pulì il guscio, fece dei buchi lungo il bordo e vi legò diagonalmente sette corde fatte di budello di mucca, tante quanto il numero delle Pleiadi. Grazie a quella lira Hermes si tirò fuori dai guai in cui s'era cacciato per un'impresa giovanile, che l'aveva portato a rubare del bestiame di proprietà di Apollo. Infuriato Apollo si presentò a reclamare la sua restituzione, ma quando sentì la bella musica che Apollo diede poi la lira a Orfeo per accompagnare con essa le sue canzoni. Orfeo fu il più grande musicista del suo tempo, in grado di incantare le pietre e i corsi d'acqua con la magia che

emanava dai suoi canti. Si dice persino che con il suono armonioso della sua lira abbia attirato file di querce giù dai monti fino alle coste della Tracia. Orfeo si unì alla spedizione di Giasone e degli Argonauti alla ricerca del vello d'oro. Quando gli Argonauti udirono il canto tentatore delle sirene, ninfe marine che avevano adescato ed eliminato generazioni di marinai, Orfeo intonò un contro canto che coprì le loro voci. Più tardi Orfeo sposò la ninfa Euridice. Un giorno, Euridice fu vista da Aristeo, un figlio di Apollo, che, in preda a un raptus passionale, l'assalì. Mentre tentava di sfuggirgli, la donna inciampò in un serpente che la uccise con il suo morso velenoso. A Orfeo si spezzò il cuore; incapace di vivere senza la sua giovane sposa, discese nell'oltretomba a chiedere che gliela restituissero. Questa era una richiesta senza precedenti. Ma il suono della sua musica affascinò persino Ade, il dio di quel mondo sotterraneo, che alla fine accondiscese a che Euridice ritornasse con Orfeo nel mondo dei vivi, ma a una condizione: Orfeo non doveva girarsi a guardare indietro fin quando i due non fossero di nuovo sani e salvi all'aperto. Orfeo accettò prontamente e fece strada a Euridice lungo l'oscuro passaggio che portava al mondo soprastante, strimpellando la lira per guidarla. Ma quella di essere seguito da un fantasma era per lui una sensazione snervante. Non poteva essere perfettamente sicuro che la sua amata fosse dietro a lui, ma non osava voltarsi per accertarsene. Alla fine, quando erano quasi in superficie, i suoi nervi cedettero. Si girò per assicurarsi che Euridice fosse lì e in quell'istante lei scivolò nelle profondità del Regno dell'Oltretomba, perduta per sempre. Orfeo fu inconsolabile. Vagò per la campagna suonando musiche malinconiche sulla sua lira. Molte donne si offrirono di sposarlo, ma il grande musicista preferì starsene in compagnia di giovanetti. Ci sono due racconti a proposito della morte di Orfeo. Una versione, quella di Ovidio, dice che le donne che gli si erano offerte, offese dal suo rifiuto, si coalizzarono contro di lui un giorno, mentre era seduto a cantare. Cominciarono a lanciargli contro sassi e lance. In un primo tempo la sua musica incantò quelle armi che caddero inoffensive ai suoi piedi, ma le donne fecero un tale strepito che alla fine riuscirono a coprire la musica magica e a fare arrivare a bersaglio i loro missili. Eratostene, invece, dice che Orfeo provocò le ire del dio Dioniso per non aver compiuto sacrifici in suo onore. Orfeo reputava Apollo, il dio del Sole, la divinità massima e se ne stava spesso seduto sulla sommità del Monte Pangeo in attesa dell'alba per essere il primo a salutare il Sole con le sue melodie. Per ripagarlo di quest'affronto, Dioniso mandò i maniaci suoi seguaci a farlo a pezzi. Comunque siano andate le cose, alla fine Orfeo raggiunse la sua adorata Euridice nel Mondo dell'Oltretomba e le Muse posero la lira fra le stelle con l'approvazione di Zeus, loro padre.

SPECIALE

TAMASHII NATIONS 2016

Come tutti gli anni arriva il momento del Tamashii Nations in cui vengono presentate tutte le novità della casa di produzione Bandai, questo evento dedica sempre un ampio spazio anche per il modellismo dedicato al marchio Saint Seiya presentando tutte le novità ad esso legato, ed anche quest'anno non sono mancate le sorprese. Partiamo subito col dire che chi si aspettava che a questo evento venisse presentato l'annunciato nuovo anime sui cavalieri di Atena è rimasto deluso, principalmente perché forse non era questa l'occasione giusta per farlo, ma almeno può dirsi soddisfatto delle novità dell'universo myth cloth.

La Bandai ha messo in bella mostra i myth EX della linea Soul of Gold che ancora devono essere annunciati, per cui abbiamo visto i myth divini di Dohko di Libra, Aphrodite dei Pesci e di Milo di Scorpione più una premium edition, ovvero il myth divino di Saga di Gemini ma con l'extra della divisa da Sacerdote, maschera compresa, ma non è chiaro se quel che ci ha mostrato la Bandai sarà compreso nella confezione o sarà un extra da acquistare. Oltre che alla serie Soul of Gold torna a farla da padrone anche la serie Hades con le anteprime di Minosse del Grifone e Aiacos di Garuda che, insieme a Radhamante della Viverna, vanno a completare il trittico dei Generali infernali, ma non sono gli unici specter presenti infatti oltre a loro è stato presentato anche Camus in versione specter, che va ad aggiungersi a quelli di Shura, Deathmask e Aphrodite, e quello di Rune di Balrong dell'armata di Minosse. Il Tamashii è stata l'occasione anche per presentare una nuova linea di myth, Saint Seiya Divine, che viene presentata con due personaggi cardine, Saori/Atena con indosso la sua armatura divina e Ade con indosso la tunica. Questa nuova linea sembra essere una sorta di evoluzione della serie



di myth Crown Series, infatti i personaggi sono alti circa 30 centimetri e risultano essere molto dettagliati e imponenti, ma non si riesce a capire bene in che quantità l'armatura è fatta in plastica o metallo. Ad una prima impressione questa linea sembra molto ben accurata e credo che avrà successo tra i collezionisti ma probabilmente risulterà essere ancora più costosa della linea EX.

L'anno scorso fu l'anno del lancio della serie DD Panoramation, le action figure alte circa 10 centimetri che all'interno della confezione presentano anche un kit per ricreare un piccolo diorama con tanto di effetti, ed anche quest'anno erano presenti con Shura di Capricorn con tanto di diorama ed effetti il che ci fa pensare che sarà proprio il custode della decima casa il prossimo

annuncio di questa collezione che va ad arricchirsi con Saori/Atena e il suo diorama, infatti la dea non era inclusa nella presentazione della linea.

Insomma la Bandai ha messo un bel po' di carne a cuocere in questo Tamashii Nations, ora non ci resta che aspettare i vari annunci delle prossime uscite.



LO SAPEVI CHE...



LO SAPEVI CHE: La saga di Asgard affossò Saint Seiya. È pratica abbastanza comune che nella trasposizione animata delle lunghe saghe shonen si giunga ad esaurire il materiale cartaceo originale a disposizione. In questi casi, molto spesso si decide di realizzare episodi originali non tratti dal fumetto, in modo da permettere al mangaka di proseguire con l'opera. Molto spesso queste saghe anime-original sono criticate dagli spettatori, come successe con la saga di Asgard di Saint Seiya, noto in Italia come I cavalieri dello zodiaco.

I giapponesi apprezzarono talmente poco questa saga da far crollare sia lo share della serie al 7% - addirittura la metà dello share medio, 14% - che la vendita dei modellini dei personaggi originali di Asgard.

Fu proprio a causa dello scarso risultato di questa parte che, quando i produttori si trovarono a dover scegliere se interrompere la serie o realizzare una nuova saga originale in attesa che Kurumada disegnasse su carta la saga di Hades, venne scelto di interrompere l'anime.

LO SAPEVI CHE: Nel 1991 venne realizzato un musical sui i Cavalieri Dello Zodiaco sponsorizzato dalla Bandai, dove i cinque protagonisti sono stati interpretati dalla boy band Giapponese SMAP. Il musical è basato sul primo film cinematografico dei cavalieri, La dea della Discordia. Ma come se non bastasse un secondo musical, adattamento del film La dea della discordia, è stato messo in scena in Giappone nell'estate del 2011 con il titolo di Saint Seiya - Super Musical con tanto di DVD e BluRay messi in commercio nell'autunno dello stesso anno.

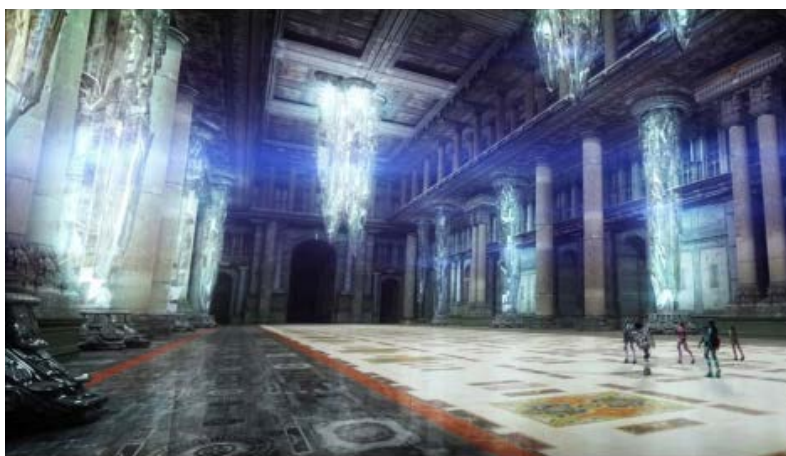


LO SAPEVI CHE: Durante lo scontro tra Pegasus e Sirio durante la Guerra Galattica, ad assistere allo scontro c'era anche Kenshiro, protagonista dell'anime Ken il Guerriero. Quello voleva essere una sorta di tributo da parte dei disegnatori al mitico personaggio creato da Buroson. Il mitico guerriero compare esattamente nel quarto episodio in due diverse scene, in uno lo si riconosce chiaramente poiché è inquadrato in primo piano, nella seconda, dov'è inquadrato più in lontananza, ne riconosciamo i lineamenti e gli abiti.

LE DODICI CASE



PASSAGGIO NELLA CASA DELL'ARIETE



La casa dell'Ariete è la prima delle dodici case che compongono il Grande Tempio di Atena e che hanno la funzione di difendere la dea da eventuali attacchi nemici. L'architettura della prima casa, nell'anime, rispecchia l'origine orientale dei Cavalieri che la difendono, infatti solitamente i cavalieri d'oro dell'Ariete discendono dall'antico continente di Mu. Frontalmente è palesemente ispirata al Taj Mahal, che viene evocato dalle tre cupole poste sul tetto del tempio, è rettangolare, con un corpo centrale più avanzato di circa un metro rispetto alle ali laterali. L'ingresso del tempio dell'Ariete è formato da una rampa di scale più stretta e poi da una più larga, quasi quanto il tempio, mentre due fila di colonne di quattro ciascuno sono poste ai lati dell'ingresso che è a forma di arco. Le colonne sorreggono il capitello su cui poggia il tetto della struttura su cui, alle due estremità, sono poggiate due cupole asiatiche rialzate, lievemente a loto, con la base formata da una serie di archi. Queste cupole laterali sono alte all'incirca un paio di metri, e rappresentano una versione semplificata di quella, più grande, che si trova al centro. La cupola principale si tende a porla al centro del tetto o leggermente spostata in avanti verso l'ingresso. A differenza di quelle laterali, è posta su una grossa doppia base circolare, e sorretta non da archi ma da un cerchio di colonnine. La forma è sempre quella a fiore di loto o bulbo, ma dal vertice parte una sottile asta, presumibilmente troppo piccola per poter essere una lanterna architettonica. In questa versione, il tempio dell'Ariete

non presenta alcun fregio distintivo del cavaliere della sua costellazione come invece capita per le altre case.

Ma le cose cambiano nella saga di Ade poiché tutte e dodici le case vengono ridisegnate secondo uno stile più simile al manga, e proprio la casa dell'Ariete è una di quelle che subisce più modifiche poiché in questa nuova veste il tempio abbandona del tutto il suo stile orientale per uno molto più vicino all'architettura greca classica e quindi il tempio diventa rettangolare e scompaiono i cupoloni per lasciar spazio ad un tetto triangolare al cui centro è

posto il simbolo dell'Ariete venendo sorretto da quattro file di colonne che fanno sparire anche le mura interne, lo stesso stile utilizzato anche per il tempio del Lost Canvas.

L'interno del tempio è spoglio infatti non ci sono segni mobili alcuno o altre particolarità, viene mostrato solo un lungo corridoio che attraversa tutto il tempio con delle file di colonne ai lati, ma viene svelato, nello spin-off Episode G, che i tempi sono anche le dimore dei Cavalieri d'Oro e che quindi ai lati del tempio sono probabilmente poste le stanze dei cavalieri.

La casa dell'Ariete subisce una nuova trasformazione nel film La Leggenda del Grande Tempio, poiché viene ridisegnato per intero il Grande Tempio con le case, tutte uguali tra loro, sospese al di sopra della città e in questa circostanza somigliano molto più a cattedrali con archi, guglie che richiamano molto più lo stile barocco che quello greco classico. La casa dell'Ariete è la prima a venir visitata, e si fa subito notare per la sua luminosità, dovuta alla presenza di varie strutture cristalline che fanno sia da pilastri aggiuntivi che

da stalattiti. Il pavimento è in marmo lucido, bianco lungo la navata centrale e nero lungo quelle laterali, regolarmente decorato con pitture a tema orientale. Numerose coppie di colonne sorreggono un sopralco, sul quale poggia un colonnato più fitto che mantiene il tetto.



SOUMA DEL LEONE

IL FUOCO DELLA VENDETTA

NEW ENTRY



DATI

Età: 15 anni

Luogo di Nascita: Giappone

Rango: Cavaliere di Bronzo

Luogo di Addestramento: Palaestra e Messico

Maestro: Kazuma della Croce del Sud e Asher dell'Unicorno

Costellazione: Leone Minore

Elemento: Fuoco

PERSONALITA'

Souma oltre ad essere il cavaliere del Leone è il migliore amico di Kouga, figlio di Kazuma, cavaliere d'argento della Croce del Sud. Ragazzo molto vivace ed allegro riesce a tenere su il morale anche nei momenti più difficili ma in cuor suo porta con sé il desiderio di vendicare la morte di suo padre avvenuta per mano di Sonya, infatti con lei darà vita ad un lungo duello andato avanti per più scontri. Tuttavia, quando si arrabbia, si sente ossessionato a sconfiggere i suoi avversari a tutti i costi e non può essere controllato.

Souma divenne cavaliere dopo la morte di suo padre, Kazuma della Croce del Sud, ucciso da Sonya. Souma, durante una missione, conosce Kouga e dopo delle incomprensioni iniziali i due diventano molto amici ed insieme raggiungono Palaestra dove Souma ritrova i suoi amici Yuna e Ryuho, figlio di Sirio. Tutti insieme partecipano al torneo tra gli allievi di Palaestra, dopo un primo turno agevole il tabellone mette Souma contro l'amico Kouga dal quale viene sconfitto dopo una lunga battaglia e con il quale si congratula. Durante lo svolgimento del torneo i Martians attaccano Palaestra

imprigionando la maggior parte degli allievi e rapiscono Aria, tuttavia Souma riesce a fuggire insieme a Kouga, Yuna, Ryuho e Haruto e insieme decidono di andare a salvare la ragazza. Durante la battaglia alla Torre di Babele Souma e gli altri

riescono a liberare Aria ma poco dopo, proprio per difendere la ragazza, la squadra si divide con Souma e

Yuna che portano al sicuro Aria mentre Kouga combatte il cavaliere d'argento Miguel del Cane da Caccia, una volta ritrovatisi i cavalieri raggiungono le Rovine del Vento dove Yuna sconfigge Fly della Mosca. Durante il loro cammino i cavalieri raggiungono le Rovine del Fuoco dove finalmente Souma ha la possibilità di incontrare Sonya con la quale ingaggia una feroce battaglia, ma la sua rabbia non gli permette di essere lucido e quindi non riesce a colpire l'avversaria fin quando non si concentra e ferisce Sonya obbligandola alla ritirata. Dopo aver distrutto le rovine del fuoco,

Souma si rende conto che non può più proseguire con gli altri e quindi decide di allontanarsi dal gruppo partendo da solo. Dopo un periodo di lontananza in cui si è addestrato con Asher, il cavaliere dell'Unicorno, Souma si ricongiunge ai

suoi compagni nel castello di Marte, lì Souma si scontra prima con Enneade dello Scudo e poi riprende lo



scontro con Sonya, lo scontro termina ancora quando la ragazza fugge via ma mentre scappa perde la cloth stone della Croce del Sud che viene raccolta da Souma. Alle Rovine delle Tenebre Souma ha l'ennesimo incontro con Sonya ma questa volta tutti e due vengono intrappolati in un'illusione che gli mostrano il momento della morte di Kazuma, Sonya ricevette l'ordine da Medea di uccidere Kazuma che ai tempi era a capo dei Cavalieri d'Argento,

dopo aver ucciso Kazuma viene mostrata la sofferenza di Sonya che, convinta di meritarselo, vuole essere inghiottita dall'oscurità che la circonda salvo poi essere salvata da Souma che vuole ancora la sua vendetta. Una volta libero dall'oscurità, Souma insieme ai suoi compagni prova a tener testa a Mars senza però riuscirci così questi riesce a uccidere Aria prima di tornare al Santuario da lui eretto, questo spinge i cavalieri ad attraversare le dodici case.

Una volta alle Dodici Case, Kiki, nella casa dell'Ariete, spiega loro l'importanza del settimo senso, Souma si ritrova a combattere contro Mikene nella casa del Leone insieme ad Haruto, i due cavalieri sono messi in difficoltà dall'enorme forza del cavaliere del Leone che però decide di farli passare quando Mikene si rende conto che il cosmo di Eden è pronto. Alla sesta casa Souma e Haruto combattono con Fudo della Vergine ma anche qui i due cavalieri sono messi alle corde, salvati solo dall'arrivo di Kouga e gli altri così i cinque cavalieri provano un attacco combinato senza effetti, solo l'arrivo di Eden

permette loro di proseguire. Alla casa dello Scorpione, Souma ritrova Sonya in veste di cavaliere d'oro, i due concludono il loro lungo duello, Souma prova a convincerla ad arrendersi poiché sa bene che la strada intrapresa da suo padre è sbagliata ma la ragazza decide comunque di usare il suo colpo più potente che però porta alla morte la stessa ragazza, Souma decide di star vicino all'avversaria mentre muore tenendogli la mano. Una volta arrivati alla casa dei Pesci, Kiki, Harbinger, Genbu e Fudo

decidono di usare il loro potere per permettere a Souma e gli altri cavalieri di bronzo di raggiungere Marte dove Kouga sta affrontando Apsu, quando questi si



impadronisce di Kouga, Souma e gli altri cercano di liberare l'anima dell'amico finché i cavalieri di bronzo non risvegliano Pegasus del Sagittario che libera Kouga e insieme sconfiggono Apsu.

Dopo la battaglia con Mars, Souma è impegnato come supplente a Palaestra finché un Pallasite di terza classe non

attacca Palaestra e Souma, con Kouga e Subaru, difendono gli studenti dall'attacco e insieme si mettono in viaggio per incontrare Kiki e Raki in cerca della loro nuova armatura. Souma so mette in viaggio con Ryuho e Yuna e insieme raggiungono un villaggio attaccato dai Pallasiti ma il villaggio è difeso da Andromeda che consiglia ai ragazzi di tornare a Palaestra dove si sono radunati numerosi profughi dei villaggi vicini, i tre a Palaestra ritrovano Genbu, impegnato in battaglia con il Pallasite Aegir mentre Souma e Subaru cercano di aiutare gli altri allievi dell'accademia ma vengono attaccati nuovamente da Loge che ferisce Souma ma insieme agli altri cavalieri d'acciaio cercano di rompere l'assedio del Pallasite. I cavalieri di bronzo si mettono in cammino ma sulla loro strada incontrano Phoenix che li mette in guardia da Pallas, infatti non è lei il loro nemico ma una minaccia ben più grande incombe. Dopo alcuni scontri con i cavalieri di Pallas, Souma, con gli altri cavalieri, risveglia il fattore Omega nelle loro armature per poi affrontare Hyperion dopo che Sirio,



dopo che Sirio, Kiki e Fudo non sono riusciti neanche a ferirlo. Sconfitto Hyperion i cavalieri assistono allo scontro tra Titan e Pegasus ma quando Atena e Pallas si riconciliano si risveglia la vera minaccia, Saturn che albergava nel corpo di Subaru. Souma, con i suoi compagni e Pegasus, raggiunge Saturno

dove ha luogo l'ultima battaglia con Kouga che riesce a sconfiggere il dio che decide di arrendersi. Alla fine della battaglia Souma resta al Santuario con i suoi amici mentre Kouga ed Eden partono.

USCITE DEL MESE

SAINT SEIYA & CORRIERE DELLO SPORT E TUTTOSPORT



CALENDARIO USCITE:

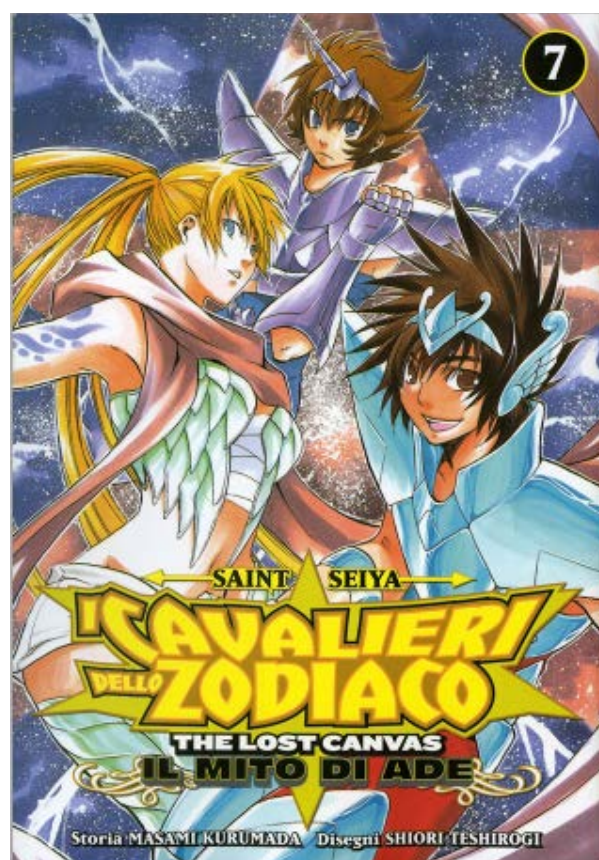
NUMERO 6 - MARTEDÌ 01 NOVEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 7 - MARTEDÌ 08 NOVEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 8 - MARTEDÌ 15 NOVEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 9 - MARTEDÌ 22 NOVEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO

NUMERO 10 - MARTEDÌ 29 NOVEMBRE 2016 - 4,99 + IL QUOTIDIANO



MYTH NEWS



ANNUNCIATA L'USCITA DI LOKI

Continuando la collezione legata alla serie Soul of Gold, la Bandai ha annunciato l'uscita della perfida divinità che ha dato vita alla battaglia di Asgard, il dio degli inganni Loki. L'uscita in Giappone è prevista per Marzo 2017.



ANNUNCIATO IL NUOVO DD PANORAMATION



Nella serie di annunci effettuati lo scorso mese, la Bandai ha reso noto anche l'uscita del nuovo modellino della linea DD Panoramation, Aiolos del Sagittario che, come tutti gli altri, sarà corredato di un piccolo diorama raffigurante la nona casa con in più uno speciale muro su cui sono incise le parole che egli stesso scrisse alla nuova generazione di cavalieri più una neonata Atena.

A proposito di Atena, la collezione dei DD Panoramation si arricchirà con il modellino di Atena che è stato presentato al recente Tamashii Nations ma ancora non ne è stata annunciata l'uscita.

SVELATO IL MISTERIOSO SAGA PREMIUM

Nei giorni precedenti al Tamashii Nations sul web spuntavano misteriose scritte riguardanti Saga di Gemini, infatti in molti hanno pensato che queste scritte fossero riferite a novità riguardanti la nuova serie sui cavalieri attualmente in produzione, dove magari Saga sarebbe stato il protagonista principale, ma nulla di questo è successo.

Quelle scritte riguardavano il Saga Premium Set presentato al Tamashii Nations, infatti si tratta di un set interamente dedicato al cavaliere dei Gemelli che contiene:

- Saga di Gemini con indosso l'armatura Divina
- La cloth classica dei Gemelli
- Personaggio di Saga nelle fattezze di Arles
- Il trono del Grande Sacerdote

Insomma questa novità non ha lasciato scontenti i fan che magari si aspettavano novità sulla serie poiché al set creato dalla Bandai non sembra proprio mancare nulla, due personaggi, una cloth e tanti altri extra. Adesso si attende solo l'annuncio dell'uscita del set da parte della Bandai ma pare che non dovremo attendere tanto.



RECENSIONI MYTH CLOTH

SEIYA DI PEGASUS V1

SCATOLA



Iniziamo col parlare della scatola che è quella classica della prima serie di myth, ovvero a libro con all'interno gli alloggiamenti dei blister. Sulla facciata principale troviamo il myth di Seiya, in posa statica, con indosso l'armatura, alla sua destra è presente il totem di Pegasus completo di ali mentre sullo sfondo è presente la costellazione del cavallo alato. In cima a destra è presente il logo Saint Seiya e il logo Toei, in basso al centro invece vi è posizionato il logo della linea Myth Cloth e alla sua sinistra, nell'angolo, il logo Bandai. Sull'altra facciata della scatola, quella opposta alla principale, troviamo un'immagine di Seiya atto a richiamare le tredici stelle della sua costellazione mentre in basso, da sinistra verso destra, troviamo un'immagine in posa statica dell'eroe con le ali spiegate, di fianco una nuova immagine del totem di Pegasus, due particolari del volto, uno con l'elmo e uno senza, ed infine ancora una posa azione del personaggio. Sul bordo destro, in verticale, c'è una nuova immagine di Seiya. Sui due lati della confezione sono lo stemma di Pegasus presente sullo scrigno dell'armatura. Aprendo la confezione, come fosse un libro, notiamo i due blister in bella mostra, in quello di sinistra è presente il personaggio con vari pezzi dell'armatura, quelli destinati alle articolazioni, e l'elmo oltre a tre coppie di mani e i dettagli dei capelli. Nel blister a destra sono presenti le restanti parti dell'armatura, gonnellino e pettorale, e lo scheletro del totem e le ali di Pegasus.

zioni, e l'elmo oltre a tre coppie di mani e i dettagli dei capelli. Nel blister a destra sono presenti le restanti parti dell'armatura, gonnellino e pettorale, e lo scheletro del totem e le ali di Pegasus.





MODELLINO

Il totem montato è davvero bello rispecchiando esattamente quello visto nell'anime, la rappresentazione del cavallo alato della versione V1 è, a mio parere, è persino migliore della V2 EX. Una volta montato il totem riusciamo subito a trovare tutti i pezzi, infatti le zampe anteriori sono formate dagli schinieri e dalle ginocchiere, il cinturino rappresenta il corpo mentre il pettorale, i bracciali e i coprispalle vanno a comporre la zona delle zampe posteriori ed infine l'elmo fa la testa del cavallo. Anche se composto da pochi pezzi il montaggio non risulta intuitivo ma richiede l'uso delle istruzioni per montare l'elmo e il pettorale. L'unico difetto del totem di Pegasus è il fatto che il corpo dell'animale sia spoglio, senza pezzi montati su di esso. Ma come detto, a parte qualche piccolo difetto, è davvero un bel totem.

Anche Seiya, con indosso la sua armatura, fa la sua bella figura richiamando perfettamente il personaggio dell'anime, giustamente trattandosi di un prodotto della linea classica di myth, perde un po' nel confronto con le ultime uscite ma la colorazione dell'armatura è davvero superlativa e si sposa bene con il personaggio. Il montaggio dell'armatura del personaggio è

estremamente facile, molto simile a quella dei modellini die cast usciti negli anni scorsi. Come detto, trattandosi di un modellino della serie classica dei myth, l'armatura è composta da parti di metallo e parti in plastica, le parti in metallo sono gli schinieri, a parte l'aletta gialla che è in plastica, i copricoscia, il cinturone, i bracciali, i coprispalle e il pettorale, mentre le parti in plastica sono il gonnellino, che va montato sul cinturone, che è quindi un po' delicato come pezzo, e l'elmo. Seiya può riprodurre diverse pose restando sempre molto stabile, e forse la posa più bella è quella nell'atto di lanciare il suo fulmine. L'unico difetto di questo personaggio, e forse il più grande, è la mancanza di alcuni extra che non avrebbero fatto sfigurare Seiya nemmeno nel confronto con i myth EX, naturalmente parliamo del fatto che non vi sia nemmeno un volto azione compreso nella confezione.

COMMENTO

Questo è un myth che si piazza a metà, nel senso che per essere un myth della linea classica è molto ben fatto, di qualità molto superiore anche ad alcuni myth di ultima uscita, ma non è, naturalmente, al livello dei myth EX anche se, a mio parere, è difficile migliorarlo, giusto aggiungendo qualche extra che in questo myth sono pressoché assenti. Un aspetto che può scoraggiarlo dal comprarlo è il prezzo, infatti non se ne trovano molti in giro e quei pochi che si sono hanno costi superiori addirittura alla serie EX arrivando anche a 200€. Ma nonostante ciò consiglio a chi colleziona di comprarlo perché un myth del genere non può mancare in nessuna collezione.



VOTI

TOTEM.....	9
ACCESSORI.....	6
POSE.....	8,5
PERSONAGGIO.....	9
MONTAGGIO.....	8,5
QUALITÀ/PREZZO.....	8
TOTALE.....	8,20



DALLA PARTE DI ATENA



Phoenix è impegnato nello scontro con i discepoli di Virgo, Loto e Pavone. Il cavaliere di Atena tenta di attaccare, ma il suo corpo è reso ancora immobile da Loto che poi attacca con il “Calice del Fiore di Loto”. Il durissimo colpo, pur smorzato dalle piume di bronzo dell’armatura della Fenice, colpisce in pieno Phoenix che viene scagliato quasi sul ciglio del vulcano. Phoenix, per la prima volta sul punto di cedere, viene aiutato dalle



preghiere della piccola Elena che lo supplica di non lasciarsi andare ma sta per cadere nel vulcano, così Phoenix salva la bambina, ringraziandola per avergli salvato la vita e dato nuova forza per affrontare i suoi nemici. Phoenix ricorda ai due avversari che non sono servitori di Atena come si proclamano, ma appartengono alle forze oscure, Loto, ridendo, ricorda a Phoenix che i suoi modi erano ben peggiori, dovuti alla sua malvagità. Il cavaliere della Fenice ammette che le parole di Loto sono vere ma poi ha ricordato il suo amore per Esmeralda, l’affetto di suo fratello Andromeda e l’amicizia dei cavalieri che lo hanno ricondotto sulla retta via e per cosa valga la pena combattere. Riposta delicatamente a terra Elena, il cavaliere va poi incontro ai due avversari che si sono nascosti tra alcune rocce, approfittando del terreno i due colpiscono Phoenix che intanto è di nuovo immobilizzato, sfruttando questo vantaggio, Loto e Pavone attaccano insieme il cavaliere della Fenice mentre la piccola Elena prega Atena. Al Grande Tempio Pegasus, Sirio e Andromeda raggiungono la sesta casa, ma sulla soglia Andromeda sente le difficoltà di suo fratel-

lo ma non si spiega come mai il suo cosmo non riesca a raggiungerlo. Sull’isola intanto Loto e Pavone si preparano a dare il colpo di grazia a Phoenix, nonostante il cosmo di Atena tenti di soccorrerlo, esso sembra essere bloccato da un potere altrettanto forte, il potere delle preghiere di Virgo, che viene interrotto dal cosmo di Atena, che finalmente riesce a giungere a Phoenix permettendogli di muoversi ed evitare il doppio attacco. Stupiti nel

vedere che Phoenix possa muoversi i due discepoli di Virgo decidono di attaccare ugualmente il cavaliere della Fenice. Pavone è il primo a farsi avanti attaccando con la “Ruota del Pavone” ma questa volta il colpo è facilmente evitato da Phoenix, è il turno di Loto ma i suoi pugni sono facilmente fermati da Phoenix. Phoenix propone loro di andare via prima che la sua ira li raggiunga, Pavone, impaurito, chiede a Loto di ascoltarlo ma quest’ultimo attacca nuovamente Phoenix che però evita ancora una volta il colpo saltando in aria. Loto e Pavone decidono di attaccare di nuovo insieme e bloccano Phoenix ai due lati imprigionandolo l’avversario in una spirale scaraventandolo al suolo, ma il cavaliere della Fenice brucia il suo cosmo e scaglia le “Ali della Fenice” contro i due cavalieri che

cadono al suolo sconfitti, l’eroe raggiunge poi la piccola Elena per riportarla al villaggio. Alla sesta casa, Virgo non riesce a capire a chi apparteneva il cosmo che ha interrotto la sua meditazione, intanto Pegasus, Sirio e Andromeda sono sull’ingresso della sesta casa pronti allo scontro con il cavaliere della Vergine.





UNA LOTTA IMPARI



Pegasus, Sirio e Andromeda si trovano all'ingresso della sesta casa, nell'entrare, i tre hanno la visione di un tranquillo giardino fiorito, inizialmente i tre cavalieri avanzano confusi, poi tutto scompare e di fronte a loro vedono il cavaliere della sesta casa. Virgo, i cui occhi sono chiusi, è seduto in meditazione in piedi di fronte a loro, e subito i cavalieri percepiscono la grandezza del suo cosmo. Pegasus si scaglia contro il cavaliere d'oro che lo respinge facilmente atterrandolo, e subito dopo rimprovera i nemici per la loro mancanza di buone maniere. Sirio si prepara ad attaccare il nemico scagliando il "Colpo Segreto del Drago Nascosto", ma Virgo gli blocca facilmente la mano e, dopo aver affermato che paragonate a lui, le acque della cascata dei 5 Picchi sono gocce di rugiada, lo ferisce alla mano e subito dopo lo lancia indietro. Nel disperato tentativo di aiutare l'amico, Andromeda lancia la catena contro il nemico, ma Virgo prima l'immobilizza a mezz'aria, e poi si scaglia contro il suo padrone, stringendolo al punto da farlo sanguinare. Contro Virgo, i tre cavalieri sembrano impotenti, e quindi il custode della sesta casa concentra il suo cosmo in una sfera e li travolge in pieno con "l'Abbandono dell'Oriente". I cavalieri crollano svenuti, e Virgo li osserva, stupito di come guerrieri così deboli possano essere arrivati fino alla sesta casa credendo che i cavalieri delle

altre case abbiano tradito Arles, pensa prima di notare che Andromeda respira ancora. Osservandolo, Virgo riflette che l'unica cosa che lo differenzia da Atena è la sua incapacità di provare pietà, ma è proprio un atto di pietà quello di finire un uomo che soffre, così si avvicina ad Andromeda per finirlo. La sua mano è fermata da una delle piume metalliche di Phoenix, segno che il cavaliere della Fenice è giunto alla sesta casa. Virgo riconosce subito Phoenix, colui che ha ucciso i suoi due allievi Loto e Pavone, ma anziché combattere, lo rimprovera per aver versato alcune gocce del suo sangue, e lo esorta a guardare ai suoi piedi. Phoenix abbassa lo sguardo, e si trova circondato da un lago di sangue ribollente che sta per sommergerlo. Virgo avvisa Phoenix che solo supplicando la sua pietà potrà avere una possibilità di salvarsi, ma l'eroe rifiuta una

tale umiliazione, ed anzi brucia il suo cosmo, facendo evaporare il lago di sangue. Osservata la forza del nemico, Virgo si prepara finalmente alla lotta, ma prima di farlo gli ricorda come, nel corso del duello con Loto e Pavone, Phoenix fosse stato a lungo immobilizzato. Il cavaliere spiega poi che era il suo cosmo, invocato da Loto, e continua dicendo che la sua meditazione è stata improvvisamente interrotta da un cosmo che non è riuscito a riconoscere. Phoenix dichiara che quello era il cosmo di Atena, ma Virgo ignora le parole del cavaliere. Prima di iniziare la lotta, il cavaliere della Vergine rivela che egli è il guardiano della Porta Eterna dell'Ade e custode delle anime dannate, una sorta di messaggero tra la terra e il cielo. La battaglia inizia, e subito Virgo travolge il nemico con la "Volta di Minosse", lanciandolo in Ade. Virgo mostra a Phoenix i sei mondi dell'Ade, dove, in base alle loro colpe, sono distribuite le anime. "Nei sei mondi di Ade di cui sono guardiano non brilla mai la luce del sole, ed

un oceano di fiamme li circonda. Il primo mondo è popolato dalle anime di coloro che hanno tradito. La loro pena è quella di rimanere per l'eternità immersi in un mare di lacrime, le lacrime di chi ha riposto in loro fiducia e ne è rimasto deluso. Il secondo mondo è degli ingordi. La loro pena è quella di provare su di sé i morsi della fame eterna, hanno tolto al poco per avere il molto. Soffri-

ranno in eterno della privazione che hanno provocato. Il terzo mondo è popolato dalle anime degli ipocriti. La loro pena è quella di essere tramutati in bestie, per aver mostrato un'altra faccia sulla terra, in Ade sono la sembianza di un animale. Il quarto mondo è popolato dalle anime dei violenti. La loro pena è quella di combattere per l'eternità. Nessuno ne uscirà mai vincitore, come nessuno è mai uscito vincitore da alcuna guerra. Il quinto mondo è il mondo degli umani, la loro pena è quella essere costretti a cedere alle emozioni, la continua disputa violenta. Il sesto mondo, il mondo della dimenticanza. Nessuna pena è decretata per le anime per le anime imprigionate. L'unico conforto, quello di essere ricordate, non è però concesso loro. Simili a fantasmi, vagano in un limbo senza memoria!", poi l'anima del cavaliere scompare in uno di essi.



RITORNO DALL'ADE



Virgo ha spedito l'anima di Phoenix in uno dei sei gironi di Ade, stranamente però il cavaliere della Vergine non riesce a capire dove si trovi l'anima di Phoenix, convinto che si sia persa in uno di essi. All'improvviso, Phoenix si rialza e colpisce di sorpresa Virgo con il Fantasma Diabolico. L'elmo del cavaliere d'oro cade a terra, ma l'attacco non sortisce altri effetti sul custode della sesta casa, immune al colpo proprio come i suoi allievi. Volgendo le spalle a Phoenix, Virgo chiede a Phoenix a quale scopo continua a combattere, poi afferma che lo farà ritornare nella



dimenticanza, ed all'improvviso il cavaliere di Atena è attirato da una forza potentissima verso il mantello di Virgo. In un lampo di luce, i due si ritrovano nella zona rocciosa alla periferia di Nuova Luxor, e, voltandosi, Phoenix vede se stesso da bambino mentre cercava di scappare con Andromeda, ancora in fasce, dalla casa di Alman di Thule. A un tratto però il piccolo Andromeda inizia a pesare sempre di più trascinandosi con se Phoenix, che si ferisce i piedi con le rocce taglienti. La voce di Virgo consiglia al piccolo Phoenix di lasciare il fratellino, ma il bambino continua comunque ad avanzare nonostante il sangue e le ferite. Dopo qualche istante, la visione scompare e Phoenix e Virgo si ritrovano alla sesta casa, Phoenix comprende di aver ricevuto lui stesso il Fantasma Diabolico. Virgo decide così di privare dell'armatura Phoenix, così ad un suo cenno l'armatura della Fenice si dissolve lasciando Phoenix incredulo di come l'armatura della Fenice, tra le più potenti, sia stata resa cenere restando allibito. Subito dopo Virgo fa un altro cenno ed il corpo di Phoenix si contrae ai limiti della resistenza delle ossa umane, ma ciononostante il cavaliere non si arrende ed a fatica riprende la posizione abituale. Virgo scaglia un nuovo attacco e stavolta Phoenix fugge per evitarlo guidato dalle ali della Fenice. L'eroe sembra vagare nell'universo, alla ricerca di un posto dove essere al sicuro da Virgo, ma quando finalmente crede di essere al sicuro, guardandosi intorno scopre di essere nella mano di Buddha, ovvero nella dimenti-

canza. Virgo osserva che Phoenix è corso su se stesso poiché dalla casa della Vergine non si esce facilmente. Alle parole di Virgo, Phoenix risponde con altrettanta durezza che è sì amareggiato, ma solo per aver pensato di fuggire da lui poiché preda dello sconforto dovuto alla perdita dell'armatura prima di volgersi ancora una volta contro Virgo. Il cavaliere d'oro attacca di nuovo e Phoenix sembra dissolversi nel nulla, ma poi l'araba fenice risorge dalle sue ceneri ed il cavaliere della Fenice riappare, con nuovamente indosso la sua armatura, autorigeneratasi, lasciando

sorpreso Virgo. Comunque, i colpi di Phoenix continuano ad essere inutili con Virgo che ferma facilmente i pugni del cavaliere della Fenice, e riconoscendo il fatto che non possa annientare il nemico, ribadisce che a sua volta non si farà battere. Phoenix è preoccupato, l'esito della lotta è incerta ma il sesto fuoco sta per spegnersi e Pegasus, Sirio ed Andromeda sono ancora svenuti. Stanco per il protrarsi della battaglia, Virgo decide di usare un'arma definitiva, il Sacro Virgo, potere che mai aveva dovuto usare prima. Il cavaliere si concentra ed un'onda di luce avvolge la sesta casa, sulle cui pareti appaiono figure di Buddha. Virgo poi apre i suoi occhi e l'armatura di Phoenix si stacca dal corpo del guerriero e scompare nel pavimento, Virgo spiega all'avversario che ha perso il primo dei cinque sensi, il senso del tatto. Poi, ad un suo cenno, l'olfatto abbandona Phoenix. Compresa l'entità del potere di Virgo, Phoenix gli chiede perché continui a servire Arles, che è malvagio, ma alla sua domanda Virgo risponde privandolo del senso del gusto. Solo la vista e l'udito rimangono ora al guerriero, ma leggendo negli occhi di Phoenix un odio profondo, Virgo lo priva del quarto senso. Prima di togliergli anche l'udito, Virgo risponde alla domanda fattagli da Phoenix affermando che da sempre il Grande Sacerdote è colui che rappresenta Atena in terra e garante della giustizia. E' impensabile che si tratti di una persona malvagia. Spiegato ciò, Virgo priva Phoenix anche dell'udito, l'ultimo senso rimastogli.

LA STORIA DI CRONO

PROLOGO

A Nuova Luxor, i cavalieri e Lady Isabel sono seduti ad una tavola e ridendo e scherzando mangiano il loro primo pranzo dopo la dura battaglia svoltasi al Grande Tempio di Atene.

Nei loro occhi scorrono ancora le immagini di quelle dure lotte contro i Cavalieri d'Oro e contro il perfido Arles.

Ma dopo molto tempo, finalmente, per Pegasus, Cristal, Sirio e Andromeda è arrivato il momento in cui poter divertirsi con gli amici, iniziare a costruirsi una vita e cercare di realizzare i propri sogni.

Solo Phoenix, cavaliere della Fenice e fratello di Andromeda, ha deciso di spingersi verso oriente alla ricerca di nuove sfide e avversari da affrontare.

Sirio è desideroso di tornare in Cina, ai Cinque Picchi, per poter abbracciare il suo caro e vecchio maestro che tanto l'ha aiutato nella battaglia alle Dodici Case e naturalmente vuole trascorrere una vita in pace insieme alla sua amata Fiore di Luna. Cristal ha intenzione di riposarsi per qualche giorno ma è intenzionato a dirigersi in Siberia per difendere le sue terre e per poter stare tra la sua gente; chiede a Pegasus se vuole andare con lui ma Pegasus gli risponde che fin da quando fu portato alla fondazione di Alman di Thule il suo più grande desiderio è sempre stato quello di poter, un giorno, rivedere Patricia, sua sorella maggiore. Andromeda e Cristal si guardano negli occhi per qualche istante e subito dopo offrono a Pegasus il loro aiuto nella ricerca di Patricia.

Il giovane cavaliere dice loro di non preoccuparsi: "No, questa volta è ingiusto permettervi di aiutarvi, troppe volte l'avete fatto ed ora devo riuscire

a anch'io a superare le difficoltà, anche se so che non sarà facile ritrovare Patricia, potrebbe essere ovunque ma io la troverò prima o poi anche a costo della mia stessa vita!"

Lady Isabel non pronuncia una sola parola per tutto il pranzo, nel suo cuore è come se avvertisse qualcosa di strano, ma anche lei, la Dea Atena, non riesce a spiegarsi cosa sia quella nuova sensazione.

Per non preoccupare il cavaliere, Lady Isabel preferisce tenersi dentro questo suo stato d'animo, anche perché sa che in caso di una nuova battaglia i cavalieri, in questo momento, non sarebbe in grado di affrontarla.

Le armature di bronzo sono poste nei loro scrigni nella sala d'ingresso del palazzo ma sono molto danneggiate dopo la lotta contro i Cavalieri d'Oro. La giovane fanciulla, padrone di casa, consiglia ai suoi fedeli amici di andare da Mur, alla Prima Casa del Grande Tempio, per poterle riparare. Cristal e Andromeda sono i primi a salutare gli amici e ad abbandonare Nuova Luxor, accettando il consiglio di Lady Isabel, i due saint si recano dal Cavaliere d'Oro dell'Ariete che in poco meno di un'ora non solo riesce a risanare le armature ma le modifica in modo da renderle ancora più forti e resistenti di prima.

Sirio dopo aver salutato Atena e Pegasus si dirige anch'egli verso il suo destino ma sceglie di non portare l'Armatura del Dragone da Mur perché sicuro di trascorrere il resto della sua vita in pace senza dover più ricorrere alla forza.

Pegasus decide di passare un'altra notte a Nuova Luxor per poter riposare, consapevole che il ritrovare la sorella non sarà facile.

