

# LE DODICI CASE MAGAZINE

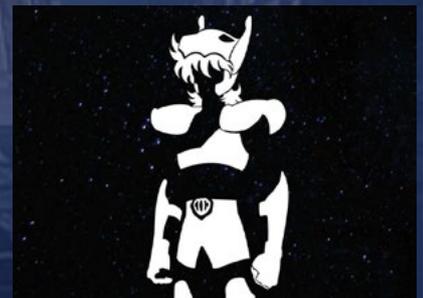
NUMERO 25



KANON  
COLLI CHE  
INGANNO' UN DIO

I CAVALIERI  
DELLO  
ZODIACO

COME ARRIVARONO  
I CAVALIERI IN ITALIA



LE PUBBLICAZIONI  
SUI CAVALIERI

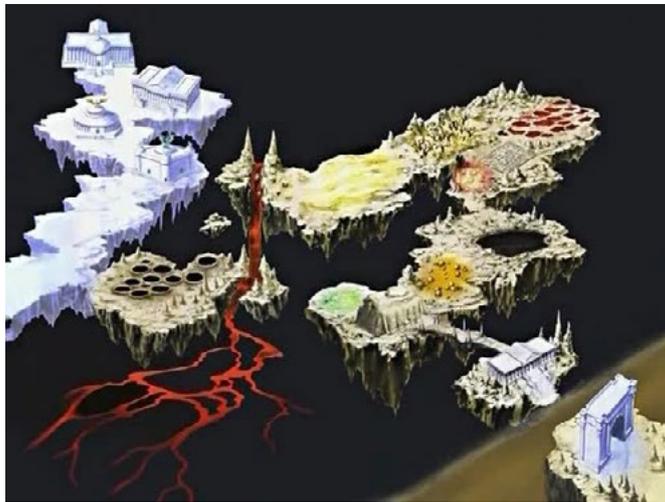
## Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	<b>3</b>
<i>News dal web</i>	<b>4</b>
<i>L'arrivo dei Cavalieri dello Zodiaco in Italia</i>	<b>5</b>
<i>Kanon, colui che ingannò un dio</i>	<b>7</b>
<i>Gli Specter, l'esercito di Ade</i>	<b>10</b>
<i>Leone Minore, un feroce leoncino</i>	<b>11</b>
<i>Recensione Myth - Shura di Capricorn God EX</i>	<b>13</b>
<i>Myth News</i>	<b>15</b>
<i>Le pubblicazioni sui Cavalieri dello Zodiaco</i>	<b>16</b>
<i>Gold Needle - Aldebaran del Toro</i>	<b>18</b>
<i>Episodio 72 - Scontro finale</i>	<b>20</b>
<i>Episodio 73 - Chi ha vinto</i>	<b>22</b>
<i>La Storia di Crono - Capitolo 6</i>	<b>24</b>



Di recente sono stato in visita a Firenze dove ho avuto l'opportunità di visitare la casa di Dante Alighieri. In questo museo allestito nella sua abitazione di una volta vi erano diverse rappresentazioni dei luoghi descritti dal Sommo poeta ne "La Divina Commedia". Nell'ammirare queste raffigurazioni non ho potuto fare a meno di notare come quell'Inferno rappresentato nella casa di Dante fosse molto simile a quello descritto da Masami Kurumada in Saint Seiya. Infatti tutti sappiamo che nel rappresentare il mondo del Dio degli Inferi, Kurumada trasse spunto dall'Inferno dantesco raffigurandone la stessa struttura.

Questa somiglianza ci viene presentata sin dall'inizio, infatti quando Pegasus e Andromeda raggiungono l'aldilà, si trovano davanti alla porta degli inferi dove si poteva leggere la celebre scritta su cui si soffermò anche Dante nella sua camminata, ovvero "Lasciate ogni speranza, o voi che entrate". Una volta superata la porta degli inferi, si giungeva al fiume Acheronte dove Caronte



traghettava sulla sua barca le anime dei defunti da una sponda all'altra del fiume, ovviamente nell'opera di Kurumada il traghettatore era uno specter al servizio di Ade che ebbe anche un breve scontro con i due eroi. Superato l'Acheronte si entrava nel vero e proprio regno della morte. Dante raccontò degli Inferi come una struttura formata da nove gironi in cui venivano raggruppati i defunti in base alle loro colpe. Kurumada adattò questa struttura alla sua opera apportando qualche piccola modifica come il cambio del nome dei Gironi in Prigioni o l'abolizione del Limbo, quest'ultima scelta provocò una piccola discrepanza nella corrispondenza tra i gironi e le prigioni, prati-

camente la prima Prigione dell'Inferno di Kurumada corrispondeva al secondo Girone dantesco, e così andava avanti. Per quel che riguardava poi la disposizione dei peccatori rimase la stessa.

Ovviamente in Saint Seiya non tutti le prigioni hanno avuto lo stesso spazio, più che altro per una questione di trama, venendo menzionate tutte ma soffermandosi solo su alcune. Le poche che sono state sviluppate da Kurumada rispecchiavano lo stile dantesco, basti pensare alla prima Prigione, che corrisponderebbe al secondo girone degli inferi, è custodito da Minosse che fa da giudice delle anime dei peccatori, proprio

come nella Divina Commedia, solo che lì i cavalieri incontrano lo specter Rune di Balrong intento a sostituire temporaneamente uno dei tre Generali Infernali. Un altro luogo degli inferi che si rifà al girone dantesco è il Cocito, un immenso lago gelato dove trovano il supplizio eterno chi si è macchiato di tradimento. Kurumada però apporta una piccola modifica, lasciando que-

sto luogo come destinazione per chi ha osato combattere contro un dio. Dopo il Cocito si giunge alla Giudiceca, che Kurumada rappresenta come la dimora del Sommo Ade e dalla quale si può giungere nell'Elisio. Insomma, Kurumada ha attinto a piene mani dalla Divina Commedia per raffigurare il "suo" regno di Ade, e lo dimostra anche la rappresentazione della mappa dell'Inferno fatta dal magaka sul manga che raffigura fedelmente la struttura dell'aldilà vista nella Divina Commedia. Questo a testimonianza che anche la cultura italiana ha favorito la creazione di Saint Seiya rendendo la serie anche un po' italiana.

SEIYA85

## LOST CANVAS, WORK IN PROGRESS

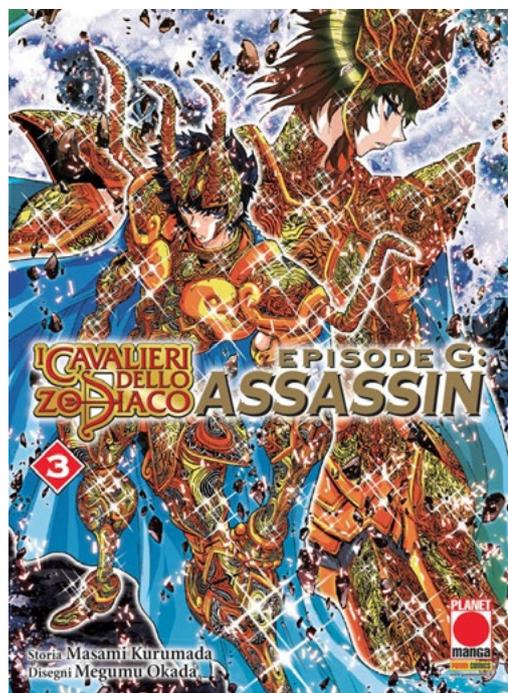


Oramai sembra quasi tutto pronto per l'uscita degli episodi di Saint Seiya - The Lost Canvas. I lavori sulla prima serie sono praticamente terminati, come mostrato dalla stessa Yamato che a poco alla volta ci mostra delle piccole anteprime su quello che sarà il prodotto ultimato. L'uscita è stata confermata dall'editore milanese per fine Giugno, il 22 per l'esattezza.

Nell'attesa che arrivi la data d'uscita, continua il tour promozionale di parte del cast nelle diverse fiere fumettistiche in giro per l'Italia, infatti all'ultimo Torino Comics a presentare la serie vi erano Simon Lupinacci

(Tenma) e Federico Viola (Alone) accompagnati dal direttore di doppiaggio Luca Ghignone.

## EPISODE G ASSASSIN 3



DATA DI USCITA:  
25 MAGGIO 2017

PREZZO:  
4,50€

EDITORE:  
PLANET MANGA

VOLUME:  
A COLORI

Shura, Cavaliere d'Oro del Capricorno e detentore della sacra spada Excalibur, si scontra con spadaccini altrettanto abili. Quale sarà l'esito di questo conflitto fra spade sacre? Preparatevi inoltre a incontrare Shun di Andromeda e altri Cavalieri di Bronzo!

## 50 ANNI DI SHONEN JUMP



Il prossimo anno la rivista per ragazzi Shonen Jump festeggerà 50. Vista l'occasione, Shueisha, la casa editrice, ha organizzato diverse celebrazioni che partiranno da Luglio e che coinvolgeranno anche i Cavalieri dello Zodiaco.

A partire dal 18 Luglio, fino al 15 Ottobre, presso il Tokyo Mori Arts Center si terrà una mostra di tavole e disegni. La mostra sarà incentrata sui primi anni della rivista fino agli anni 80 e vedrà protagonisti le serie che hanno riscosso un successo mondiale grazie anche alla riviste. Tra queste opere non poteva mancare Saint Seiya e con essa altri successi come Dragon Ball, Ken il guerriero e tante altre.



## L'ARRIVO DEI CAVALIERI IN ITALIA

La serie dei Cavalieri dello Zodiaco, come sappiamo tutti, è stata a suo tempo un grande successo qui in Italia, tant'è che ancora oggi la serie è sulla cresta dell'onda con numerosi progetti ad essa collegati che sono in arrivo, ma vi siete mai chiesti come sono arrivati i cavalieri in Italia?

Iniziamo col dire che la serie dei Cavalieri dello Zodiaco arrivò in Italia di "rimbalzo", ovvero passando prima dalla Francia, che era la nazione più interessata ad accogliere le nuove serie dal Giappone, come

già successo con Goldrake, creando così una sorta di ponte tra il Giappone e l'Europa. Non è un caso infatti che la serie prenda il nome, tradotto ovviamente, dalla sua trasmissione francese "Les Chevalier du Zodiaque". I francesi decisero di dare ai giovani guerrieri il titolo di Cavalieri al posto di saint (ovvero santo) che sarebbe la traduzione letterale del termine, questa scelta fu fatta sia come una forma di censura, ma soprattutto per ispirarsi ai racconti del ciclo arturiano dove cavalieri con indosso armature combattevano in nome della giustizia votati ad un ideale di bene, proprio come i guerrieri di Atena. In seguito, questa terminologia voluta dai francesi fu usata anche in tutte le trasposizioni della serie in occidente, quindi Italia, Spagna, Nord e Sud America. La trasmissione in Francia della serie riscosse un buon successo tant'è che anche altre nazioni si interessarono al prodotto,

su tutte Spagna e Italia appunto.

Fu il canale Odeon TV a portare in Italia l'opera di Kurumada acquistando i primi 52 episodi della serie, infatti non a caso per ben due volte la storia si interrompeva al cinquantaduesimo episodio per poi riprendere dall'inizio. Quando la serie giunse in Italia fu affidata ad Enrico Carabelli, direttore del doppiaggio, e Stefano Cerioni, adattatore, che decisero di dare alla serie un'impostazione unica nel suo genere a causa delle ferree norme della censura e dell'usanza tipica di quegli anni di eliminare tutti i riferimenti a culture non europee, questo stravolgimento delle cose era reso possibile anche dal fatto che i copioni che giungevano dal

Giappone erano molto lacunosi e

favorivano le modifiche apportate in fase di adattamento. Si decise di mettere mano anche ai nomi dei personaggi dando a quasi ogni uno di loro il nome della sua costellazione, questa volta fu una scelta voluta dal distributore italiano dei prodotti legati alla serie, la Giochi Preziosi, per favorirne la commercializzazione di tutto il merchandising legato ad essa. Per la messa in onda della serie fu commissionata





Dorati. Agli autori della sigla furono date solo delle informazioni minime sulla trama, e queste riguardavano solo i primissimi episodi, così la canzone, per forza di cose, fu incentrata sulle battaglie della Guerra Galattica come testimonia il ritornello della canzone.

Come detto in precedenza, in un primo momento la serie in Italia non giunse per intero, infatti Odeon aveva acquistato solo 52 episodi su 114, solo tempo dopo vennero acquistati gli episodi mancanti, ma questa volta l'acquirente era la Fininvest che decise di puntare sul successo delle prime puntate per trasmetterlo sulle sue reti Italia7 e Junior TV. La Fininvest, per questo nuovo blocco di episodi, puntò sulla linea della continuità per cui fece in modo che l'adattamento venisse curato nuovamente da Carabelli e Cerioni e commissionò una nuova sigla affidandola sempre a Massimo Dorati. L'autore e cantante questa volta incentrò il testo sulla parte della corsa alle dodici case e intitolò la sigla "Il ritorno dei Cavalieri dello Zodiaco". Nonostante avessero la parte restante degli episodi, su Junior TV andò in onda la serie sin dalla prima puntata, ma giunta nuovamente al cinquantaduesimo episodio ricominciò di nuovo dall'inizio. In seguito, su Italia7 e Junior TV vennero riproposti, a parte, gli episodi mancanti della serie con il titolo "I Cavalieri

dello Zodiaco il Ritorno". Solo in seguito fu riproposta la trasmissione dell'intera serie, dal primo all'ultimo episodio, quindi sia di quelli di proprietà della Odeon TV che quelli di Italia7, poi la serie fu riproposta sia su Junior TV che su un circuito di reti locali, inoltre la trasmissione comprendeva entrambe le sigle incise. Si dovette attendere addirittura il 2001 per avere un passaggio nazionale dei Cavalieri dello Zodiaco in TV quando fu Italia1 a riproporla dopo molti anni di assenza. La serie dapprima fu programmata il sabato all'ora di pranzo con due episodi a settimana, in seguito raggiunse la fascia giornaliera nel medesimo orario, ma il prezzo che dovette pagare la serie per questo passaggio fu alto, una censura smisurata per quanto riguardava le scene più violente. Fu rimesso mano anche alla sigla, infatti la Mediaset commissionò una nuova sigla di apertura che fu cantata da Giorgio Vanni che si intitolava semplicemente "I Cavalieri dello Zodiaco".

Nonostante I Cavalieri dello Zodiaco sia stato rico-

nosciuto, sin dall'inizio, come un anime di successo è sempre stato un po' bistrattato, chi per un motivo chi per un altro, dalle TV che ne hanno detenuto i diritti. Chi di noi non ha imprecato il giorno dopo il faticoso cinquantaduesimo episodio quando rivedevamo la serie cominciare dall'inizio o ha maledetto almeno una volta la Me-

diaset per la grossa mole di tagli e censure apportati alla serie? La speranza è che le reti televisive ridiano il giusto valore ad una serie unica nel suo genere invece di mandare in onda sempre le solite repliche...



### CURIOSITA'

Secondo una prima stesura dell'anime, il cavaliere d'oro designato ad essere maestro di Cristal sarebbe dovuto essere Scorpione, la cosa cambiò con l'inizio della pubblicazione dei volumetti dettata dal fatto che Kurumada non riusciva a trovare tecniche che potessero essere compatibili tra Scorpione e Cristal, così la scelta ricadde su Aquarius.



## KANON

COLUI CHE INGANNO' UN DIO

### DATI

Data di nascita: 30/05

Luogo di nascita: Grecia

Luogo di addestramento: Grande tempio (Grecia)

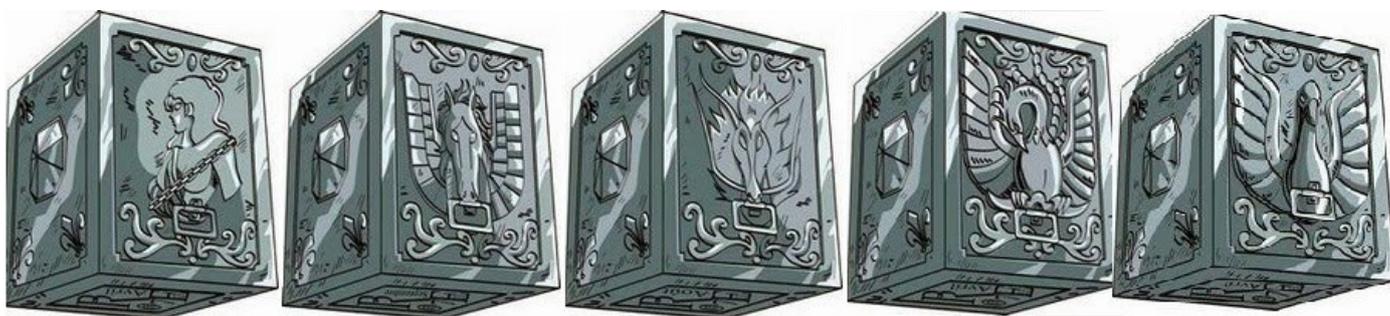
Colonna: Oceano Atlantico Settentrionale

Armatura: Dragone del Mare / Gemelli



Inizialmente Kurumada per la caratterizzazione del personaggio dei Gemelli era indeciso se utilizzare una coppia di fratelli, che sarebbero dovuti essere all'opposto, o un solo personaggio dotato però di una doppia personalità, alla fine scelse per entrambe le opzioni fondendole perfettamente nella trama. Il suo nome, Kanon, deriva dal nome dell'isola di Kanon ed in greco significa "canone" o "criterio". Così come suo fratello gemello e altri personaggi, anche Kanon nel manga aveva i capelli biondi, ma il colore fu modificato nell'anime per dare un maggior contrasto cromatico. Kanon si presenta subito come un personaggio sadico e aggressivo, dotato di un cosmo oscuro. Kanon è anche dotato di grande intelletto, infatti dietro il risveglio del dio Nettuno c'è un suo diabolico piano atto a dominare tutte le acque e le terre spodestando sia Atena che Nettuno. Nonostante ciò, grazie ad Atena, ritrova la via della redenzione ottenendo il perdono della dea, alla quale si affiancherà nel corso della Guerra Sacra. Nonostante questa sua redenzione, messa alla prova anche da Scorpione, mantiene quella freddezza e quel distacco che lo distingue caratterialmente dagli altri compagni

di battaglia, soprattutto verso i cavalieri di bronzo.



Kanon nasce in Grecia e, pur dimostrando fin da piccolo grandi abilità, crebbe all'ombra del fratello gemello Gemini, che poi divenne Cavaliere d'oro dei Gemelli. Il fratello era l'unico al Grande Tempio a sapere della sua esistenza del fratello. Un giorno, Kanon propose al fratello l'assassinio della piccola Atena, del Grande Sacerdote e di Micene di Sagitter, a detta dello stesso Kanon queste tre morti avrebbero consentito ai due fratelli di prendere il comando del Grande Tempio. Sorpreso dalle parole del fratello, e dalla facilità con cui parlava di omicidi, Gemini decise di rinchiuderlo nella prigione di Capo Sounion, nel loro ultimo incontro Kanon predisse al fratello che ciò che aveva detto si sarebbe avverato lo stesso, e proprio prima di essere abbandonato al suo destino Kanon notò nel fratello il cambiamento che risvegliò in lui la parte oscura. Durante la sua prigionia, Kanon venne aiutato dal potente cosmo di Atena, che lui però non riconosce, permettendogli di mettersi in salvo. Kanon trovò però il tridente di Nettuno e grazie ad esso raggiunse il regno sottomarino del dio del mare, dove trovò l'anfora contenente lo spirito del dio in cui Atena l'aveva sigillato dopo la loro ultima battaglia. Una volta liberato lo spirito del dio, questi gli ordinò però di risvegliarlo solamente dopo tredici anni, quando Julian Kedives, il ragazzo in cui si sarebbe reincarnato, sarebbe stato maturo. Kanon decise di approfittare della situazione e di non risvegliare il dio, ma di manovrare Julian e gli altri Generali degli Abissi così da poter conquistare la Terra, dopo aver assunto l'identità di Dragone del Mare, comandante dei Sette Generali.

Kanon fa la sua apparizione, sotto le sembianze di Dragone del Mare e senza rivelare la sua identità, nel



Regno di Nettuno, quando rimprovera Tetis di aver fallito nella missione affidatagli, ovvero rapire Atena. Successivamente, sempre sotto le sembianze di Dragone del Mare, accoglie all'arrivo nel regno di Nettuno Pegasus e Andromeda, dove rimane sorpreso dalla forza di questi ultimi. Kanon avverte i due cavalieri che per salvare Atena dovranno distruggere le colonne dei sette mari difese dai sette Generali degli Abissi per poi distruggere la colonna di Nettuno.

Successivamente, Kanon viene raggiunto alla colonna dell'Oceano Atlantico del nord da Phoenix con il quale ha un breve scontro. Subito dopo, però, Kanon è vittima del "Fantasma Diabolico" lanciatogli contro dall'avversario che gli fa confessare tutti gli eventi sul suo passato, quindi dalla nascita del male in Saga per causa sua fino alla liberazione di Nettuno. Queste parole vengono udite dal generale dell'Atlantico del sud, Sirya, il quale decide quindi di aiutare i cavalieri di Atena ed abbatte la colonna custodita dallo stesso Kanon. Durante il loro scontro, Phoenix rivela a Kanon che Atena era sempre stata dalla sua parte, nonostante tutto lo aveva sempre aiutato quando era rinchiuso a Capo Sounion impedendogli di non farlo affogare. Visti i suoi desideri di conquista andare in frantumi, Kanon rivela che l'anfora di Nettuno si trova all'interno della colonna portante.

Sopravvissuto alla battaglia tra Atena e Nettuno, Kanon decide di redimersi dei suoi peccati chiedendo perdono ad Atena, visto l'imminente inizio della Guerra Sacra contro Ades, la dea gli permette di stare al suo fianco. Kanon, con il suo cosmo, tenta di fermare la corsa di Gemini, Capricorn e Aquarius nella terza casa, frapponendosi al fratello come nuovo cavaliere dei Gemelli. Nonostante i suoi sforzi i tre cavalieri riescono a passare la terza casa. Pur avendo difeso la terza casa, Scorpio, appena raggiunta



la sala della dea, decide di sottoporre il guerriero ad una prova per dimostrare la sua totale redenzione e la fedeltà verso Atena in modo da poter essere riconosciuto come Cavaliere d'Oro, il custode dell'ottava casa lancia contro Kanon quattordici colpi della "Cuspide Scarlatta" senza opporsi. Dopo aver subito le punture di Scorpio, quest'ultimo riconosce Kanon come un compagno di battaglia e decide così di salvargli la vita. Su ordine di Atena, Kanon consegna



al fratello Gemini la daga con cui il cavaliere tentò di uccidere la dea quando ancora era bambina, per poi assistere alla morte di Lady Isabel. Dopo la battaglia al Grande Tempio, Kanon indossa l'armatura d'Oro dei Gemelli e accompagna Dohko della Bilancia verso gli inferi per riprendere la battaglia con l'esercito di Ade, lì Kanon colpisce con il "Fantasma Diabolico" lo specter Rune provocando in lui delle allucinazioni, subito dopo viene facilmente sconfitto dal cavaliere dei Gemelli. Kanon inizia poi la sua corsa verso il palazzo di Ade insieme a Cristal e Sirio. Dopo alcuni scontri con specter minori, Kanon si imbatte in Radamante

della Viverna, lo scontro tra i due è devastante e vede Kanon sul punto di vincere ma viene fermato dall'arrivo degli altri due generali infernali, Eaco di Garuda e Minosse del Grifone. Nonostante l'inferiorità numerica Kanon riesce a tener testa ai tre generali finché non giunge in suo aiuto Phoenix. Dopo aver ripreso la sua corsa verso la Giudecca, Kanon si imbatte nuovamente in Radamante deciso a rifarsi dello smacco subito, i due cavalieri riprendono lo scontro

e nuovamente Kanon sembra avere la meglio, ma quando lo spirito dei Cavalieri d'Oro entrano in risonanza tra di loro dinnanzi al Muro del Lamento, il cavaliere si libera dell'armatura d'oro per permettere di raggiungere lo spirito di Gemini. Radamante deride l'avversario per aver gettato via una facile vittoria ma Kanon non si cura delle parole del nemico e riprende a combattere, così afferra Radamante alle spalle e scaglia "l'Esplosione Galattica", l'impatto è devastante e provoca la morte oltre che dello specter anche la sua, sacrificandosi per Atena.

## TECNICHE



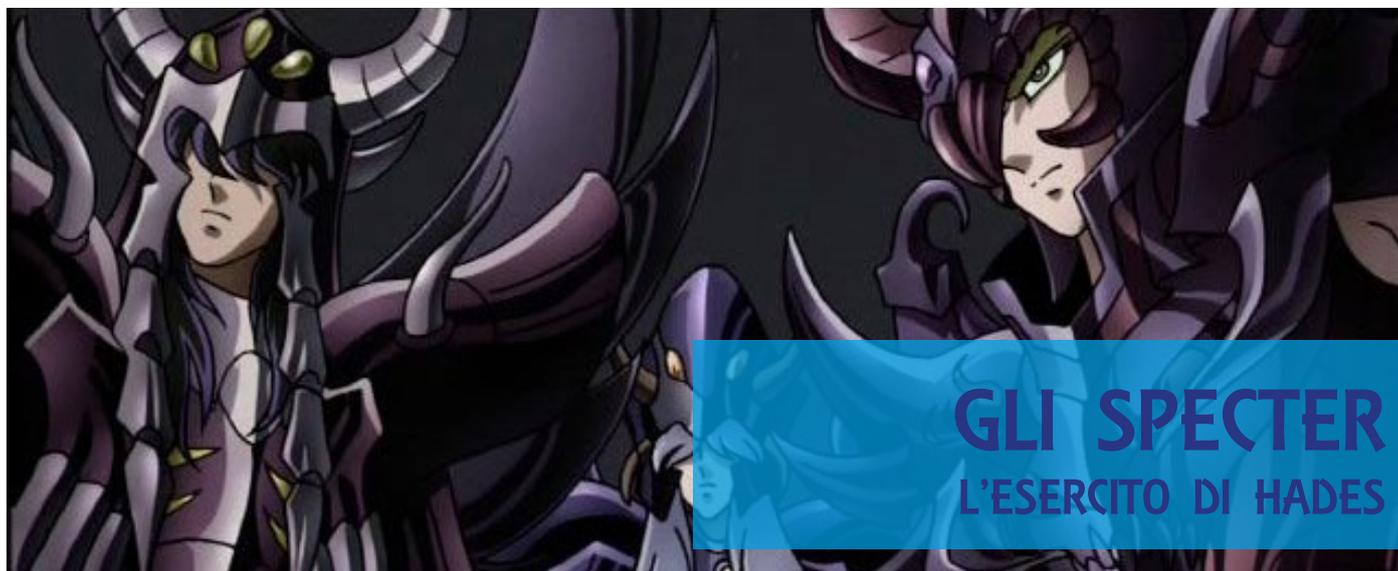
**Esplosione Galattica (Galaxian Explosion):** attacco sostanzialmente identico a quella del fratello che annienta l'avversario con un tecnica simile ad una devastante esplosione. Colpo diretto più potente del Cavaliere, si tratta di una tecnica dall'enorme potenziale distruttivo, una delle più efficaci del manga, dopo le tecniche divine e l'Urlo di Atena. Come per Gemini, il suo cosmo si manifesta facendo comparire attorno a sé una galassia, composta da numerose stelle e pianeti, che vanno simultaneamente in frantumi contro il nemico generando una deflagrazione di energia capace di distruggere le stelle.

**Demone dell'oscurità (Genro Mao Ken):** colpo mentale leggendario con cui si piega la mente dell'avversario ai propri voleri, che non può essere dissolto fintantoché chi ne è

vittima non uccide un determinato bersaglio o subisce un forte shock.

**Triangolo d'oro (Golden Triangle):** interpretazione di Kanon della Dimensione Oscura del fratello. Questa tecnica è capace di scagliare il nemico in un'altra dimensione. Il nome fa riferimento al triangolo delle Bermuda, essendo stato Kanon il Generale dell'Atlantico del Nord. Nel manga viene detto che la dimensione del Triangolo delle Bermuda è una dimensione misteriosa dove nel corso dei secoli dentro di essa sono sparite tante imbarcazioni, navi e aerei.

**Fantasma dei Gemelli:** è un'abilità del Cavaliere dei Gemelli che lo rende in grado di controllare, a distanza, la propria armatura d'oro, facendola assemblare, muovere e persino parlare.



## GLI SPECTER L'ESERCITO DI HADES

Gli Specter sono i cavalieri del regno degli inferi posti al servizio di Ade a cui devono fedeltà assoluta, come alla sua portavoce Pandora. Esistono 108 Specter, uno per ogni Stella Malefica, essi si suddividono in Stelle Celesti che sono in numero minore ma di cui fanno parte gli specter più potenti, e Stelle Terrestri che sono in maggioranza ma risultano essere meno potenti. Gli Specter erano precedentemente rinchiusi in una stele nei pressi dei Cinque Picchi in Cina. Questa indicazione geografica non è casuale perché per la creazione di questa casta di cavalieri, Kurumada si ispirò al romanzo cinese Shui hu zhuan (noto in Italia col nome I Briganti).

In questo romanzo appaiono 36 guerrieri appartenenti alle Stelle del cielo e 72 appartenenti alle Stelle della terra che una volta liberatisi si incarnavano in un umano predestinato, così come fanno gli Specter. Anche il numero delle stelle non è casuale, perché nel Buddismo 108 è il numero di desideri che un uomo

deve superare per poter raggiungere l'illuminazione. Gli Specter sono spiriti che si risvegliano ogni qual volta la Guerra Sacra contro Atena si avvicina, ciò succede quando il sigillo della dea sulla stele perde di efficacia, e vanno a possedere l'essere umano in cui si risveglia la propria stella malefica, una volta posseduto l'essere umano ne mutano anche l'aspetto fisico prendendo le sembianze dello specter originale. La

casta degli Specter è comandata da tre Giudici Infernali la cui forza è paragonabile a quella dei Cavalieri d'Oro, essi sono gli specter appartenenti ai simboli della Viverna, del Grifone e del Garuda, ma in alcuni casi capita che uno di loro venga sostituito da uno specter ugualmente potente, come successo nel Lost Canvas dove Kagaho di Bennu prese per poco il posto di Radamante. Ogni generale ha a sua disposizione un'armata di specter, dal numero imprecisato, che obbedisce al solo generale suo comandante. Fanno parte dell'esercito di Ade anche un manipolo di soldati che vengono chiamati Skeleton mentre sono considerati



Specter non regolari i cavalieri di Atena riportati in vita da Ade, questi cavalieri indossano armature che hanno le fattezze delle loro corazze originali con l'unica differenza che scure come le altre surplici e risultano poi meno resistenti. Gli Specter di Ade, essendo guerrieri infernali, hanno il potere di attraversare a loro piacimento il

mondo dei vivi e il mondo dei morti senza dover risvegliare in loro l'ottavo senso, questo ha fatto sì che i passati non potessero morire poiché il loro spirito mandato negli inferi faceva ritorno nel loro corpo, almeno finché non fu creato il rosario dei 108 grani che sigillava gli spiriti degli specter sconfitti evitandogli di ritornare in vita.

# LEONE MINORE

## IL FEROCO LEONCINO



L'armatura del Leone Minore, come per tutte le altre armature di bronzo di prima generazione, copre una quantità minima del corpo del cavaliere, lasciando quasi tutto il busto del cavaliere e il bacino è difeso da una minima cintura. Questa corazza era custodita in Tanzania, luogo in cui fu mandato Ban in addestramento, ed è lì che l'armatura riconobbe il suo nuovo proprietario permettendogli di indossarla. Anche l'armatura del Leone Minore è dotata di vita propria, infatti muore se riporta dei gravi danni, mentre quelli più superficiali è in grado di autoripararli, la cosa avviene in modo più veloce se viene riposta nel suo scrigno. Nel corso della serie la corazza viene danneggiata in modo critico soltanto durante la Guerra Sacra contro Hades quando il dio della morte Thanatos attacca lui e gli altri cavalieri con il suo cosmo nel tentativo di colpire Patricia, la sorella di Pegasus. Durante la Guerra Sacra del diciottesimo secolo si viene a conoscenza che l'armatura ha avuto un precedente proprietario, Bleriot.



### TOTEM

Come prevedibile, il totem dell'armatura rappresenta un leone in una posa quieta, seduta. La testa del totem è composta dall'elmo, le zampe anteriori dai coprispalla, piegati, e dagli schinieri, che ruotano in modo da mostrare la parte posteriore verso l'esterno. Il corpo sono i bracciali, infilati dentro l'altro e da cui esce la coda, ed il pettorale, piegato su se stesso in modo che la placca a difesa del cuore guardi verso l'alto. Le zampe posteriori infine sono composte dalle ginocchiere, dalle protezioni dei piedi e dalla cintura, le cui fibbie laterali si allungano parte degli arti.

ELMO



L'elmo dell'armatura è un diadema che rappresenta la testa del Leone, con con tanto di muso, occhi e naso che riproducono la parte frontale del diadema e protegge tutta la parte frontale del cranio, mentre ai bordi ci sono le zanne del Leone che scendono accanto agli occhi. La piastra centrale del diadema sembra essere concava e va a poggiarsi sulla fronte quasi come fosse un casco che si estende su parte della testa. Le tempie e gli zigomi sono protette da due piastre a forma ovale che vanno a comporre le orecchie del Leone mentre la maggior parte della calotta cranica del cavaliere rimane scoperta, tranne che per la fascia metallica che tiene fermo l'elmo sul posto. L'elmo è completamente arancione, ad eccezione degli occhi del leone, composti da due pietre verdi, e dalle zanne, bianche.

COPRISPALLE



I coprispalle corrispondono alle zampe con gli artigli del Leone, essi sono completamente arancioni con gli artigli bianchi e vanno ad appoggiarsi sulle spalle fuoriuscendo sia ai lati delle spalle e di poco anche sul davanti e dietro. Il pezzo è parzialmente concavo, in modo da proteggere per qualche centimetro anche il davanti e il dietro della spalla, anche se è chiaramente progettato soprattutto contro gli attacchi dall'alto. L'estremità interna arriva fino alla base del collo in modo da fare una sorta di bavero, sull'estremità esterna invece i tre artigli, con il centrale leggermente più lungo degli altri due, scendono in modo verticale. Il coprispalle sembra essere formato da tre piastre sovrapposte che sono unite in modo da risultare più dinamiche, infatti possono piegarsi verso l'alto o il basso, accomodando i movimenti delle spalle e del collo.

BRACCIALI



I bracciali hanno una classica forma ovale allungata, questo gli permette di coprire sia la parte superiore che i lati delle braccia, essi si estendono dalle mani fino a poco oltre il gomito. Sono completamente arancioni con i bordi leggermente più chiari e decorati da cerchi e spirali. Il bracciale, come detto, difende la parte superiore del braccio ed in parte i lati, mentre sulla parte interna del braccio sono presenti solo due sottili strisce metalliche che tengono il pezzo sul posto. Un punto di snodo si trova all'altezza del polso, e permette di articolare quest'ultimo come si deve mentre la parte che copre la mano è rigida sul dorso e flessibile sul palmo in modo da permettere di serrare a pugno.



PETTORALE

Il pettorale è formata da una larga piastra circolare posta a protezione del cuore e una sottile fascia metallica che avvolge il torace del cavaliere fin dietro la schiena. La piastra circolare è composta da due cerchi concentrici, sembra essere la parte più spessa del pettorale ed è tenuta sul posto da altre tre fasce metalliche, la prima sale verticalmente sulla spalla passando sotto il coprispalle e agganciandosi allo schienale, la seconda si estende orizzontalmente lungo il fianco, congiungendosi a sua volta con la placca dorsale sinistra, che viene quindi mantenuta sul posto da queste due

fibbie. La terza fascia, come detto, attraversa orizzontalmente il torace del cavaliere andandosi a congiungere con il pettorale passando sotto il fianco destro. Nel complesso il pettorale sembra essere abbastanza sottile, e lascia indifesa una grossa porzione di torace e schiena, il pezzo è interamente arancione.

CINTURINO



La cintura è una semplice fascia metallica arancione che ruota attorno alla vita. Alta solo pochi centimetri, lascia completamente scoperti l'inguine, i fianchi e le anche. Davanti, al centro, ha una fibbia esagonale, appena più grande del resto del pezzo, ed altre due, quadrate, sono visibili sui fianchi, ma al suo interno non vi sono decorazioni.

SCHINIERI



Gli schinieri sono formati da due parti, la prima sono le ginocchiere che consistono in due piccole placchette circolari che proteggono interamente il ginocchio e sono tenui fermi da una fascia metallica flessibile in modo da non intralciare i movimenti. La seconda parte sono le protezioni delle gambe che vanno ad aderire perfettamente con la gamba del cavaliere prendendone la forma, essi coprono dai piedi fin sotto alle ginocchia dove si congiunge con le ginocchiere. Sugli schinieri sono presenti delle striature nere dovute alla sovrapposizione delle piastre di metallo che formano il pezzo. Un punto di snodo è collocato all'altezza della caviglia per permetterne la libertà di movimento. Il pezzo è totalmente arancione eccezion fatta per la punta dei piedi dove sono riproposti gli artigli del Leone, e sono dunque bianchi.



Dopo la recensione della linea dei Cavalieri di Bronzo V1 ritorniamo a parlare della linea di myth divini legata alla serie Soul of Gold. Oggi è il turno di Shura di Capricorn che risveglia la sua armatura divina grazie alle lacrime che Atena versò sulla sua corazza dopo la battaglia alle Dodici Case in cui perse la vita nello scontro con Sirio. Shura riesce a far evolvere la sua corazza espandendo il suo cosmo nella stanza del Ghiaccio all'interno dell'Yggdrasil, durante lo scontro con il suo compagno Camus dell'Acquario, dove tenta di distruggere la statua posta al suo interno. Shura, grazie al sangue di Atena, riuscirà nuovamente a risvegliare l'armatura divina nello scontro finale tra i Cavalieri d'Oro e Loki.

SCATOLA



Partiamo con la descrizione della scatola, sulla facciata principale troviamo subito un'immagine in posa statica di Shura con indosso la sua armatura, a fare da sfondo a questa immagine troviamo un'altra ad ologramma che raffigura il nuovo totem della corazza del Capricorno. In alto a destra troviamo posto il logo del trentennale di Saint Seiya mentre nella parte bassa vengono concentrati i restanti loghi, quello di "Soul of Gold" e "Toei" sono posti a sinistra e quelli "Tamashii" e "Bandai" a destra. Ruotando la scatola, la seconda facciata ci mostra il cavaliere del Capricorno con il braccio alzato intento a scagliare il suo colpo segreto, l'Excalibur. In basso, posto in secondo piano, troviamo poi il titolo di questo myth. Sul retro della confezione ci sono le classiche immagini che fanno da riepilogo del contenuto della confezione. Di fianco ad un'immagine di Shura in

posa dinamica in cui sembra espandere il suo cosmo, troviamo una nuova immagine, più piccola, del cavaliere sempre in posa dinamica, al suo fianco un'immagine del totem ed infine sopra di essa le diverse opzioni di volto del cavaliere. Sull'ultimo lato della scatola l'immagine del totem del Capricorno occupa tutto lo spazio a disposizione con in basso il titolo del myth, questa volta in primo piano, "Capricorn Shura - God Cloth". Nella parte alta della scatola posti al centro, dall'alto verso il basso, troviamo il logo di "Soul of Gold", l'intestazione del modellino con la scritta "Capricorn Shura", ed il logo "Myth Cloth Ex", nei quattro angoli infine trovano spazio il simbolo del Capricorno.

L'interno della scatola contiene tre blister, il primo blister è dedicato al personaggio di Shura con quasi tutte le parti dell'armatura del Capricorno, il secondo blister contiene le parti mancanti della corazza e, in numerosi pezzi, la struttura per comporre il totem. All'interno del terzo ed ultimo blister ci sono le grandi ali, le quattro opzioni di volto e cinque paia di mani, inoltre è incluso il supporto in plastica per sorreggere il totem. Inoltre, all'interno della confezione non manca la scheda da collezione del personaggio di Shura.



Non c'è che dire, stilisticamente il totem dell'armatura del Capricorno è davvero bello, bella anche la posa rampante, diversa dalle altre versioni, in cui riprende l'animale sollevarsi sulle zampe posteriori e circondato dalle sue enormi ali. A voler esser pignoli, questo totem avrebbe raggiunto la perfezione se fosse stato più fedele alla rappresentazione astrale del segno, ovvero con la parte posteriore di un pesce, ma come detto sono dettagli. Il montaggio è risultato essere abbastanza facile con l'ausilio delle istruzioni nonostante il gran numero di pezzi che compongono il totem. In questo totem è anche facile riuscire ad individuare i diversi pezzi, infatti le zampe posteriori sono formate dagli schinieri e le ginocchiere, il busto dell'animale è formato dal cinturino e i pezzi del pettorale mentre le zampe anteriori sono fatte dai bracciali, i coprispalle formano il collo dell'animale e il diadema viene posto sotto al volto del Capricorno per ricreare la barbetta dell'animale. Un solo appunto che si può fare a questo totem è la scarsa stabilità, soprattutto se si aprono le ali, dovuta alla posa dinamica.

Il risultato finale dopo il montaggio è veramente superlativo, il personaggio è stilisticamente perfetto tenendo fede alla sua controparte animata, anche il volto è pressoché identico. L'armatura si posa benissimo sul personaggio aderendo molto al corpo del personaggio e non lascia spazi vuoti, anche il gonnellino, che nei modelli precedenti difettava nell'essere troppo grande e largo, si è assottigliato di più raggiungendo la giusta dimensione. Le diverse tonalità di oro danno poi all'armatura la giusta colorazione con le decorazioni più chiare ed altre più scure. La vestizione del personaggio non è per nulla complicata, il posizionamento dei pezzi è molto intuitivo e si incastrano benissimo un all'altro, l'unica cosa che merita attenzione nel montaggio sono le corna del Capricorno, infatti esse possono essere montate sulle ali rendendole più voluminose. A differenza del totem, il personaggio risulta essere molto stabile anche in pose molto dinamiche, perché il personaggio di Shura può ricreare tutte le pose che vogliamo senza essere "intralciati" dall'armatura.

COMMENTO  
 Il myth divino di Shura, per qualità, rispecchia perfettamente le caratteristiche della linea divina dei Cavalieri d'Oro, ponendosi sullo stesso livello dei suoi predecessori se non, in qualche caso, più in alto. Il totem sembra veramente un qualcosa di eccezionale grazie anche alla posa scelta, anche se ne limita un po' la stabilità. Anche il personaggio, con indosso la sua armatura, sembra incarnare alla perfezione lo spirito del cavaliere del Capricorno visto nella serie. L'unico peccato che gli si può attribuire è la mancanza di extra legati ai suoi colpi, questo gli avrebbe donato la perfezione. Come avrete capito, questo myth è uno di quelli che non può mancare alla vostra collezione poiché, a parer mio, è uno dei più belli visti fin ora.



VOTI

TOTEM.....	10
ACCESSORI.....	8,5
POSE.....	10
PERSONAGGIO.....	10
MONTAGGIO.....	9
QUALITÀ/PREZZO.....	9,5
 TOTALE.....	 9,50

## TAMASHII WORLD TOUR - MYTH ATENA

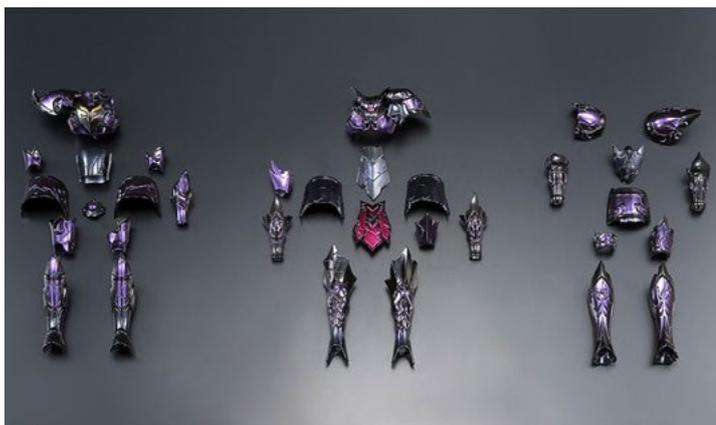


Prosegue il Tamashii World Tour in occasione dei 10 anni dell'esposizione delle ultime novità in materia di modellismo. Durante una delle tappe è stato presentato il myth della dea Atena EX con indosso la sua armatura in versione OCE. Al momento questo myth è un'esclusiva del Tamashii World Tour, infatti è possibile acquistarlo soltanto in una delle tappe del Tour, che ricordiamo toccherà anche l'Italia, al costo di 12,000 yen, poco meno di 100,00€. Come mostrato dalle varie foto promozionali, il myth sarà completo anche di scettro e scudo.

## ANNUNCI IN ARRIVO

Sempre dal Tamashii World Tour giungono altre interessanti novità. Novità che questa volta riguardano la linea Lacrime di Sangue che comprende Gemini, Capricorn e Aquarius in versione specter, con tanto di armature danneggiate.

Bandai ha annunciato l'uscita di Aquarius in versione specter per Settembre 2017, questo personaggio va a completare il terzetto di rinnegati che lanciò l'Urlo di Atena, all'interno della confezione saranno presenti, come extra, anche i volti con le lacrime di sangue di Gemini e Capricorn, ma non è tutto. Per completare la linea "Lacrime di Sangue", Bandai ha annunciato, sempre per Settembre 2017, l'uscita del set che comprende le armature danneggiate dei tre protagonisti con tanto di cartoncino raffigurante lo sfondo dell'Urlo di Atena. Il costo del set "Lacrime di Sangue" è di 8100 yen, circa 66,00€, mentre il costo previsto per il myth di Aquarius è di 9720 yen, ovvero 80,00€.



## LE PUBBLICAZIONI SUI CAVALIERI DELLO ZODIACO

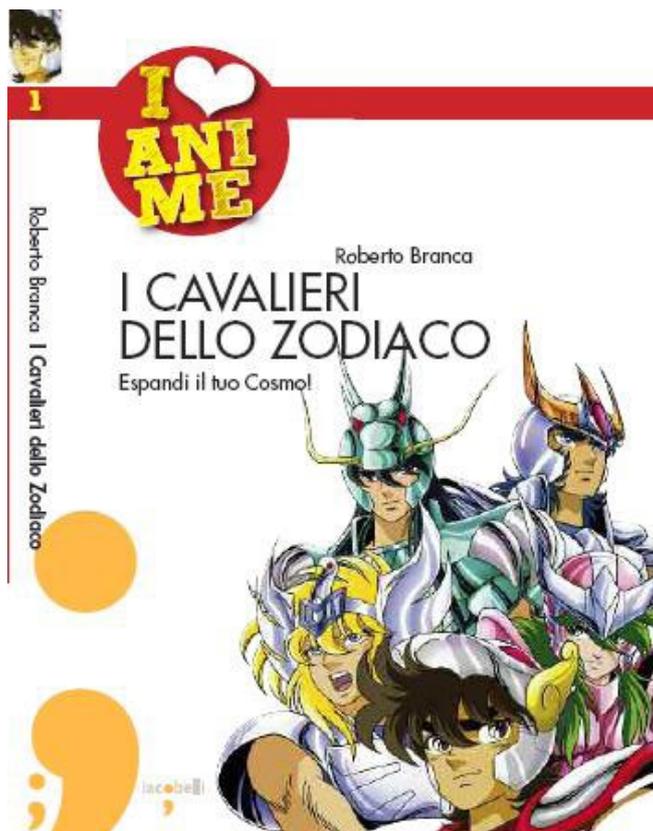
Che i Cavalieri dello Zodiaco siano una serie e un manga seguitissimo lo sappiamo tutti, ma non tutti sanno che gli eroi creati da Kurumada sono stati anche tema di diversi libri e saggi scritti da autori più o meno noti. Il primo fu il nostro amico Roberto Branca che nel 2008 inaugurò la collana "I Love Anime" della casa editrice Iacobelli proprio con un libro sui cavalieri di Atena. In seguito sono giunti altri libri e ogni uno di essi si è incentrato su una visione diversa dei Cavalieri dello Zodiaco, un esempio è il libro di Timothy Dark, "L'esoterismo dei Cavalieri dello Zodiaco" uscito nel 2013, o il saggio di Scilla Bonfiglioli "Le maschere di Atena" uscito l'anno prima. A loro si è aggiunto il libro "I Cavalieri dello Zodiaco - Hai mai sentito il cosmo dentro di te?" di Stefano Tartaglino che ci parla a 360° dell'opera di Kurumada. Ma andiamo a vedere nel dettaglio le pubblicazioni sui nostri amati cavalieri:

**I CAVALIERI DELLO ZODIACO - ESPANDI IL TUO COSMO** di Roberto Branca

Partiamo con uno dei primi libri incentrati sui Cavalieri dello Zodiaco, lo scrittore è Roberto Branca, conosciuto da molti come Shiryu e amministratore di uno dei siti più longevi e conosciuti sui cavalieri, ovvero [icavalieridellozodiaco.net](http://icavalieridellozodiaco.net). Questo libro, uscito nel 2008, è il primo di una collana chiamata "I Love Anime" edita dalla Iacobelli editore, in cui venivano descritti a 360 gradi tutti i più grandi successi degli anime in Italia. Que-

sto libro, oltre a descrivere l'opera, ci spiega come i cavalieri sono diventati un successo mondiale attraversando nazioni e continenti facendo sì che diventasse una pietra miliare dell'animazione mondiale. Roberto Branca ci racconta anche delle tante sfaccettature dell'universo creato da Kurumada, come ad esempio i modelli di disegno utilizzati dall'autore per creare le sue tavole o anche un focus su l'enorme mole di merchandising che è legato a quest'opera o ancora l'abilità dell'autore di fondere diverse culture in una sola serie. All'interno del libro sono inoltre disponibili due interessanti interviste, una a Gianluca Bevere, traduttore e redattore della Planet Manga e curatore di Episode G e Lost Canvas, ed un'altra a Ivo De Palma, storica voce di Pegasus.

Insomma un libro davvero un libro curato e ben scritto



**LA MASCHERA DI ATENA** di Scilla Bonfiglioli

Altro libro interessante sul quale, in verità, mi ci sono imbattuto per caso è La Maschera di Atena, di Scilla Bonfiglioli e edito dalla casa editrice Il Saggiatore nel 2012 sotto forma di e-book. L'autrice ci da una sua visione della creazione di Kurumada mostrandoci la sua chiave di lettura, essa tende a focalizzare molto uno dei punti chiave dei Cavalieri dello Zodiaco, l'aspetto mitologico, concentrandosi molto sulla figura di Atena. Ma il libro tocca anche altri temi che hanno reso famosi i cavalieri, come il mitico doppiaggio

voluto da Carabelli. Per chi volesse leggerlo, questo libro è disponibile sullo store digitale de laFeltrinelli.it solo in formato digitale, niente cartaceo.

## L'ESOTERISMO DEI CAVALIERI DELLO ZODIACO di Timothy Dark

Questo libro, uscito nel 2013, focalizza i Cavalieri dello Zodiaco sotto un altro punto di vista, quello esoterico e simbolico fornendo a chi legge una nuova chiave di lettura dell'opera. Dopo un'iniziale chiarimento del concetto di esoterismo, l'autore ci spiega come ciò lo si possa ritrovare all'interno della serie, partendo dal concetto di cosmo proprio dei guerrieri spirituali fino alla trama stessa dell'opera, dove, secondo l'autore, ci sono degli accostamenti delle storie del ciclo artu-

rano, dove le battaglie affrontate dai cavalieri non sono altro che un percorso che porta alla realizzazione spirituale. Viene fatta, inoltre, un'analisi dei protagonisti a livello alchemico accostando i cinque protagonisti ai 4 elementi della natura (fuoco/Phoenix, acqua/Sirio, Aria/Cristal e Terra/Andromeda) che nel momento culminante si fondono in uno (Pegasus). Con questo libro l'autore ci descrive quindi un simbolismo particolare e ricercato presente nei Cavalieri dello Zodiaco che ha come obiettivo quello di coinvolgere ed appassionare milioni di fan nel mondo.

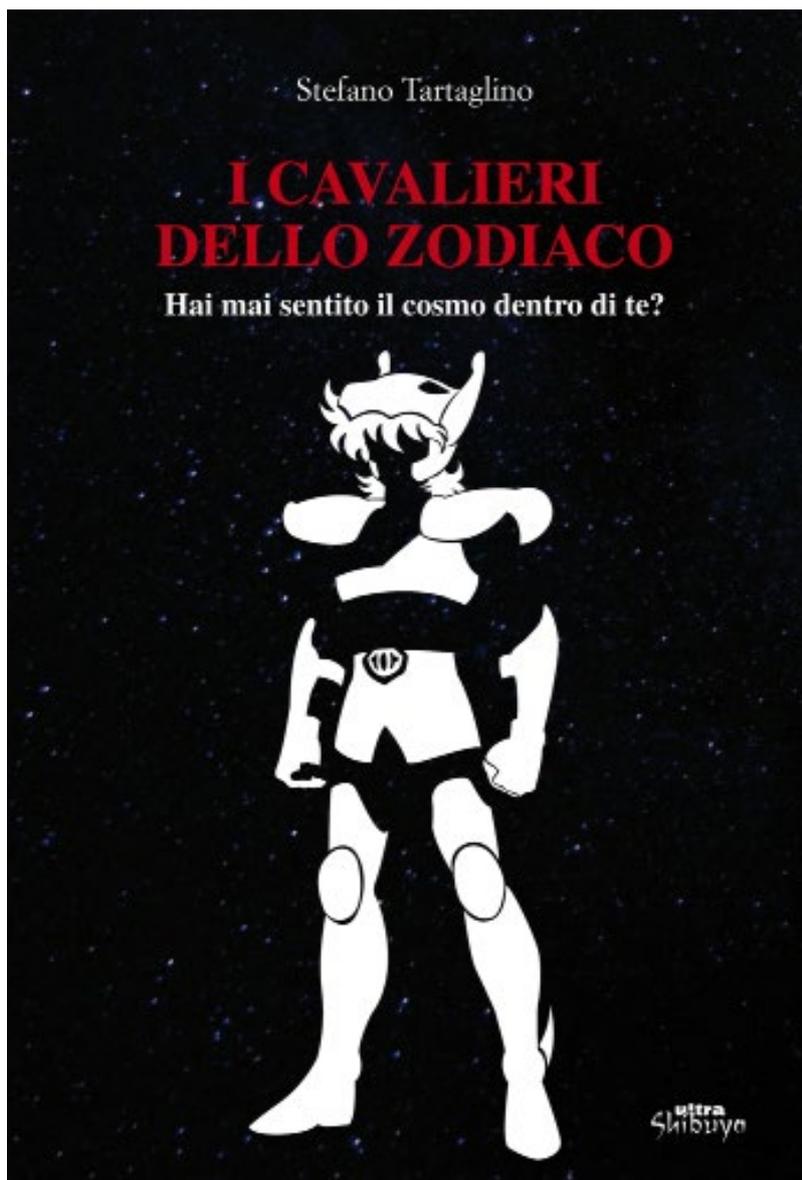
## I CAVALIERI DELLO ZODIACO – HAI MAI SENTITO IL COSMO DENTRO DI TE? di Stefano Tartaglino

Questo libro di recente uscita, 2017, è un viaggio all'interno del ricco universo creato da Masami Kurumada che, partendo dal manga, passando per le se-

rie animate e gli spin-off, fino a giungere al film in computer grafica, ha conquistato il pubblico di mi-

lioni di appassionati, non solo giapponesi, attraversando diverse generazioni che sono rimaste affascinate dall'epicità e dalla ricchezza della trama. L'autore in questo libro ci guida in un percorso che tocca, capitolo per capitolo, tutti i punti fondamentali dei Cavalieri dello Zodiaco, dai riferimenti culturali da cui ha preso spunto il mangaka fino alla versione italiana dell'opera passando via via per i vari step che hanno poi decretato il nuovo successo dei cavalieri di Atena nel nuovo millennio quando poi sono nati i suoi spin-off. Stefano Tartaglino ci racconta, quindi, la continua evoluzione di un'opera che è entrata di diritto nella storia dell'animazione nipponica come

una delle serie più seguite anche fuori dal Giappone, forte della sua storia e dei suoi protagonisti, costruiti in modo tale da rimanere sempre attuali nella scena di un mito senza tempo, legato al passato e al contempo al futuro.



### CURIOSITA'

Il cavaliere dell'Altare è un cavaliere d'argento che è strettamente legato al Grande Sacerdote, infatti il suo compito è quello di essere consigliere, oltre che guardia del corpo, del Sacerdote e talvolta può farne anche le veci ma non può mai diventare nuovo Gran Sacerdote.



## GOLD NEEDLE

# ALDEBARAN DEL TORO

di SEIYA85 & GIAN FRIZZ NEEDLE

Aldebaran del Toro è il custode della seconda casa durante la Guerra Sacra del diciottesimo secolo, in verità Aldebaran non è il suo vero nome, il suo vero nome è Rasgado, ma decise di prendere il nome della stella più luminosa della sua costellazione di appartenenza quando la Guerra Sacra ebbe inizio. Aldebaran è uno dei cavalieri d'oro più rispettati e ammirati di tutto il Grande Tempio, tant'è che anche il Grande Sacerdote ha grande considerazione delle sue parole. Le sue idee e i suoi ideali di giustizia sono stati di ispirazione non solo ai suoi tre allievi, Teneo, Saro e Selinsa, ma anche ai Cavalieri d'oro più giovani come Dohko e Regulus, oltre che di Tenma. Aldebaran è un cavaliere che si fida solo di chi conosceva bene, infatti inizialmente diffida di Asmita della Vergine perché nel bel mezzo della Guerra Sacra il custode della sesta casa resta impassibile nel suo tempio a meditare, ma in seguito, dopo essere venuto a conoscenza del suo sacrificio, il cavaliere del Toro si ricrede andando a rendere omaggio alla sua armatura. La sua incrollabile fedeltà verso Atena lo spinge anche a gesti estremi come rompersi i timpani di propria volontà pur di evitare che gli specter uccidessero Tenma. Aldebaran, oltre che un grande guerriero, è anche un uomo dotato di un gran cuore, infatti prima che iniziasse la Guerra Sacra l'uomo si prendeva cura degli orfani che incontrava su suo cammino offrendo loro un riparo e donando loro una nuova ragione per sorridere ed insegnando loro i valori di gentilezza e altruismo verso chi è più debole.

Il Sommo Aldebaran fa la sua comparsa quando Dohko, di ritorno alla settima casa, gli chiede il permesso di attraversare la seconda casa, nella breve conversazione che i due cavalieri hanno, Aldebaran rivela i suoi dubbi nei confronti di Asmita della Vergine. In seguito viene inviato dal Grande Sacerdote a pattugliare i confini della barriera di Atena per evitare che gli specter possano tornare in vita ed attaccare il Grande Tempio, proprio in questa sua perlustrazione si imbatte nell'armata di Minosse del Grifone che era stata sconfitta da Albafica, in questo scontro Aldebaran non fa molta difficoltà a sconfiggere l'intera armata di specter. Subito dopo lo raggiunge Dohko e il cavaliere del Toro gli ricorda che il loro unico compito è quello di servire la dea Atena. Mentre Dohko si reca dai cavalieri d'argento per impartire degli ordini, Aldebaran continua a pattugliare la zona quando viene raggiunto da Kagaho di Benu che è alla ricerca di Dohko. Il cavaliere del Toro è deciso ad "imparare le buone maniere" a Kagaho, dopo un'iniziale scambio di colpi Aldebaran capisce che le fiamme di Kagaho sono colme di rancore ed ostilità e che quindi il suo avversario è violento ma non malvagio. I due cavalieri riprendono il loro scontro facendo affidamento

entrambi sulla loro incredibile velocità, ma è Kagaho che riesce a mettere a segno i suoi pugni, tuttavia non feriscono minimamente il cavaliere d'oro perché i suoi pugni sono impetuosi ma privi di forza. Un nuovo attacco portato da Kagaho provoca delle numerose ferite in Aldebaran, soprattutto il suo occhio, ma nonostante tutto ordina a Dohko, appena giunto, di lasciare a lui lo scontro con Kagaho. Durante l'attacco finale, Aldebaran lancia la "Titan's Nova" che investe in pieno Kagaho ferendolo profondamente. Lo specter chiede all'avversario perché non l'abbia ucciso, Aldebaran ribadisce quanto gli ha detto all'inizio dello scontro, ovvero che non è malvagio ma la sua furia nasce dal fatto di non avere nessuno da difendere.

Dopo lo scontro con Kagaho, Aldebaran si reca dal Grande Sacerdote a fare rapporto, li incontra Sisifo del Sagittario. Tornando alle loro case i due si accorgono dell'attacco portato da Ade direttamente al Grande Tempio, ma non fanno in tempo a raggiungere Atena che vengono fermati dal cosmo di Ade. Aldebaran riesce a liberarsi solo quando il Grande Sacerdote indebolisce il cosmo di Ade con la "Talisman Cage" e allora può intervenire quando lo specter Violate attacca Tenma offrendo a quest'ultimo una possibilità



di raggiungere Ade, ma inutilmente.ù  
Alcuni giorni dopo l'attacco di Ade al Grande Tempio, l'esercito di Atena lavora duramente per rimettere in piedi il Santuario, Aldebaran ne approfitta per rendere omaggio ad Asmita della Vergine sedendosi



davanti all'armatura della Vergine e scusandosi per aver dubitato di lui, e prima di andar via ammette che gli sarebbe piaciuto avere avuto la possibilità di combattere al suo fianco. Uscendo dalla sesta casa, Aldebaran nota in cielo uno stano stormo di pipistrelli ma non curante si dirige nella zona dell'addestramento dove si stanno allenando i suoi allievi, lì vi incontra Tenma che, dopo l'ultima battaglia, continua ad allenarsi. Aldebaran propone al cavaliere di Pegasus

di allenarsi un po' con lui. Improvvisamente, mentre i due si scambiano colpi, i tre allievi di Aldebaran si addormentano di colpo, e lo stesso capita a Tenma ed Aldebaran, ciò è causato dai pipistrelli comandati dallo specter Wimber che insieme a Cube di Duhallan

sono giunti al Grande Tempio per assassinare Tenma. Alderbaran si rialza prima che possano colpire Tenma, e dopo essersi rotto i timpani affronta i due intrusi. Inizialmente il cavaliere del Toro subisce gli attacchi degli avversari a causa dell'iniziale stordimento dovuto dalla tecnica di Wimber e il riaprirsi delle ferite riportate nello scontro con Kagaho, ma quando sembra vicina la sconfitta per Aldebaran, quest'ultimo sconfigge Wimber con la sua forza bruta ma poi subisce il colpo di Cube. Prima di cadere, il Cavaliere d'Oro annienta lo specter

con la "Titan's Nova". L'ultimo pensiero di Aldebaran prima di morire va ai suoi allievi, raccomandando loro di vivere con la forza e la gentilezza che gli ha sempre insegnato. Dopo la sua morte al Grande Tempio giunge un terzo specter, Zelos della Rana, ma viene facilmente ucciso da Kagaho, che così paga il suo debito con Aldebaran. Al suo risveglio, Tenma trova il corpo senza vita di Aldebaran che, nonostante le sue ferite, ha combattuto per difenderlo.

## FOCUS - IL CUORE GRANDE DEL TORO



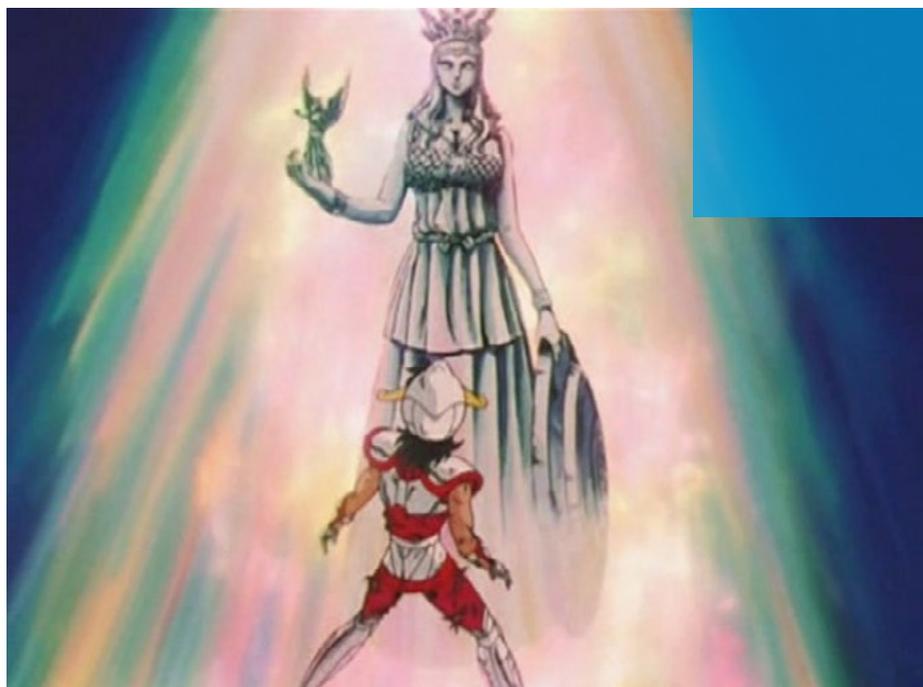
che si scontrano come un muro inviolabile contro ogni cosa. Ricorderò sempre la risata del Toro dopo aver saggiato la determinazione di Pegasus. La gioia nel ritrovare del coraggio in quel giovane Cavaliere che è stato capace perfino di tranciare di netto un corno dell'elmo, che si fosse rivisto in lui?

Il toro è forza fisica. Nessuno al Santuario ha la sua stessa forza e quando il Toro stringe in un ultimo respiro i delicati petali di quel fiore candido... si capisce quanto in verità le braccia conserte forse servono a proteggere il suo cuore. Perché il cuore di ogni Toro incontrato nelle varie serie è dedito al sacrificio più di ogni altro Cavaliere d'Oro.

Il cavaliere del toro è forte.

Spesso, e volentieri, nel corso d'opera viene addirittura definito "il più forte". Ma cos'è la forza? Il cavaliere d'oro della costellazione del Toro non ha capacità telecinetiche, nessuna abilità psichica o nella trasposizione del suo cosmo in colpi elementari. Non ha mondi alternativi e mistici in cui spedire l'avversario, illusioni o grandi discorsi che stupiscono i nemici e i lettori. È minimo il carisma del Tori rispetto agli altri cavalieri dello zodiaco ma non per questo è meno importante o meno potente.

La forza del Toro dorato è nel suo cuore e nel suo sorriso. La risolutezza è in quelle braccia incrociate, in quegli occhi e in quei grossi palmi



Durante lo scontro tra Pegasus e Arles, l'eroe viene privato quasi subito dei cinque sensi crollando al suolo privo di forze. Intanto alla prima casa, Mur viene contattato telepaticamente da Virgo, il custode della sesta casa chiede di aiutarlo a ritornare alla sesta casa insieme ad un'altra persona. Mur, vista la situazione critica, decide di accettare la richiesta di Virgo che così ritorna alla sesta casa insieme a Phoenix. Il cavaliere d'oro informa della situazione quello che è stato il nemico di un tempo intimandolo di raggiungere subito Pegasus e subito dopo con il suo cosmo fa risorgere l'armatura della Fenice. Phoenix, confuso dal comportamento di Virgo, prova a chiedergli spiegazioni e il cavaliere d'oro risponde ricordando gli ultimi atti della loro battaglia, quando Phoenix si sacrificò in nome dell'amicizia, e spiega che in quell'occasione, per la prima volta nella sua vita, il dubbio lo sfiorò. Mentre Phoenix lascia la sesta casa Pegasus, seppur stremato e senza i cinque sensi, prova a contrastare Gemini espandendo il suo cosmo e scagliando il suo fulmine alla velocità della luce centrando in pieno l'avversario. Convinto della vittoria, Pegasus prova a dirigersi verso la statua di Atena, ma alle sue spalle Gemini si rialza e colpisce l'eroe frantumandogli l'elmo. Pegasus allora decide di tentare il tutto per tutto e si lancia contro Gemini bloccandolo da dietro le spalle e espandendo al massimo il suo cosmo i due cavalieri vengono avvolti da una spirale di luce e insieme volano sul cielo di Atene come una cometa. I due cavalieri ricadono nella sala del trono, Pegasus è ormai esausto e anche la sua armatura è visibilmente danneggiata mentre Gemini, forte del suo cosmo, si prepara a

dare all'eroe il colpo di grazia ma un fatto inaspettato ferma la sua mano, infatti l'elmo dell'armatura dei Gemelli inizia a piangere. Ma questo non muta la volontà del sacerdote che ritiene migliore un mondo dominato un uomo potente, anche se malvagio, che un mondo governato dal caos. Deciso a porre fine alla lotta, Gemini solleva la sua mano per colpire Pegasus ma questa viene

fermata dalle piume di bronzo dell'armatura della Fenice, subito dopo Phoenix appare nella sala del Grande Sacerdote. Gemini è stupito di vedere Phoenix, che credeva scomparso insieme a Virgo, ma poi afferma che sarà lui stesso, che lo ha plasmato, a porre fine alla sua esistenza.

-E' sempre stato difficile per me unirmi agli altri cavalieri di Atena, amici che hanno affrontato insieme il destino. Io avrei dovuto esserne parte, ma non ci sono riuscito, dentro di me sapevo di esserti appartenuto un giorno! Non sono mai stato veramente parte dei cavalieri di Atena, per il ricordo di essere appartenuto alle forze oscure ed a te, Arles!- afferma Phoenix ricordando i sacrifici di Sirio, Cristal ed Andromeda. Intanto, alle spalle di Gemini, Pegasus, con l'ultimo briciolo di forza rimastogli, si rialza ed inizia a camminare verso la scalinata che conduce alla statua di Atena. Accortosi di lui, Gemini prova ad attaccarlo ma Phoenix gli fa da scudo fermando il colpo con il proprio corpo, poi viste le condizioni critiche di Pe-



gasus si appresta ad affrontare egli stesso il nemico anche perché Pegasus è l'unico che possa prendere lo scudo e salvare Atena.

Pegasus riesce a giungere in cima alla prima rampa di scale ma l'eccessiva fatica fanno sì che l'eroe perde l'equilibrio ricadendo all'indietro. Subito il pensiero dell'eroe va ad Atena:

-Prima potevo ben distinguere con gli occhi del cuore la statua di Atena, perché ora non riesco più a vederla? Che il mio cosmo si stia lentamente spegnendo?- sono le sue parole prima di svenire.

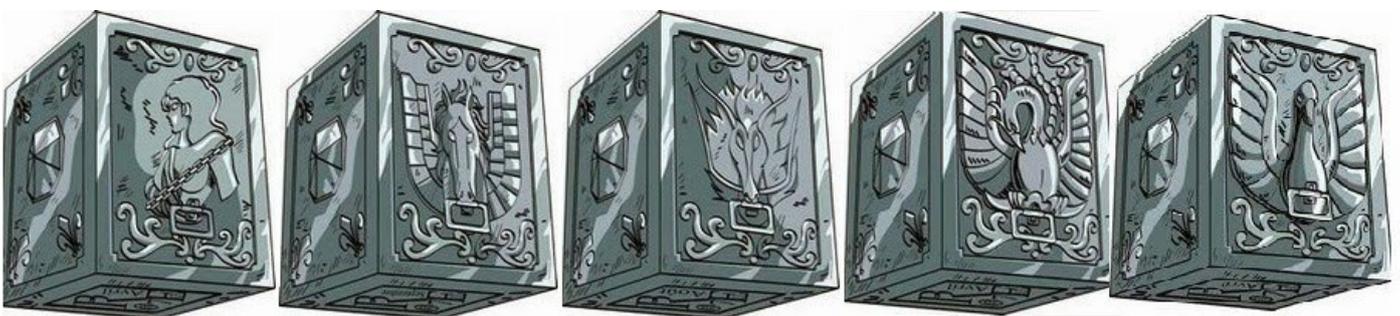
Intanto lo scontro tra Phoenix e Gemini prosegue, il cavaliere scaglia le "Ali della Fenice" ma l'avversario evita facilmente il colpo e contrattacca spedendo Phoenix nella Dimensione Oscura.

Sulla scalinata Pegasus è ancora svenuto, quando ode le voci dei suoi amici che, tramite il loro cosmo, provano a fargli coraggio ricordando la promessa fatta a Lady Isabel, incoraggiandolo a rialzarsi e prendere lo scudo di Atena che è ormai così vicino. Rinfrancato dall'incoraggiamento dei suoi compagni, seppur privo dei cinque sensi, Pegasus prova a rialzarsi e inizia a strisciare sulla scalinata per poi ritrovarsi di fronte alla statua di Atena. Gemini tenta di raggiungere Pegasus ma viene fermato da Phoenix, liberatosi dalla Dimensione Oscura. Phoenix attacca nuovamente Gemini con le Ali della Fenice scaraventandolo contro una



colonna, ma il custode della terza casa si rende conto che Pegasus è vicino al comportamento della sua missione così decide di contrastare in modo deciso Phoenix. Con un colpo molto potente, Gemini fa crollare gran parte della sala del trono e subito dopo colpisce Phoenix con un potente pugno travolgendolo. Intanto Pegasus ha raggiunto la statua e preso lo scudo e mentre sta per sollevarlo con enorme fatica, Gemini sta rapidamente salendo la scalinata. Nello stesso istante in cui Pegasus ha sollevato lo scudo, appare Gemini, che colpisce l'eroe con un pugno terribile nello stomaco. Seppur colpito dal potente pugno, Pegasus non lascia cadere lo scudo che in quel frangente crea un fascio luminoso che illumina il Grande Tempio, la

luce raggiunge dapprima la meridiana dello zodiaco proprio mentre si sta spegnendo il dodicesimo fuoco, poi per qualche istante la luce raggiunge anche Lady Isabel ai piedi delle dodici case e in quel momento la freccia di Betelgiuse conficcata nel cuore della giovane scompare. Sotto la statua di Atena, Pegasus, ormai stremato, cade al suolo lasciando lo scudo, nel vedere ciò e tutti e dodici fuochi della meridiana ormai spenti, Gemini gioisce per la sua vittoria. Ma alla prima casa però, Mylock ed i cavalieri, tutti intorno a Lady Isabel, vedono la freccia d'oro dissolversi, la ferita rimarginarsi e gli occhi della fanciulla aprirsi.





Ai piedi delle Dodici Case, dopo che anche l'ultimo fuoco dei Pesci si è spento, Lady Isabel si rimette in piedi, in quello stesso istante, dai Cinque Picchi, Libra si mette in contatto telepatico con i cavalieri d'oro che sono sopravvissuti alla battaglia, Mur, Toro, Ioria, Virgo e Scorpio. L'anziano maestro annuncia il ritorno di Atena tra i suoi cavalieri

-Atena è di nuovo fra noi! La fanciulla, l'incarnazione della Dea, è viva ai piedi del Grande tempio! Ricordate, tredici anni fa Micene di Sagitter prese con se una bimba ancora in fasce salvandole la vita. Fu visto come un traditore allora da tutti coloro che abitavano il Grande Tempio. La bimba venne poi chiamata Isabel, ed altri non era che Atena, la Dea della giustizia, colei che avrebbe portato la pace. Micene aveva salvato la piccola dalla vile minaccia di Arles. Era primo ministro allora ma in effetti tramava ai danni del grande sacerdote di Atene. Lo uccise all'altura delle stelle e da solo si incoronò al suo posto. La notte degli inganni si recò nella sala del trono per assassinare Atena. Micene lo impedì e nel farlo smascherò Arles che era... Gemini della terza casa. Micene fu costretto alla fuga perché aveva salvato la bambina, perché aveva riconosciuto Gemini sotto quella maschera!-

Solo Scorpio contraddice le parole del cavaliere della Bilancia, poiché egli stesso conosce il custode della terza casa, ma Virgo interviene dicendo che Gemini ha due facce, e che quindi Scorpio conosce solo la faccia buona di Gemini. Libra informa gli altri cavalieri che in questo stesso momento Pegasus si trova ad affrontare Arles, il lato oscuro di Gemini. Intanto, alle porte del Santuario, Lady Isabel si rimette in piedi affermando che ora tocca a lei salvare i suoi cavalieri così, accompagna-

ta da Mylock e dagli altri cavalieri di bronzo, la dea inizia a risalire le Dodici Case.

Intanto alla statua di Atena, continua lo scontro tra Gemini e Pegasus, con il cavaliere che sembra ormai prossimo alla sconfitta, surclassato dai violenti colpi portati dal suo avversario che mandano in pezzi parte dell'armatura già danneggiata.

Un nuovo colpo di Gemini manda al suolo Pegasus, ma quando il custode della terza casa sta per dare il colpo di grazia, ancora una volta giunge Phoenix in sua difesa e si lancia all'attacco contro Arles. Intanto Lady Isabel, seguita da Mylock e gli altri, raggiunge la prima casa dove trova ad accoglierla Kiki e Mur, la ragazza attraversa le case trovando i cavalieri d'oro sopravvissuti che la riconoscono come incarnazione della dea Atena e le giurano fedeltà. Giunta alla casa del Capricorno, Isabel trova il corpo di Sirio e, usando i suoi poteri divini, riporta in vita il cavaliere, e lo stesso fa con Cristal nell'undicesima casa e con Andromeda nella dodicesima. Intanto nella battaglia ai piedi della statua di Atena, Phoenix è in netta difficoltà con Gemini che, oltre ad avergli mandato in frantumi l'armatura, lo priva della vista scagliandolo al suolo. Quando ormai Gemini si crede vicino alla vittoria finale, dinnanzi a lui compaiono Atena e tutti i cavalieri. La Dea chiede all'avversario di arrendersi poiché le forze oscure sono state sconfitte, Gemi-



ni, seppur sorpreso di vedere viva Isabel, rifiuta seccamente, così Sirio, Cristal e Andromeda, incuranti delle loro ferite, sfidano Arles bruciando ancora una volta i loro cosmi lasciando sorpresi Ioria e gli altri cavalieri d'oro mentre Virgo comprende che oramai tutti loro, dopo le battaglie affrontate nelle dodici case, sono padroni del settimo senso. I cavalieri lanciano i loro colpi più potenti contro Gemini che però riesce ad evitarli e contrattaccando, atterra i tre eroi. Sempre più convinto del suo ego e del suo potere, Gemini chiede agli altri cavalieri d'oro di unirsi a lui che è il più forte, ma alle sue spalle Pegasus tenta di rialzarsi richiamandolo con tono beffardo, Gemini è sorpreso nel vedere il cavaliere ancora vivo.



-Pegasus, dai tempi della guerra galattica ho creduto in te, e sei così cambiato da allora. Da ragazzo sei diventato uomo è cavaliere di Atena. E' giunto il tempo, ora la forza delle stelle sia con te, alzati!- è il pensiero di Lady Isabel mentre l'eroe si rimette in piedi.

Gemini minaccia Pegasus avvisandogli di non osare contrastarlo ma Sirio e gli altri avvertono Gemini che Pegasus non è più solo. Sirio, Cristal, Andromeda e Phoenix sono anche loro in piedi di fronte a Gemini e tutti e cinque iniziano ad espandere ancora una volta i loro cosmi.

-Vi sento talmente vicini! E' così strano e insieme inebriante sentirsi a tal punto uniti nella lotta. Le stelle che agiscono perché la pace trionfi hanno operato il miracolo, cinque amici, che hanno sempre creduto nella giustizia, sono ora una cosa sola! Le stelle uniranno anche le nostre aeree cosmiche in un'unica, sfavillante costellazione. Per la pace, tutti insieme, amici! Dov'è il nemico, Atena? donami la luce, che possa vedere dove si cela!-

Alla preghiera di Pegasus, il cosmo di Atena dona di nuovo la vista all'eroe, mentre il grande potere prodotto dai cosmi dei cinque cavalieri inizia a spaventare Gemini che guarda uno ad uno i suoi avversari. I co-

smi dei cinque cavalieri raggiungono i limiti massimi e vanno a fondersi tutti con il cosmo di Pegasus, l'eroe trova la forza di scagliare il "Fulmine di Pegasus" alla massima potenza. Il colpo di Pegasus raggiunge la velocità della luce ed investe in pieno Gemini, scagliandolo verso l'alto. I cinque cavalieri cadono al suolo spossati dall'eccessivo sforzo a cui si erano sottoposti, mentre i cavalieri d'oro sono ormai convinti della vittoria. Ma per loro sorpresa si ode ancora la voce di Arles che atterra dinnanzi a loro e li esorta a non seguire Lady Isabel perché il mondo ha bisogno di un forte governatore, non importa se malvagio. Decisi a porre fine alla battaglia, i cavalieri d'oro si fanno avanti per affrontare Arles, ma la giovane Atena ferma i suoi cavalieri, poi rivolgendosi a Gemini dice che non avrebbe senso vivere in un mondo governato dalle forze oscure, e conclude dicendo che anche lui crede nella pace anche se non vuole ammetterlo. Non accettando queste parole, Gemini si prepara ad attaccare la fanciulla, ma la sua armatura si scompone ed abbandona il suo proprietario per effetto del colpo di Pegasus. Seppur privo dell'armatura, Gemini attacca Atena, durante l'attacco la sua metà buona ha per un attimo il sopravvento e fa sì che si colpisca con lo scettro di Lady Isabel. Morendo, i capelli di Gemini tornano azzurri e dai suoi occhi scompare ogni traccia di malvagità, segno che la parte buona ha preso definitivamente il sopravvento sulla parte malvagia, e il cavaliere chiede perdono per le sue azioni. "Avete salvato anche me!" sono le ultime parole di Gemini che poi si spegne fra le braccia di Lady Isabel, mentre sull'elmo di Gemini compaiono due facce buone. Poco dopo, mentre le campane tornano a suonare al Grande tempio, Isabel abbraccia Pegasus, svenuto, e lo ringrazia per le sue azioni e il suo coraggio, grazie a lui ed agli altri cavalieri la pace regna di nuovo sull'umanità.





## LA STORIA DI CRONO MORTE NELLA TERZA PIRAMIDE

Phoenix ringrazia Andromeda ma gli ordina di ritirare la sua catena dicendogli che un vero cavaliere non combatte mai in superiorità numerica. Andromeda ascolta le parole del fratello e così ritira la catena come ordinatogli.

-Mi stupisce la tua nobiltà Phoenix, questa era la tua unica possibilità di farmi qualche ferita! Ma in ogni caso ti assicuro che non sareste mai stati in grado di battermi! Anche se tutti i Cavalieri d'Atena si mettessero insieme non riuscirebbero a sconfiggermi, io sono Shaka, custode della Terza Piramide!!-

Così dicendo, Shaka porta nuovamente le braccia al cuore e si prepara nuovamente a colpire Phoenix con la "Fatal Luce", ma osservando Phoenix, Shaka nota che lo spirito del suo avversario è cambiato e che l'anima della Fenice non è mai stata così presente e piena di rabbia.

-No, Phoenix, hai già provato per ben due volte quel colpo senza ottenere nessun risultato! E qualsiasi cavaliere sa che un colpo ripetuto contro lo stesso avversario perde la sua efficacia! Come puoi pensare di ottenere qualche risultato!-

Phoenix non accenna nessuna reazione e, risparmiando tutti i suoi sensi come fece alla Sesta Casa di Virgo, brucia fino all'estremo il suo cosmo, suscitando stupore non solo in Shaka ma anche negli altri cavalieri ancora in corsa verso la Quarta Piramide. Lady Isabel si accorge di quello che Phoenix sta compiendo e con il suo spirito incute maggior forza al cavaliere della Fenice. Ormai Phoenix ha superato il cosmo ultimo dei Cavalieri come fatto da Andromeda alla Seconda Piramide e, senza ascoltare le parole di Shaka, lo attacca con le "Ali della Fenice Imperiale", il colpo estremo di Phoenix.

L'urto con Shaka è tremendo, i cavalieri sono entrambi atterrati e la piramide comincia a tremare e a perdere massi. L'armatura di Shaka è gravemente

danneggiata ma il custode della Terza Piramide si rialza senza aver subito danni fisici, si avvicina nuovamente a Phoenix che è completamente disteso a terra. Il cavaliere è stremato dopo aver raggiunto quella potenza con il suo cosmo, ma Shaka ha intenzione di portare lui il colpo decisivo per uccidere Phoenix, così lancia la "Fatal Luce". Di Phoenix e della sua armatura non è rimasta traccia in tutta la piramide e il colpo di Shaka ha ulteriormente danneggiato l'equilibrio della Terza Piramide, così il custode della Piramide si appresta a uscire per andare a sconfiggere anche gli altri cavalieri ma prima di varcare l'uscita si blocca improvvisamente cadendo al suolo. Guardandosi, Shaka, vede tantissimo sangue uscire da una profonda ferita al cuore provocatagli da Phoenix con le "Ali della Fenice Imperiale". Una sensazione di rammarico per non aver ascoltato le parole di Virgo avvolge Shaka ormai sul punto di lasciare il Mondo dei vivi.

-Che un Dio a me superiore possa perdonarmi e che Virgo, possa comprendere il mio gesto!- Queste sono le ultime parole di Shaka che seppur chiedendo perdono confermano il suo atteggiamento volto a cercare di essere una divinità.

I tre cavalieri rimasti sentono scomparire due cosmi estremamente forti e capiscono immediatamente di chi si tratta. Ma il tempo per Lady Isabel stringe e i difensori della giustizia non possono permettersi di perdere tempo, arrivati alla Quarta Piramide, è Cristal che chiede agli amici di potersi occupare lui del prossimo avversario. Così i cavalieri entrano subito nella piramide ma vengono subito scaraventati fuori da un fortissimo vento che li allontana, questo fa nascere in Pegasus ha un brutto presentimento. I tre cavalieri riprovano nuovamente a superare l'ingresso ma senza ottenere risultati migliori. Così, nuovamente atterrati dal vento, bruciano i loro co-

smi per cercare di varcare quella soglia, ma non ce ne bisogno infatti dalla piramide esce il suo custode che invita i cavalieri ad entrare nella sua dimora. I tre cavalieri non esitano ad entrare anche se la loro fiducia nell'avversario è nulla. Una volta nella piramide il misterioso cavaliere si volta verso la luce e Pegasus riconosce colui che al palazzo era insieme a Spartes e che con il "Vento delle Piramidi" non gli ha dato modo nemmeno di attaccarlo.

Cristal esorta gli altri due cavalieri ad uscire dalla piramide ricordandogli che ormai non manca molto alla morte di Lady Isabel, così Albrack seguito da Pegasus corrono verso l'uscita ma il custode della Quarta Piramide blocca Pegasus con i suoi venti:

-Mi dispiace ma dovrete cambiare i vostri piani, sono io che conservo l'armatura di Pegasus e sono io che lo affronterò! Cristal, se vuoi salva la tua vita almeno per questo momento vattene insieme al Cavaliere del Sole! Non preoccuparti, al tuo amichetto Pegasus ci penserò io!-

-E va bene cavaliere, accetto la sfida! Cristal e Albrack andatevene, anche per me è arrivato il momento dove posso vendicare i miei amici scomparsi!-

I due cavalieri escono in tutta fretta dalla Quarta Piramide lasciando Pegasus solo con l'avversario.

-Sei il tizio del palazzo vero?-

-Il tizio del palazzo? Ahahaha! Preferirei maggior rispetto da un cavaliere del tuo rango! Il mio nome è Espides e come sai sono il custode della Quarta Piramide non che Cavaliere supremo dei Venti.-

Il cavaliere guarda in faccia l'avversario e con il dito gli mostra la sua armatura nascosta tra dei massi quasi all'estremità della piramide.

-Se riuscirai a prenderla la potrai usare nello scontro! Ma ti assicuro, non sarà facile!-

Pegasus, anche se stupito dalla decisione, non perde tempo e comincia a scalare la piramide, diretto verso lo scrigno. Ma il pericolo di questa impresa sono le correnti che proteggono lo scrigno dell'armatura, e così Pegasus, arrivato a metà della scalata, viene scaraventato a terra da un'improvvisa folata di vento.

-Ahahaha! Che scena deplorabile, un cavaliere che non riesce nemmeno a scalare una piramide! Mi fai pena! Su, riprova, o intendi affrontarmi senza la tua preziosa armatura?-

-Non preoccuparti non mi arrenderò così facilmente.-

Pegasus si appresta nuovamente alla dura scalata e questa volta nulla gli impedisce di arrivare fino allo scrigno protetto anche dal cosmo di Atena; il cavaliere però nota che lo scrigno è sigillato e così lo porta a terra da Espides:

-Sono un uomo di parola, sei riuscito a raggiungere l'armatura anche se ostacolato dai miei venti! Complimenti, non sei un cavaliere da poco!-

Così dicendo, Espides innalza un forte vento che spezza il sigillo e così permette a Pegasus di indossare la sua armatura.

La battaglia ora può cominciare, il primo attacco è portato dal Cavaliere di Atena che cerca di colpire l'avversario con il "Fulmine di Pegasus" ma, come successe al palazzo di Lady Isabel, Espides ferma tutto con un solo spiffero di vento. Non dandosi allo sconforto Pegasus attacca nuovamente, e questa volta sorprende l'avversario alle spalle ed afferra Espides facendolo saltare insieme a lui cercando di farlo cadere di testa ma, al momento conclusivo della "Spirale di Pegasus", Espides apre possentemente la braccia e si libera dalla presa dell'eroe facendolo cadere a terra.

-Ti sei divertito? Ora se permetti tocca a me attaccarti!-

Espides con un semplice schiocco della dita fa precipitare Pegasus in un abisso dove l'unico elemento presente sono i fortissimi venti che lo colpiscono in continuazione facendo svenire l'eroe.

-Non posso crederci, Pegasus, colui che ha sconfitto Gemini giace a terra privo di sensi, a causa di un misero venticello!-

Pegasus riprende presto le forze grazie all'incoraggiamento di Micene e rialzatosi, brucia il cosmo come quando sconfisse Toro alla Seconda Casa. Subito dopo attacca Espides con la "Meteora di Pegasus", concentrando così tutti i suoi colpi in un'unica sfera di energia che compare all'improvviso. Ora è Espides il cavaliere atterrato, ma al contrario di Pegasus non sembra aver riportato gravi danni fisici anche se è stato ferito nell'orgoglio essendo stato messo a terra da quello che lui definisce "un semplice giochetto di luci". La rabbia di Espides nei confronti di Pegasus è tale che il cavaliere brucia il suo immenso cosmo come mai nessun Cavaliere delle Piramidi aveva fatto prima e toccando con le dita le due aquile raffigurate sull'elmo della sua corazza sprigiona la "Bufera della Morte".

# LE DODICI CASE



# LE DODICI CASE MAGAZINE

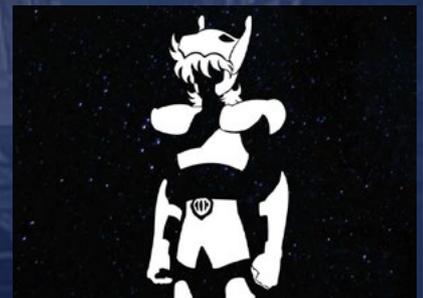
NUMERO 25



KANON  
COLLI CHE  
INGANNO' UN DIO

I CAVALIERI  
DELLO  
ZODIACO

COME ARRIVARONO  
I CAVALIERI IN ITALIA



LE PUBBLICAZIONI  
SUI CAVALIERI