

SHION

“IL VERO SACERDOTE
DI ATENA”

LE 12 CRASE

MAGAZINE



RECENSIONE
LOST CANVAS



RECENSIONE
MYTH DI TENMA

BATTAGLIA EPICHE



VIRGO vs PHOENIX



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Recensione del blu-ray Lost Canvas 2</i>	5
<i>Shion, il vero Gran Sacerdote</i>	7
<i>Armature - Phoenix V3</i>	10
<i>Pregi e Difetti dei Cavalieri dello Zodiaco</i>	12
<i>Gold Needle - El Cid del Capricorno</i>	14
<i>Battaglie Epiche - Phoenix vs Virgo</i>	16
<i>Recensione Myth - Tenma di Pegasus</i>	19
<i>Uscite del Mese</i>	21
<i>Episodio 90 - L'Orsa Maggiore</i>	22
<i>Episodio 91 - Doppia configurazione</i>	23
<i>Saint Seiya - Chapter 0 - Capitolo 5</i>	24



L'EDITORIALE

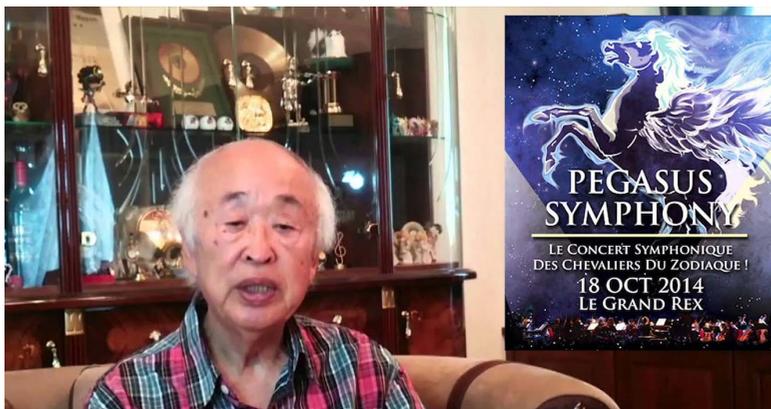
di SEIYA85

Le Colonne sonore sono quelle musiche che completano i film, riempiono i momenti morti, sottolineano attimi carichi di pathos e introducono musiche che entrano nella memoria collettiva. Esse sono presenti sin dalla nascita del cinema, anche quando questo era muto la musica c'era. È stata sin da sempre ciò che in un certo senso collegava le varie parti del film. Poi, con l'avvento del sonoro, essa racchiude i dialoghi e gli effetti sonori. Tutto ciò aumenta l'intensità dell'esperienza filmica. Ad esempio, vi siete mai chiesti cosa sarebbero stati grandi successi come Rocky, Ritorno al Futuro o Titanic senza la loro colonna sonora? Probabilmente sarebbero stati comunque ottimi film ma senza una vera anima. In questa ottica possono rientrare anche i Cavalieri dello Zodiaco e la loro colonna sonora interamente composta dal compianto maestro Seiji Yokoyama.

Yokoyama era un compositore che, prima dei Cavalieri dello Zodiaco, aveva composto le musiche di anime come l'Ape Magà e Capitan Harlock finché non venne coinvolto nel progetto Saint Seiya. Per la creazione delle musiche venne data carta bianca al compositore che creò le musiche dei Cavalieri dello Zodiaco partendo dalla lettura del manga e dalla visualizzazione delle immagini dei personaggi. L'obbiettivo di Yokoyama era quello di creare una musica che trasmettesse la sua visione dell'opera e le sue emozioni. Non voleva che la sua fosse solo una musica di contorno, ma voleva renderla un vero e proprio sostegno per l'intera trama. Così creò delle musiche che spaziavano diversi generi con alternanze di ritmi lenti e veloci, talvolta

anche nella stessa traccia, che si andavano a sposare alla perfezione con le diverse situazioni. Ad ogni saga dell'anime, Yokoyama creava temi totalmente nuovi come le musiche della saga di Asgard che riprendono un ritmo wagneriano che riuscì a valorizzare ed enfatizzare la gelida ambientazione. Non a caso questa risulta da sempre una delle colonne sonore più amate, non solo dei Cavalieri dello Zodiaco. Anche la saga di Nettuno cambiò il registro musicale, diventando molto più armoniosa rispetto alle precedenti. Come detto, Yokoyama curò per intero le colonne sonore dei Cavalieri dello Zodiaco, compresi i film. Ed anche qui il compositore dava libero sfogo al suo estro componendo colonne sonore sempre diverse, come quella del terzo film, La Leggenda dei Guerrieri Scarlatti, dove con una melodia molto più delicata, concentrata di più su un suono dolce, riesce ugualmente a trasmettere l'intensità della battaglia tra i cavalieri e il dio Apollo.

Yokoyama ha saputo regalarci musiche che hanno saputo essere, a loro modo, leggendarie regalando ai Cavalieri dello Zodiaco quell'anima fatta di musica che ha saputo rendere epici alcuni momenti come il sacrificio di Sirio contro Capricorn, o ha saputo dare la giusta profondità a personaggi secondari come i Cavalieri di Asgard. In definitiva, se le colonne sonore sono l'anima di una qualsiasi opera cinematografica o televisiva, possiamo tranquillamente dire che Seiji Yokoyama è l'anima dei Cavalieri dello Zodiaco.



Yokoyama era un compositore che, prima dei Cavalieri dello Zodiaco, aveva composto le musiche di anime come l'Ape Magà e Capitan Harlock finché non venne coinvolto nel progetto Saint Seiya. Per la creazione delle musiche venne data carta bianca al compositore che creò le musiche dei Cavalieri dello Zodiaco partendo dalla lettura del manga e dalla visualizzazione delle immagini dei personaggi. L'obbiettivo di Yokoyama era quello di creare una musica che trasmettesse la sua visione dell'opera e le sue emozioni. Non voleva che la sua fosse solo una musica di contorno, ma voleva renderla un vero e proprio sostegno per l'intera trama. Così creò delle musiche che spaziavano diversi generi con alternanze di ritmi lenti e veloci, talvolta

Yokoyama ha saputo regalarci musiche che hanno saputo essere, a loro modo, leggendarie regalando ai Cavalieri dello Zodiaco quell'anima fatta di musica che ha saputo rendere epici alcuni momenti come il sacrificio di Sirio contro Capricorn, o ha saputo dare la giusta profondità a personaggi secondari come i Cavalieri di Asgard. In definitiva, se le colonne sonore sono l'anima di una qualsiasi opera cinematografica o televisiva, possiamo tranquillamente dire che Seiji Yokoyama è l'anima dei Cavalieri dello Zodiaco.

SEIYA85

FAVICON (NES) TORNA CON I CLASSICI DI SHONEN JUMP



La storica console 8-bit di Nintendo si unisce ai festeggiamenti per il 50° anniversario di Weekly Shonen Jump, e per l'occasione rispolvera i grandi classici della rivista come Dragon Ball, Holly & Benji, Ken il Guerriero e, appunto, I Cavalieri

dello Zodiaco.

La data è il 7 Luglio 2018, quando sarà resa disponibile in Giappone una versione speciale del Nintendo Classic Mini: Family Computer, la riproduzione della gloriosa console 8-bit Nintendo nota in Occidente come Nintendo Entertainment System (NES) lanciata nel 2016 con 30 giochi preinstallati.

Questa nuova versione della console rientra nei festeggiamenti per il 50° anniversario di Weekly Shonen Jump, la rivista di manga edita dalla casa editrice Shueisha che negli Anni 80, quando il Famicom furoreggiava in Giappone, pubblicava grandi successi come Dragon Ball, Capitano Tsubasa (Holly e Benji), I Cavalieri dello Zodiaco (Saint Seiya) e Ken il Guerriero (Hokuto no Ken).

Rispetto alla precedente versione sarà dorata e includerà una selezione di giochi differenti che includerà il primo Dragon Quest (i cui artwork furono realizzati dal maestro Akira Toriyama) e i titoli ispirati alle serie di Jump. Il prezzo non è proibitivo, infatti sarà messa in vendita a 7.980 yen, circa una sessantina di euro.

ANNUNCI BANDAI

La Bandai ha annunciato le prossime uscite dei myth cloth che sono stati annunciati all'ultimo Tamashii Nations. Si parte con una nuova release della linea Revival, infatti adesso è il turno di Seiya con indosso la V1 di Pegasus. L'uscita prevista è per fine Settembre e dovrebbe costare intorno agli 8.000 yen. Dopo Seiya è la volta di Aiacos di Garuda EX che va a completare l'uscita dei tre Generali degli Inferi in versione EX. L'uscita prevista per questo nuovo myth è Novembre 2018 al costo di 13.000 yen.



STATUA DI ATENA

La Tsume ha deciso di rendere omaggio alla Dea Atena creando una statua in scala 1/4 in suo onore. Si tratta della prima statua femminile di queste proporzioni prodotta dalla Tsume. La base è stata stampata in 3D per delineare la forma e i dettagli sono stati poi interamente rielaborati a mano. La vernice evidenzia il carattere di Saori sul tono più scuro dietro di lei. La produzione è limitata a 800 pezzi e la statua viene fornita con una base numerata e un certificato di autenticità. Il prezzo della statua si aggira sui 1.500€.





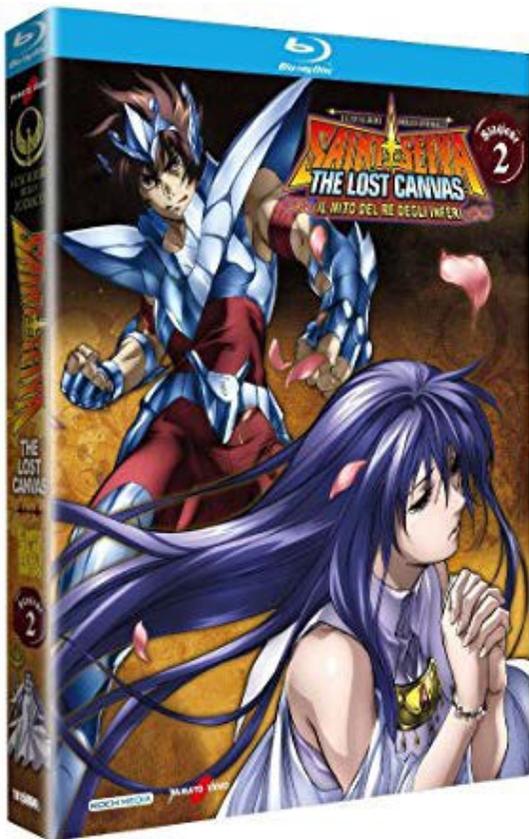
RECENSIONE BLU-RAY
LOST CANVAS 2

Lo scorso 5 Aprile è uscito il cofanetto con la seconda e, ahimè, ultima stagione dell'adattamento di Saint Seiya – The Lost Canvas, lo spin-off dei Cavalieri dello Zodiaco ambientato nel diciottesimo secolo che racconta la Guerra Sacra tra Atena e Ade di quell'epoca. Questa nuova uscita, come la precedente, è composta di tredici episodi la cui animazione, curata dallo studio TMS Entertainment, non ha deluso i fan dei Cavalieri e del Lost Canvas in particolare regalandoci una versione un po' più moderna dell'universo di Kurumada. Questi episodi sono usciti in Giappone nel 2011 e coprono l'arco narrativo che va dal sesto all'undicesimo albo della versione originale (dal 13° al 22° secondo l'adattamento della Panini) interrompendosi sul più bello. P.S. Non disperate fan del Lost Canvas perché si vocifera che la Toei è interessata a finire la serie, ma di questo ne riparleremo. Questo arco narrativo è incentrato sulla battaglia dell'armata di Atena contro delle divinità minori sottoposti di Ade, come gli Oneiroi, le quattro divinità del mondo dei sogni, o Hypnos e Thanatos, le due divinità gemelle. Inoltre questa fase della serie approfondisce il passato e la storia di

personaggi come Yato e Yuzuriha, mentre mette in risalto, ancora una volta, il valore dei Cavalieri d'Oro impegnati in battaglia approfondendo dei lati del loro carattere e svelando parte del loro passato. Anche la seconda uscita è curata da Yamato Video e Koch Media e ci regalano un cofanetto che contiene il box con i due dischi del blu-ray. Sulla parte frontale della custodia è presente un poster con Tenma e Sasha mentre sul retro anche in questo caso troviamo la sinossi della seconda stagione accompagnata dalle caratteristiche tecniche dei dischi ed alcune immagini ad accompagnare. Le immagini della copertina del box contenute i dischi è dedicata alle due divinità gemelle, Hypnos e Thanatos, che riempiono le due pagine del box, mentre sulla facciata interna vi è un'unica immagine raffigurante Tenma, Alone e Sasha bambini.

Il box contiene piccolo booklet di circa 20 pagine dove come immagine di copertina troviamo Tenma, conteso tra Ade e Atena con indosso l'armatura di Pegasus. All'interno le prime pagine sono dedicate alla sinossi dei 13 episodi con tanto di immagine ad accompagnare. Subito dopo inizia una specie di gallery che va a completarsi con quel-





la del primo booklet e ci mostra i character design dei personaggi mancanti come i Cavalieri d'Oro, le divinità protagoniste e alcuni specter. Il booklet si conclude con dei disegni aggiuntivi dei prota-

gonisti della Guerra Sacra. Passando ai dischi, la Yamato ha voluto mantenere lo stile della prima stagione mantenendo le tre diverse tracce audio in italiano più quella originale. Quindi sono disponibili ben quattro tracce audio diverse, ovvero quella originale giapponese, quella italiana fedele all'adattamento della serie anni 80, una seconda

traccia italiana con un adattamento fedele al 100% alla versione originale e la quarta che si differenzia da quest'ultima solo per la traduzione dei colpi dei protagonisti. In questo modo Yamato ha veramente accontentato i gusti di tutti i fruitori. I contenuti speciali dei due dischi seguono la linea tracciata dalla prima uscita, infatti troviamo anche in questo caso i video della sigla di apertura ("The Realm of Athena" degli Eurox) e di chiusura (Hana no Kusari di Maki Ikuno). Anche le sigle ci vengono proposte in diverse versioni ovvero priva di ogni cartello, con il testo originale giapponese o tradotto in italiano. Anche in questa edizione tra gli extra figura un divertente dietro le quinte del doppiaggio italiano della serie tra battute ben riuscite ed errori. Questo extra di circa mezz'ora si divide all'interno dei due dischi del blu-ray. Nella prima parte troviamo, tra gli altri, le nuove clip di Simon Lupinacci (Tenma), Jacopo Catalroni (Yato), Katia Sorrentino (Yuzuriha), Donato Sbodio (Hakurei) e Maurizio Merluzzo (Manigoldo). Nel secondo disco troviamo le clip di Federico Viola (Alone), Beatrice Caggiula (Pandora), Tony Sansone (Hypnos), Davide Fumagalli (Oneiros), Fabrizio Odetto (El Cid) e Gianluca Iacono (Ikelos). L'ultima, interessante, novità riguarda chi si fosse perso la prima stagione perché è possibile acquistare la serie completa di Lost Canvas in un unico cofanetto a tiratura limitata che comprende entrambe le stagioni e con caratteristiche immutate rispetto alle uscite individuali, fatta eccezione per le copertine.

gonisti della Guerra Sacra.

Passando ai dischi, la Yamato ha voluto mantenere lo stile della prima stagione mantenendo le tre diverse tracce audio in italiano più quella originale. Quindi sono disponibili ben quattro tracce audio diverse, ovvero quella originale giapponese, quella italiana fedele all'adattamento della serie anni 80, una seconda

traccia italiana con un adattamento fedele al 100% alla versione originale e la quarta che si differenzia da quest'ultima solo per la traduzione dei colpi dei protagonisti. In questo modo Yamato ha veramente accontentato i gusti di tutti i fruitori. I contenuti speciali dei due dischi seguono la linea tracciata dalla prima uscita, infatti troviamo anche in questo caso i video della sigla di apertura ("The Realm of Athena" degli Eurox) e di chiusura (Hana no Kusari di Maki Ikuno). Anche le sigle ci vengono proposte in diverse versioni ovvero priva di ogni cartello, con il testo originale giapponese o tradotto in italiano. Anche in questa edizione tra gli extra figura un divertente dietro le quinte del doppiaggio italiano della serie tra battute ben riuscite ed errori. Questo extra di circa mezz'ora si divide all'interno dei due dischi del blu-ray. Nella prima parte troviamo, tra gli altri, le nuove clip di Simon Lupinacci (Tenma), Jacopo Catalroni (Yato), Katia Sorrentino (Yuzuriha), Donato Sbodio (Hakurei) e Maurizio Merluzzo (Manigoldo). Nel secondo disco troviamo le clip di Federico Viola (Alone), Beatrice Caggiula (Pandora), Tony Sansone (Hypnos), Davide Fumagalli (Oneiros), Fabrizio Odetto (El Cid) e Gianluca Iacono (Ikelos). L'ultima, interessante, novità riguarda chi si fosse perso la prima stagione perché è possibile acquistare la serie completa di Lost Canvas in un unico cofanetto a tiratura limitata che comprende entrambe le stagioni e con caratteristiche immutate rispetto alle uscite individuali, fatta eccezione per le copertine.



SHION IL VERO SACERDOTE DI ATENA



Shion è uno dei due cavalieri sopravvissuto alla Guerra Sacra del diciottesimo secolo. A lui, Atena affidò il compito di ricostruire il Grande Tempio e preparare la nuova generazione di cavalieri alla prossima Guerra Sacra. Il suo nome ha un forte significato sacro poiché Sion è l'antico nome di Gerusalemme, che era sede del Grande Tempio ebraico, in questo modo viene sottolineata la sacralità dell'antico cavaliere dell'Ariete. Come il suo discepolo, Shion è uno dei pochi discendenti rimasti del continente di Mu, e anche uno dei pochissimi al mondo in grado di generare e riparare le sacre armature. Shion è uno di quei pochi personaggi a comparire in praticamente tutte le serie di Saint Seiya, e ogni volta lo fa con un taglio di capelli diverso. Nella serie classica compare con i capelli lunghi e biondi, che negli OAV di Hades diventano verdi, allo stesso modo viene presentato in Episode G e Lost Canvas, anche se nelle scene ambientate due anni prima li porta corti, mentre in Next Dimension viene presentato biondo con i capelli corti. In tutte le serie in cui compare la sua personalità non cambia, infatti si dimostra uno dei cavalieri più valorosi della sua generazione capace anche di riflettere prima di partire all'attacco a testa bassa.



TECNICHE

Rivoluzione stellare (Stardust Revolution): colpo segreto del Cavaliere che consiste nel colpire l'avversario con una devastante e distruttiva pioggia di energia stellare. Utilizzata per la prima volta nel manga classico, ma vista anche in Next Dimension, Episode G e The Lost Canvas. In Next Dimension viene rivelato che lo Stardust Revolution e il Rozan HyakuRyu-ha (Cento Draghi di Rozan) di Dohko di Libra sono due tecniche che hanno la stessa potenza; secondo Lost Canvas tale tecnica è stata creata dallo stesso Shion, che però nello sferrarla resta scoperto per un millesimo di secondo.

Muro di cristallo (Crystal Wall): un muro di cristallo generato dal potere psichico del cavaliere, che lo protegge e riflette gli attacchi contro coloro che li

hanno lanciati; ha il difetto di non avere grande durata nel tempo e di poter essere distrutto se il colpo è particolarmente forte.

Onda degli spiriti rinati dello Tsei She Ke (Sekishiki Tenryoha): è una tecnica che Shion utilizza in Lost Canvas contro Rune, dopo essere stato spedito nel Cocito dallo Specter di Barlon. Consiste nel richiamare le anime dei Cavalieri caduti e di unirle in una sfera d'energia che viene poi lanciata contro il nemico. Si tratta di una tecnica propria del maestro del ragazzo (Hakurei), che Shion ha visto utilizzare solo in occasione dello scontro del maestro contro Hypnos e che se usata nel mondo dei vivi richiede un grande sforzo fisico nel richiamare le anime dei defunti dagli inferi che indebolisce molto il corpo di chi la usa.

Shion è il cavaliere che si nasconde dietro la maschera del Grande Sacerdote, ma tredici anni prima che la Guerra Sacra potesse avere inizio viene assassinato da Gemini che ne usurpa il posto. Il Maestro dei Cinque Picchi rivela agli altri Cavalieri d'Oro che sia lui che Shion erano gli ultimi sopravvissuti alla precedente Guerra Sacra contro



Hades e che avevano ricevuto dalla dea Atena precisi compiti. Shion sarebbe diventato Grande Sacerdote e avrebbe ricostruito il Grande Tempio, mentre Dohko avrebbe sorvegliato la torre dove sono rinchiusi gli Specter di Hades.

Shion viene riportato in vita da Hades come specter insieme agli altri cavalieri deceduti nella battaglia delle Dodici Case. Il Re degli inferi chiede loro di portargli la testa di Atena in dodici ore in cambio della vita eterna, Shion e gli altri cavalieri fingono di accordarsi con la divinità solo per aiutare la dea a raggiungere l'ottavo senso e recuperare l'armatura divina di Atena. Non svelando il suo reale intento, Shion si trova davanti al suo allievo Mur al quale chiede di portargli la testa di Atena, ma una volta che Dohko raggiunge il Grande Tempio, i due vecchi amici si ritrovano a scontrarsi tra di loro. Dopo il sacrificio di Atena, Shion raggiunge la Statua di Atena in cima al santuario dove trova Pegasus, Sirio, Cristal e Andromeda. A loro Shion spiega il suo vero piano, poi con il sangue di Atena bagna la statua della dea ridestando l'armatura divina e ripara le armature dei quattro cavalieri di bronzo. Allo scadere delle dodici ore concesse da Hades, Shion saluta l'amico di un tempo, Dohko, e ritorna nell'aldilà.

NEXT DIMENSION

Nel manga sequel della serie classica Saint Seiya Next Dimension, Shion viene promosso insieme a Dohko da Cavaliere di Bronzo a Cavaliere d'oro, in vista della resurrezione di Ade. I due cavalieri vengono a conoscenza della prossima resurrezione del dio degli inferi, così decidono di uccidere il ragazzo che dovrebbe ospitare lo spirito del dio. Shion e Dohko vengono interrotti da Tenma, un ragazzo amico del giovane e che in realtà è il cavaliere di Pegasus. Dopo la comparsa di Pandora e del castello di Hades, Shion, Dohko

e Tenma affrontano alcuni Specter, tra cui due Generali degli Inferi: Vermeer di Griffon e Suikyo di Garuda. Shion e Dohko riconoscono nello specter di Garuda il loro vecchio amico Suikyo, precedente cavaliere della Coppa. Dopo che i nemici si ritirano per ordine di Hades, Shion, tramite l'Armatura della Coppa, guarisce le sue

ferite e quelle di Dohko e guardando dentro di essa riesce a vedere una visione del suo futuro dove si vede Grande Sacerdote.

Al Grande Tempio, Shion viene punito da Ox del Toro e Izo del Capricorno per essersi recato da Ade senza il consenso del Grande Sacerdote, rischiando di trascinare alla sconfitta l'esercito di Atena, la quale non è ancora ricomparsa. Poco dopo alla prima casa giunge Tenma accompagnato da Andromeda, giunto dal futuro, chiedendogli di lasciarlo passare per salvare Atena. Il cavaliere dell'Ariete si rifiuta e affronta Andromeda, ma il duello dura poco perché il custode della prima casa riceve un messaggio telepatico di Shijima di Virgo che gli dice che lui ed Atena sono in cima alle Dodici Case e che sono in pericolo. Poco dopo alla prima casa arriva anche Suikyo, cavaliere con cui ha condiviso l'addestramento, ed un manipolo di Specter a lui sottoposti. Dopo aver annientato gli Specter, Shion affronta Suikyo che lo mette in difficol-



tà. Shion viene aiutato dall'arrivo di Phoenix, ma nonostante questo non riesce ad evitare che Suikyo superi la prima casa, così permette anche a Phoenix di proseguire. Più tardi, Shion riceve la visita di uno strano serpente che gli annuncia che il potentissimo e leggendario tredicesimo Cavaliere d'Oro dell'Ofiuco sta per risorgere.



THE LOST CANVAS
Shion compare nel Lost Canvas salvando

Tenma e Sasha dall'attacco dello specter Worm e sconfiggendolo con i suoi attacchi. In seguito va in missione con Dohko e un manipolo di cavalieri in Italia, nel paese in cui è cresciuto Tenma, infatti il manipolo di cavalieri viene a sapere che l'umano che ospita il Re degli Inferi è in realtà Alone, il fratello di Sasha e l'amico di Tenma. I cavalieri subiscono una bruciante sconfitta e solo Dohko e Shion si salvano, ma sono costretti a ritirarsi. Durante lo scontro tra Albafica e Minosse, Shion corre a difendere il villaggio di Rodorio dall'ira del Generale degli Inferi e grazie al Muro di Cristallo riesce a contenere la sua furia. Shion, insieme al suo maestro Hakurei e all'esercito di Atena, si dirigono al castello di Ade dove Hakurei combatte contro Hypnos, dove con le onde infernali riesce a richiamare tutti i suoi compagni della precedente Guerra Sacra per poi attaccarlo con la sua tecnica finale, "Onda Celeste di Praesepe", che unisce tutte le anime in una sfera di energia che sconfigge il dio. Quando poi Hakurei sta per distruggere il sigillo della barriera di Ade, il dio degli inferi compare dinnanzi all'anziano guerriero uccidendolo sotto gli occhi sorpresi di Shion. Il cavaliere dell'Ariete, infuriato, prova ad attaccare Ade ma il dio ferma facilmente i suoi attacchi, Shion tenta di distruggere la barriera per completare la missione del suo maestro ma Ade lo ferma ancora una volta e lo attacca, sul punto di essere sconfitto viene salvato da Dohko

e Tenma che fermano l'attacco. Una volta recuperata la nave di Atena, Shion si unisce a Regulus e Sisifo per lanciare l'Urlo di Atena per poter entrare nella Tela Perduta. Una raggiunte le Case Malefiche, si scontra con lo specter Rune di Balrong. Lo scontro tra i due cavalieri è molto acceso, infatti Shion è costretto a confrontarsi con i suoi peccati passati, poi nel Cocito incontra i cavalieri passati che subiscono il supplizio

eterno, ma Shion riesce ad avere la meglio usando il colpo imparato dal suo maestro prima di morire, "l'Onda Celeste di Praesepe". Prima di essere sconfitto del tutto, Rune si rende conto che Shion è il legame tra le generazioni passate e future come prossimo Grande Sacerdote. Nello scontro finale con Ade, insieme a Doko richiama le dodici armature d'oro e, con gli spiriti degli altri Cavalieri d'Oro, produce un raggio di sole che fa fuggire Ade nell'ultimo Tempio dove verrà raggiunto da Atena, Tenma e Aron che si sacrificheranno per rimandare lo spirito di Ade nell'Elisio. Una volta tornati tornati sulla Terra, Shion riceve l'investitura da Atena di diventare Grande Sacerdote.



LE DODICI CASE



La nascita della V3 della Fenice non è molto chiara poiché quando Phoenix giunge negli inferi ha già indosso l'armatura. Quando il cavaliere della Fenice compare al Grande Tempio ha ancora indosso la sua V2, ma nella sua discesa negli inferi la corazza cambia. Per sua stessa ammissione sappiamo che non è grazie al sangue di Atena che avviene la mutazione dell'armatura. L'unico indizio ci viene dato nell'anime dove si vede Phoenix stringere le ceneri di Virgo, vi è infatti una remota possibilità che sia grazie a quelle ceneri, unite al fatto che il custode della sesta casa avesse raggiunto l'ottavo senso, che sia avvenuta la mutazione dell'armatura della Fenice. L'unica certezza è che la mutazione non sia avvenuta per mano di Mur o Shion. La nuova corazza è una naturale evoluzione della V2 della Fenice mantenendo le stesse forme ma risultando più coprente della precedente. Nonostante diventi una delle armature più resistenti, ad eccezione delle armature d'oro, nell'Elisio viene praticamente disinte-

grata da Thanatos, il Dio della Morte, ma grazie al tocco con il sangue di Atena presente vicino all'anfora dove è prigioniera, l'armatura della Fenice riesce ad evolversi in armatura divina.



TOTEM

Il totem della V3 rappresenta sempre la Fenice rappresentata in una posa più dinamica, ovvero con una zampa tesa come nell'atto di ghermire una preda. La disposizione dei pezzi è la solita, la maschera forma la testa, ed i coprispalle formano il grosso del corpo, mentre pettorale e cintura compongono il torace. Le ali spuntano sotto i coprispalle, estendendosi lateralmente. Ginocchieri e schinieri formano le zampe, mentre i due bracciali compongono l'addome, con le punte rivolte verso l'esterno. Le code, che per la prima volta sono tre, come nella versione indossata, e non quattro, si agganciano al retro dei coprispalle.



ELMO

L'elmo riprende la forma a maschera coprendo interamente i punti più importanti come la fronte, gli zigomi e le tempie, ma come tutti gli elmi delle nuove armature lascia scoperta la nuca del cavaliere. La maschera scende lungo il volto poco oltre la bocca venendo appena coperta dal collare fatto dai coprispalle. Sulla fronte è posizionata una placca a forma di rombo allungato da cui partono tre corna, le due laterali si estendono prima un po' orizzontalmente per poi alzarsi ben oltre la testa. Al centro vi è una terza corna che, pur restando la più piccola, è decisamente più lunga rispetto alla versione precedente ed alla sua base trova posto una piccola gemma viola. La colorazione della maschera è argento con le corna arancioni.



BLOCCO CENTRALE

Il pettorale è una spessa piastra bipenne che va ad agganciarsi sui bordi inferiori dei coprispalle andando a coprire e proteggere i coprispalle. Pur essendo abbastanza massiccia non è piatta, il centro infatti è sollevato rispetto alle parti laterali, suggerendo che sia più spesso in modo da proteggere al meglio lo sterno. I

quattro angoli sono appuntiti, quelli superiori puntano verticalmente verso l'alto, quelli inferiori diagonalmente verso il centro. La cresta centrale è più alta del resto del pettorale, e spunta sia verso l'alto che verso il basso. Il bordo superiore è più largo, a forma di rombo, appuntito ed arriva a coprire più o meno la cima dello sterno, terminando comunque a vari centimetri sia dalla gola che dal bordo dei coprispalle. Il bordo inferiore è abbastanza largo a sua volta, e la sua punta sembra complementare con la fibbia della cintura, che è a soli pochi centimetri di distanza. Il pezzo è interamente argento, fatta eccezione per gli angoli inferiori che sono di colore arancione acceso.



COPRISPALLE

I coprispalle della nuova armatura sono formati da due piastre rettangolari che sono sovrapposte, diritte, piegate sui bordi ante-

riore e posteriore, che proteggono interamente l'articolazione. Il rettangolo inferiore rimane più lungo e fuoriesce di qualche centimetro oltre la spalla mentre quello superiore è lungo circa la metà ed rimane leggermente sollevato. Al bordo dei due coprispalle è attaccato il collarino che protegge il collo di Phoenix, ed è a forma semicerchio. Inoltre i due coprispalle formano anche lo schienale dell'armatura sul retro a cui sono attaccate le tre code di piume della Fenice, e la parte anteriore fa da base d'appoggio per il pettorale. I due coprispalle sono interamente color argento.

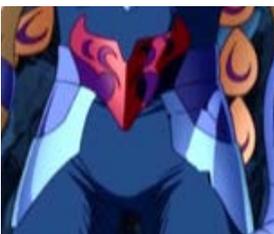
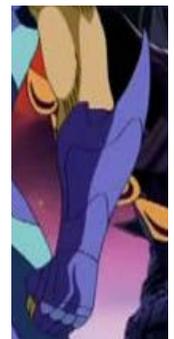


BRACCIALI

Anche in questa versione i due bracciali mantengono una forma diversa tra loro. Il bracciale sinistro ha una forma ovale, allungato e piegato sui bordi, in modo da proteggere anche i lati del braccio. Ai due lati del braccio, i bordi hanno una piccola punta quasi come a formare una specie di artiglio. Il bracciale termina con una lunga cresta appuntita ricurva verso il braccio che termina ben oltre il gomito. Il bracciale destro ha ancora la

forma bipenne, con due lame piatte che si estendono sui lati, prima diagonalmente verso l'esterno e poi verticalmente verso l'alto, ben oltre il gomito. Entrambi i bracciali vanno a coprire principalmente il dorso del braccio mentre è lasciata scoperta la parte inferiore del braccio, ad eccezione per i punti in cui sono presenti delle fasce metalliche che servono a tenere sul posto i bracciali.

I due bracciali hanno un punto di snodo all'altezza dei polsi per permettere il movimento della mano, mano che è difesa da del metallo più rigido sul dorso e più flessibile sul palmo per permettere di muovere la mano a piacimento. I due bracciali sono interamente colorate di un blu tendente al viola.



CINTURINO

Il cinturino è una specie di gonnellino formato da due ali laterali che coprono il femore e l'anca, ed hanno una forma di pentagono con la punta rivolta verso il basso. Sono di colore blu e argento e sono fissate alla cintura vera e propria. Al centro della cintura è presente una fibbia rossa a forma di V stilizzata ma con delle decorazioni violacee al suo interno che sembrano riprendere quelle della V2.

la punta rivolta verso il basso. Sono di colore blu e argento e sono fissate alla cintura vera e propria. Al centro della cintura è presente una fibbia rossa a forma di V stilizzata ma con delle decorazioni violacee al suo interno che sembrano riprendere quelle della V2.



SCHINIERI

Gli schinieri sono formati da due pezzi, le ginocchiere e gli schinieri veri e propri. Le ginocchiere hanno una forma romboidale con un rinforzo ovale al centro, ovvero la parte che ricopre l'articolazione. I bordi superiori e inferiori sono appuntiti con il primo molto di più fermandosi a circa metà della coscia, mentre il secondo è più corto e si adagia sugli schinieri. Ai loro lati una fascia metallica malleabile li tiene sul posto non impedendo i movimenti del cavaliere. Gli schinieri hanno una forma molto simile ai precedenti anche se più larghi. Frontalmente riescono a coprire per intero la tibia e la caviglia ma lasciano scoperti i polpacci, infatti il retro è difeso solo dalla larga fascia che tiene gli schinieri fermi. Sia le ginocchiere che gli schinieri sono di colore blu che tende al viola.

gli schinieri hanno una forma molto simile ai precedenti anche se più larghi. Frontalmente riescono a coprire per intero la tibia e la caviglia ma lasciano scoperti i polpacci, infatti il retro è difeso solo dalla larga fascia che tiene gli schinieri fermi. Sia le ginocchiere che gli schinieri sono di colore blu che tende al viola.



PREGI E DIFETTI DEI CAVALIERI DELLO ZODIACO

di Teuzzo

Per un fan come me cresciuto con il mito dei cavalieri non è semplice fare un'analisi il più possibile distaccata, cercando di trovare pregi e difetti senza farsi contagiare dalle emozioni che mi hanno dato. Cercando di essere il più possibile professionale sceglierò tre aspetti che ritengo pregi e tre che ritengo difetti della serie, stando soprattutto su quella classica ma a volte andando anche nelle serie successive. Inizierò con i pregi o comunque con le cose che maggiormente ritengo positive.

In primis c'è un aspetto che forse passa un po' in secondo piano ma che io ritengo molto importante, e cioè il lato educativo che i cavalieri hanno. Come in molti altri manga, analizzando bene si possono trovare nei cavalieri non pochi e utili spunti didattici, come ad esempio le nozioni sulla mitologia: come me credo che molti di voi si saranno fatti una cultura mitologica attraverso i cavalieri, Atena Dea della Guerra e degli eroi positivi che si battono per la giustizia, Zeus, re degli dei, Nettuno il Dio dei Mari e Ade, re degli Inferi. Sono tutte nozioni che sono ben approfondite nell'anime e che non sempre a scuola si studiano, ad esempio, probabilmente, la

storia della regina Andromeda nessuno di noi la conoscerebbe senza i cavalieri. Guardandoli si può fare anche un bel ripasso di Astrologia e Cosmologia. Le dodici costellazioni dello zodiaco sono la cosa che più salta alla mente, ma anche altre importanti notizie ci vengono date come quando all'inizio della Guerra Galattica Lady Isabel ci ricorda che il cielo è diviso in 76 costellazioni più le 12 dello zodiaco, 88, come sono le costellazioni riconosciute dalla NASA. Insomma guardare i cavalieri non è solo una perdita di tempo utile solo per divertirsi.

Entrando più dentro il manga, fra gli aspetti positivi non si può non sottolineare il fatto che, a differenza di altre opere, i buoni e gli eroi non sono soltanto i cavalieri di Atena, ma si possono trovare eroi positivi anche tra le file nemiche. Alcuni esempi sono Orion e Mime, apparsi nella saga di Asgard, o Kira e Syria nella saga di Nettuno. Questi quattro personaggi mi sono piaciuti tantissimo perché, anche se avversari, hanno grande nobiltà d'animo e combattono non per ambizione ma per seguire i propri ideali o per sincera devozione ai propri Dei. La morte di Kira di Scilla che si lancia a difesa della sua colonna quan-



do Andromeda la sta distruggendo è commovente, quella di Orion che si sacrifica per sconfiggere Sirya e salvare Ilda è di diritto tra le morti più epiche di tutte le saghe. I cavalieri da questo punto di vista sono democratici, il bene non sta solo dalla parte dei protagonisti principali ma lo puoi trovare anche fra le file avversarie.

La terza cosa che trovo particolarmente bella è la ricchezza di trama, l'idea di un personaggio come Gemini che caratterizza tutta la serie classica è geniale, la trama dei cavalieri non è lineare come altri manga dell'epoca, ma è sempre ricca di diversità e di deviazioni rispetto a quello che uno si immagina.

Avevo detto che ne avrei scritte tre cose positive, ma ne devo mettere un quarto punto perché non posso non citare i combattimenti, perché alcuni scontri, come ad esempio quello tra Cristal e Aquarius, sono così pieni di emozioni che difficilmente si trovano altrove.

Passando ora alle cose che ritengo più critiche ci tengo a sottolinearne due. La prima è che ci sono alcuni lati oscuri nella trama anche se poche righe sopra l'ho esaltata, e confermo il mio giudizio, ma ci sono alcuni punti non chiari, soprattutto all'inizio quando Pegasus sconfigge Cassios e conquista l'armatura. La domanda sarà stata fatta 1000 volte, ma io la ripeto: chi è il Gran Sacerdote che consegna l'armatura? Noi sappiamo che è Gemini, ma secondo me questa non l'hanno gestita bene. Ok nessuno aveva pensato al personaggio di Shion all'epoca, ma per come è stata spiegata, cioè che quell'uomo era già Gemini nella sua parte buona, non regge: lui inizia a dare la caccia a Pegasus poco tempo dopo che lo lascia andare via da Atene con l'armatura (Tisifone come sappiamo tenta di fermarlo per altri motivi)? E poi nel corso della serie abbiamo visto come i momenti in cui la parte buona di Gemini prende il sopravvento durano pochi minuti, non giornate intere.



Un'altra criticità che fin da piccolo mi ha tormentato sono i rapporti di forza, soprattutto durante la scalata alle 12 case. "Per combattere alla pari contro un cavaliere d'oro dovete acquisire il settimo senso" dice Mur ai 4 cavalieri: ok ma non credevo significasse che appena acquisisci il settimo senso con un colpo alcuni riesci a farli fuori. Un esempio per spiegare il mio pensiero sono i combattimenti di Andromeda: acquisisce lo stato ultimo contro Fish e lo sconfigge con la Nebulosa di Andromeda, poi con lo stesso attacco non riesce a uccidere né Mime e né Mizar, poi con Sirya che, dopo aver ricevuto la nebulosa in pieno petto con Andromeda ormai padrone del settimo senso, si rialza subito e addirittura riesce subito dopo a fermare Kanon, non uno a caso, per vendicarsi dell'inganno a Nettuno. Ciò vuol dire che Fish è inferiore a tutti e tre? Io non credo. Ci possono essere molti altri esempi ma non mi voglio dilungare, voglio solo dire che sui rapporti di forza ci si poteva stare più attenti.

Ultima criticità, più che altro una curiosità che credo molti fan hanno: dov'è il corpo di Micene? Durante l'Eufonia di Sagitta, alla nona casa, Gemini, sotto le sembianze di Gran Sacerdote, afferma che non ha mai visto il corpo morto di Micene. Perché se non lo ha seppellito Alman di Thule, dov'è? Anche qui piccolo buco di trama.

Fare critiche al mio cartone preferito è stato difficile, spero di essere stato abbastanza professionale...

CURIOSITA'

L'idea originale delle armature dei cavalieri dovevano essere simili ai kesa che erano i tipici abiti bianchi usati dai monaci tibetani, ma non si sposavano con le idee di Kurumada quindi decise di abbinare le armature alle costellazioni.





GOLD NEEDLE

EL CID DEL CAPRICORNO

di SEIYA85 & GIAN FRIZZ NEEDLE

El Cid è il Cavaliere d'Oro del Capricorno del diciottesimo secolo. Nato in Spagna, il suo nome deriva dall'eroe medioevale spagnolo Rodrigo Diaz di Bivar, detto appunto El Cid. Il suo aspetto fisico si rifà molto a quello del suo successore, Capricorn, quindi abbastanza alto e slanciato e con una folta chioma nera. El Cid è un personaggio molto silenzioso e introverso, difficilmente lo si vede parlare. In battaglia risulta freddo e determinato a portare a termine la sua missione, ma nonostante queste sue caratteristiche possano farlo sembrare solo un assassino essi è invece un cavaliere leale e gentile. Il cavaliere del Capricorno si addestra continuamente poiché è alla ricerca del taglio perfetto della lama della spada Excalibur posta nel suo braccio. El Cid ha diversi allievi ai suoi ordini, e nonostante sia molto severo con loro, il cavaliere tiene alle vite dei suoi allievi, così tenta di tenerli lontano dalle missioni più pericolose.

El Cid, prima dell'inizio della Guerra Sacra, accompagnava Sisifo del Sagittario nella missione sulla ricerca di informazioni sulle due divinità gemelle Hypnos e Thanatos. Di ritorno da quella missione, il Grande Sacerdote gli ordina di fare da scorta a Tenma. Dopo la morte di Manigoldo, che si è sacrificato insieme Sage per sconfiggere Thanatos, El Cid entra in azione e scruta il mondo dei sogni per liberare l'anima di Sisifo. Sulla sua strada incrocia un manipolo di Specter che però sconfigge facilmente, ma subito dopo è circondato da tre delle quattro divinità del Mondo dei Sogni che cercano l'anima del cavaliere di Pegasus per evitare reincarnazioni future. El Cid è pronto a fermarli, così attacca Icelo, il dio che governa la Phobia, con la sua Excalibur, ma Icelo è in grado di distorcere le dimensioni così fa sì che il cavaliere si colpisca con la sua stessa tecnica moz-

zandogli il braccio. Nonostante sia privo dell'Excalibur, El Cid cerca di continuare a combattere, ma viene sconfitto dalle divinità che lo gettano da una scogliera credendolo sconfitto, nel tornare nel loro regno, Phantato decide di prendere il suo braccio reciso come souvenir. Dopo essersi ripreso El Cid entra nel Mondo dei Sogni grazie alla risonanza del cosmo con il suo braccio, e si ritrova dinnanzi a Phantato. Il

custode della decima casa riesce ad avere subito la meglio sulla divinità che viene distrutta. El Cid si reca nella Phobia dove incrocia nuovamente Icelo. I due riprendono lo scontro interrotto nel mondo umano e, nonostante non abbia più il braccio, El Cid attacca con l'Excalibur ricreando la spada con il suo cosmo, ma Icelo gioca nuovamente con le dimensioni distorcendo lo spazio e attaccando senza sosta El Cid, che non riesce a vederlo. Il Cavaliere



d'Oro decide di spargere nello spazio intorno a lui il suo stesso sangue, in questo modo riesce a capire dove lo spazio è distorto e rivelando così dove si trova l'avversario. Una volta individuato l'avversario ad El Cid basta un colpo ben assestato per battere Icelo. Dopo aver battuto anche la seconda divinità dei Sogni, El Cid giunge nella Morphia dove è rinchiusa l'anima di Sisifo, lì incontra Tenma che ha appena battuto Morpheo. I due cavalieri credono che ormai l'anima di Sisifo sarebbe dovuta essere libera dopo la morte del guardiano della Morphia, ma il senso di colpa e il dolore impediscono a Tenma ed El Cid di salvarlo. Dinanzi ai due compare Oniro, l'ultima divinità rimasta in vita e unisce a lui le anime degli altri tre sconfitti creando una creatura mostruosa. El Cid e Tenma provano a combattere il mostro ma vengono messi in difficoltà da lui, finché non sono difesi dall'anima di Atena, giunta lì anche lei per salvare Sisifo. Unendo i loro colpi Tenma ed El Cid fanno sì che il mostro raggiunga il mondo reale in modo da proteggere il sogno di Sisifo in cui è entrata anche Atena. Una volta fuori,

El Cid scopre che le quattro divinità dei sogni avevano precedentemente ucciso Rusk, Lacaille e Tsubaki, i tre allievi di El Cid. Deciso a vendicarsi, El Cid attacca senza sosta gli Oneiroi ma senza causargli gravi danni nonostante anche l'aiuto di Tenma, Yato e Yuzuriha. Nel mondo dei sogni, Atena riesce a liberare Sisifo e a tornare nel mondo reale, al Santuario, una volta lì il cavaliere del Sagittario scocca una freccia intrisa del cosmo di Atena, spedendola sul campo di battaglia. Tramite la telepatia, Sisifo riesce a comunicare con El Cid avvertendolo che solo colpendo tutti e quattro gli dei allo stesso momento avrebbe potuto battere gli Oneiroi. El Cid riesce a tagliare la freccia di Sisifo in quattro riuscendo a colpire tutte e quattro le divinità distruggendo le quattro anime nello stesso momento. Ma prima di morire gli Oneiroi provano ad uccidere Tenma, ma El Cid si para in sua difesa colpendo il mostro dritto al petto con braccio mozzato. Il cavaliere del Capricorno muore insieme alle quattro divinità nell'esplosione che ne deriva.



FOCUS - IL CAPRICORNO, IL FEDELE DI ATENA

Il cavaliere del capricorno è baluardo di giustizia. Viene definito più volte il più fedele alla dea, la quale lo ricompensa con un arma che esula dalle 12 custodite con riserva nella cloth della bilancia. Atena dona la sacra spada della leggenda e la forgia nel cosmo del decimo custode dello zodiaco. Ma può davvero esistere qualcuno tra i fedeli di Atena che più di altri può ergersi a custode della Giustizia e della Fiducia? Sicuramente no. Atena ritrova nei cavalieri del Capricorno uomini valorosi ma di certo non incorruttibili e non di meno umanamente fragili. La spada Excalibur rappresenta però un rinforzo nella missione, una responsabilità maggiore e di certo un attestato di vera fiducia per poter difendere la Pace! La sacra spada è colei che ha supportato Shura nel resistere al primo colpo del Re Diavolo di Gemini (Gen Rou Ma Ou Ken) e la necessità di un secondo e doloroso rinforzo. Fu il primo infatti, nell'EpisodeG, a comprendere la vera natura di Saga. Ma il dolore per il suo gesto contro il suo amico Micene proprio per colpa della sua responsabilità e senso di dovere ne ha indebolito lo spirito e l'anima. Troveremo Shura con il costante senso di colpa e un'anima debole porta alla

conseguente fragilità della spada che in più occasioni si romperà. La spada non è invincibile perché riflette le fragilità dell'uomo che la impugna; ma la bellezza della Fede è che è una luce che mai si spegne e che dona sempre l'occasione di risplendere ed aggiustare ogni cosa .



CURIOSITA'

Saint Seiya è stata la prima opera di Masami Kurumada ad essere tradotta da manga ad anime, con il crescere della fama del mangaka, in seguito furono trasposti anche altre opere di Kurumada precedenti ai cavalieri come Ring ni Kakero e Fuma no Kojiro.



BATTAGLIE EPICHE

PHOENIX VS VIRGO

di Il Risolutore

V: “D’accordo Andromeda, sei fortunato! Ti grazie dalla sofferenza che eri destinato a sopportare dandoti il colpo di grazia”

Virgo si appresta a colpire Andromeda, ma la sua mano sanguigna e si domanda il perché. Scrutando il pavimento vede una piuma di bronzo e, subito dopo fa il suo ingresso in scena Phoenix, materializzandosi alla sesta casa.

P: “Ci incontriamo di persona, Virgo. Sono colui che ha combattuto con i tuoi discepoli lontano da qui, nell’Isola del Riposo.”

Virgo dà il benvenuto a Phoenix e lo avvisa dicendogli che con lui sarà spietato, come lui lo è stato con i suoi discepoli.

Il cavaliere d’oro invita Phoenix a guardare sotto i suoi piedi e vede che le poche gocce di sangue perso da Virgo sono diventate un lago di sangue che presto lo sommerge quasi del tutto.

Virgo dice che c’è un modo per liberarsi dal sangue, e cioè inginocchiarsi ed adorarlo.

Phoenix ovviamente rifiuta, espande il proprio cosmo e si libera del sangue del cavaliere della Vergine.

Ricordando lo scontro tra Phoenix, Pavone e Loto, i discepoli di Virgo, il cavaliere d’oro ri-

corda a Phoenix quando in un frangente del combattimento gli era impedito di muoversi, spiegandone il motivo: su di lui incombeva il cosmo della Vergine. La salvezza del cavaliere di bronzo è stata l’interferenza del cosmo di Lady Isabel, ma Virgo non la riconobbe. Quella distrazione del cavaliere d’oro permise a Phoenix di sconfiggere i due discepoli.

Phoenix si domanda come mai Virgo, seppur essere l’uomo più vicino alla Dea Atena, non ne riconobbe l’identità.

V: “Messaggero tra la terra ed il cielo sono nel corso della vita”

Dopo ciò capì che Virgo è nientemeno che il guardiano della porta dell’Ade.

A questo punto il cavaliere dorato attacca Phoenix con il suo colpo segreto “Volta di Minosse”.

V: “ Dei 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 chi ha tradito. La loro pena è quella di rimanere immersi per l’eternità in un mare di lacrime, le lacrime di chi ha riposto in loro fiducia e ne è rimasto deluso.

- Il secondo mondo è quello degli ingordi. La loro pena è quella di provare su di sé i



morsi della fame eterna. Hanno tolto il poco per avere il molto. Soffriranno in eterno nella 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 hanno le sembianze 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 nessuna guerra.

- Il quinto mondo è il mondo degli umani. La loro pena è quella di essere costretti a cedere alle emozioni.

- Il sesto mondo, il mondo della dimenticanza. Nessuna pena è decretata per le anime imprigionate, l'unico conforto, quello di essere ricordati non è concesso loro. Simili a fantasmi in un limbo senza memoria." Dopo aver subito il colpo, Phoenix sembra avere la peggio, ma quando Virgo si avvicina, il nostro cavaliere di bronzo balza in piedi e lo colpisce col suo "Fantasma diabolico" facendo-

gli addirittura perdere l'elmo, ma senza creare alcun danno fisico.

Virgo domanda a Phoenix cosa lo muova a combattere contro di lui, ed in risposta spiega che tra i cavalieri di bronzo c'è un forte legame di amicizia e fiducia.

Virgo decide di fare sul serio e manda in frantumi l'armatura della Fenice e lo attacca con l' "Abbandono d'Oriente".

Il cavaliere d'oro è convinto di aver battuto Phoenix, ma invece ricompare ancora davanti a lui con l'armatura di nuovo indosso, e sfodera le sue "Ali della Fenice", che però Virgo ferma solo col palmo della mano. Davanti a tanta tenacia, il guardiano della sesta casa decide di usare il suo colpo più potente, il "Sacro Virgo".

V: "Che il cerchio d'oriente della Vergine si completi, e così le fatali spire. Che le perle dell'incantesimo splendano sulla sesta casa".



FINALMENTE VIRGO APRE GLI OCCHI! Ora il guardiano dorato non ha più scrupoli ed espanderà il suo cosmo al massimo.

Virgo priva così Phoenix del primo senso, quello del tatto. Cade dal suo corpo l'armatura e viene come assorbita dal pavimento.

Subito dopo priva Phoenix dell'olfatto. Il cavaliere di bronzo chiede a Virgo come mai, proprio lui che è il cavaliere più vicino ad Atena, non si sia accorto

che Arles lo stia usando per i suoi fini, ma di tutta risposta viene privato del gusto, così non potrà più parlare e, rapidamente anche la vista viene azzerata al nostro eroe.

V: "L'ultimo senso che ti è rimasto è l'udito, puoi ascoltarmi dunque... poco fa mi hai posto una domanda, lascia che ti risponda ora. Virgo, cavaliere d'oro presiede la sesta casa che è ad Atene.



Non può che combattere per Atena! Noi cavalieri a lei siamo fedeli, e la dea ci fa conoscere la sua volontà per bocca di Arles. Le leggi che governano questo universo sono leggi fisse ed immutabili dai tempi dell'antica Grecia. Dai tempi dell'antica Grecia la giustizia regna nel Grande Tempio. Dai tempi dell'antica Grecia fino ai tempi che verranno in futuro la giustizia regnerà sempre nelle 12 case dello zodiaco, così come ora. Mi dispiace, non posso pensare che Arles appartenga alle forze oscure, che cosa ne sarebbe dell'ordine costituito?"

Dopo ciò Virgo toglie l'ultimo senso a Phoenix, l'udito.

Nel frattempo il fuoco della sesta casa si è spento e tutti e 4 i cavalieri di Atena sono al tappeto privi di sensi. Dai piedi del santuario Lady Isabel sprona Phoenix a riprendersi e non abbandonarsi al mondo della dimenticanza.



Virgo attacca nuovamente la fenice con la “Volta di Minosse” ma Andromeda ripresosi blocca il colpo con la sua catena.

Ma la cosa che stupisce di più il cavaliere della Vergine è Phoenix che si para davanti a lui, in piedi. Telepativamente dice ad Andromeda di andarsene, o per lo meno di mettersi al riparo, e gli suggerisce di fingere di tradirlo, l'importante è che se ne vada. Andromeda accetta, ritira la sua catena e lascia il fratello il balia di Virgo che lancia verso Phoenix la “Volta di Minosse”, ma il cavaliere di bronzo è circondato da una barriera



lucente che si spande per tutta la sesta casa. Nel frattempo si destano anche Sirio e Pegasus. Questa nuova forza di Phoenix deriva dal settimo senso, l'unico non ancora tolto da Virgo. Nemmeno detto ed il cavaliere d'oro si prende anche questo senso scaturito dal cuore del fratello di Andromeda.

Con Phoenix a terra per l'ennesima volta, Andromeda si accinge a battersi con Virgo ma è nuovamen-

te fermato da Phoenix che, incredibilmente parla, e ribadisce di allontanarsi e che continuerà lui ad affrontare il guardiano dorato.

Nello stupore generale Phoenix acquisisce il 7o senso. Virgo ora capisce che la fenice ha un cosmo pari al suo, se non superiore. Per la prima volta Vir-

go viene dominato dalla paura. Phoenix appare dietro di lui.

P: “Virgo, di proposito ho lasciato che spegnessi i miei 5 sensi”

V: “Sei un folle! Folle e temerario! Non ti rendi conto di cosa hai rischiato per acquisire il settimo senso?”

P: “Era l'unico modo che avevo per essere pari ad un cavaliere d'oro, l'unica strada per incamminarmi ad acquisire il settimo senso... so cosa ho rischiato : la vita che ormai era già perduta. Avrei dovuto esitare? L'universo ora ci attende, noi due entreremo nel paradiso dei cavalieri”

Phoenix prende Virgo alle spalle.

V: “Ma cosa dici? Vuoi forse portare il cosmo di Phoenix ai limiti estremi della costellazione ed esplodere con essa? A tal punto hai deciso di impazzire? E' vero, è l'unico modo che hai per sconfiggermi, ma a cosa giova una vittoria se non sei più vivo per gioirne? CI OSCUREREMO IN UN MONDO DI LUCE!!!

Dopo aver salutato gli altri e rincuorato il fratello, di Virgo e Phoenix non rimane più niente, soltanto l'armatura d'oro vuota della Vergine, disposta a rappresentare il segno zodiacale proprio.

CURIOSITA'

A Tokyo, nel 2013, e in Francia, ad Aprile 2014 e Aprile 2016, si sono tenuti dei concerti chiamati “Pegasus Symphony” in cui vennero risuonate tutte le musiche dell'anime classico di Saint Seiya.



TENMA DI PEGASUS
LOST CANVAS

SCATOLA



La scatola del myth di Tenma è nella classica versione a libro, infatti aprendo frontalmente la scatola è possibile vederne il contenuto, che viene estratto, però, dalla parte alta.

La facciata principale della confezione di Tenma è molto minimalista, infatti abbiamo l'immagine del myth a figura intera in una posa statica. Sullo sfondo, per circa più della metà, è presente una sorta di screen-shot dell'anime rappresentante Tenma a mezzo busto e dietro di lui un cielo stellato. Nell'angolo in alto a destra trova spazio il logo del Lost Canvas, mentre nella parte bassa, al centro, troviamo il logo dei Myth Cloth e nell'angolo in basso a sinistra l'immancabile logo Bandai. Sull'altra facciata della scatola troviamo come di consueto delle immagini che ci riassumono il contenuto, a partire dall'immagine principale, a tutta pagina, con Tenma nella posa di scagliare il "Pegasus Ryuseiken". Nei quattro angoli troviamo altrettante immagini più piccole, partendo dalla parte alta nell'angolo dietro è posizionata un'immagine di Tenma con indosso

l'armatura in una posa abbastanza statica, mentre nell'angolo sinistro vi è un'immagine dell'anteprima del totem dell'armatura di Pegasus del diciottesimo secolo. Nella parte bassa, partendo da destra, vi è l'immagine di Tenma a mezzobusto senza il suo diadema, mentre nell'angolo opposto il cavaliere è rappresentato in una posa più dinamica come fosse inginocchiato dinnanzi ad Atena. Su entrambe le facciate laterali è raffigurato il simbolo di Pegasus presente sullo scigno di bronzo e sulla parte alta è presente la scritta "Saint Cloth Myth" e in quella bassa "Pegasus Cloth". All'interno della scatola sono presenti due blister, il primo contiene il personaggio di Tenma e numerosi pezzi dell'armatura insieme a tre coppie di mani e un viso extra azione, mentre il secondo blister è dedicato allo scheletro del totem ed ai pezzi mancanti dell'armatura come il pettorale e il cinturino.





Il totem è, stilisticamente, abbastanza diverso e grande rispetto ai totem fatti per i myth di Seiya, ma anche in questa versione il risultato è davvero ottimo, molto ben fatto e curato nei particolari. Il cavallo alato è rappresentato in una posa dinamica, rampante che si sposa molto bene con tutto l'insieme. Il montaggio del totem risulta molto facile ed intuitivo, ma è consigliabile sempre di seguire le istruzioni. La dislocazione dei pezzi dell'armatura sul totem è molto simile a quella delle altre armature di Pegasus, quindi avremo gli schinieri sulle zampe posteriori mentre sulle zampe anteriori sono posizionate le ginocchiere e i copricoscia. Il busto dell'animale è

formato dal gonnellino e dal pettorale, i due bracciali vanno a formare il collo mentre l'elmo completa la testa del cavallo. Il totem è davvero ben fatto inclusa la basetta su cui poggia il totem e su cui è rappresentato in rilievo il simbolo di Pegasus.

Il myth di Tenma con indosso la sua armatura fa la sua bella figura. I dettagli del volto, sia quello standard che quello azione, e i capelli sono molto verosimili con la controparte animata. Anche la colorazione del personaggio, dalla pelle al corpo, è quella che abbiamo visto sull'anime. Questa versione dell'armatura di Pegasus è per certi tratti molto simile alla V1 indossata da Seiya, tranne per l'elmo che in questo caso è a diadema, con una colorazione più uniforme, infatti l'intera armatura è di un color argento tendente al blu, senza alcun fregio, come invece è l'armatura di Seiya. Inoltre l'armatura è quasi tutta in metallo tranne che per il gonnellino e per l'elmo. Il montaggio dell'armatura sul personaggio è molto facile ed intuitiva che non richiede l'utilizzo delle istruzioni. Il myth di Tenma è in grado di ricreare numerose pose senza nessun problema perché è un myth molto stabile anche grazie alla sua armatura che non lo appesantisce più di tanto.

COMMENTO

Il myth di Tenma, sia il totem che il personaggio, è davvero di ottima fattura e praticamente identico alla sua versione animata che a parer mio può tranquillamente reggere il confronto con la linea EX. Il contenuto della scatola non è ricco ma contiene tutto il necessario, infatti sono presenti tre diversi set di mani e un volto azione, inoltre la scatola contiene due dettagli che vanno ad arricchire questo myth, parliamo del braccialetto di fiori, fatto da Sasha/Atena, da mettere al polso di Tenma e della basetta su cui poggiare il totem che raffigura il simbolo di Pegasus in rilievo. Considerando che il prezzo di questo myth non è esoso, io vi consiglio di non lasciarvelo scappare, nella vostra collezione non può mancare.



VOTI

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



I CAVALIERI DELLO ZODIACO - SAINTIA SHO 10

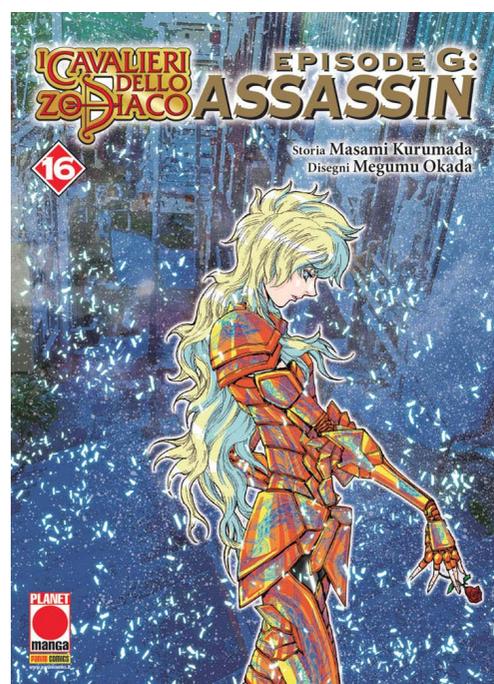
DATA DI USCITA: 14 GIUGNO 2018
 EDITORE: PLANET MANGA
 PREZZO: 4,50€
 VOLUME: BIANCO E NERO

Mentre Elda e Katya concludono la missione al tempio di Artemide, la malvagia dea Eris attacca la Terra, facendo prigioniera Atena. Adesso, l'unica speranza per salvare Saori sono le Saintia, aiutate però da un inatteso alleato, che dal passato porta con sé una scioccante verità!

I CAVALIERI DELLO ZODIACO - EPISODE G ASSASSIN 16

DATA DI USCITA: 21 GIUGNO 2018
 EDITORE: PLANET MANGA
 PREZZO: 4,50€
 VOLUME: A COLORI

Shura, il Cavaliere d'Oro del Capricorno, affronta un nuovo Gladiatore, forse il più potente mai apparso. Le sue gesta vengono seguite con apprensione dai suoi compagni d'armi e dai Cavalieri fedeli a Tomoe, la dea Atena speculare.



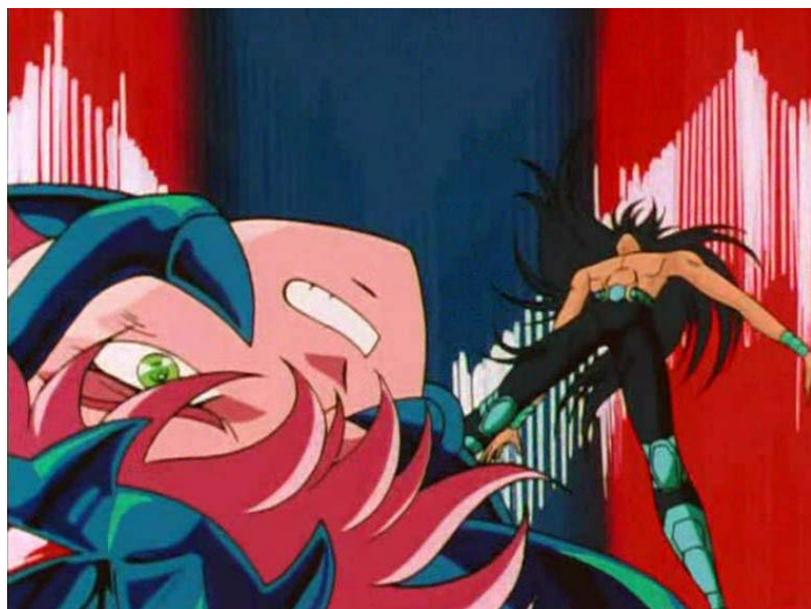


EPISODIO 90 L'ORSA MAGGIORE

Sirio viene attaccato da Megrez con le “Anime della Natura”, così il cavaliere viene messo in difficoltà dagli assalti degli alberi, finché un ramo non lo blocca stritolandolo. Megrez gli propone di salvargli la vita in cambio dello zaffiro di Luxor, ma Dragone rifiuta. In aiuto del cavaliere giunge l'anziano maestro, seguendo i suoi suggerimenti Sirio si concentra al punto tale che né Megrez né le anime della natura riescono più a percepire la sua presenza. Una volta libero, Sirio si prepara ad attaccare, ma in quel momento le anime percepiscono nuovamente la sua presenza e tornano ad attaccarlo. Nuovamente il cavaliere si concentra riuscendo a fermare le anime della natura, ma non Megrez che lo attacca e tenta di distrarlo accennando del rischio che corrono Pegasus e Castalia. Questo rompe la concentrazione di Sirio e viene riconosciuto dagli alberi che riprendono ad attaccarlo. Rialzatosi, Dragone riprende a concentrarsi, fermando temporaneamente le anime della natura. Nel tentativo di distrarlo, Megrez decide di svelargli i suoi piani di conquista, e Dragone, indignato, si muove e viene colpito da un ramo. Megrez racconta di aver letto in un antico libro che un giorno un uomo del suo casato sarebbe stato destinato a salvare la regina di Asgard da una minaccia aliena. Il libro parlava anche dell'anello del Nibelungo, dei sette zaffiri, di Balmung e dei sette cavalieri del nord. Dopo un primo momento in cui credeva di essere lui il predestinato a salvare Ilda, ma le sue mire erano maggiori e decise di puntare a ottenere la Spada Balmung per governare su Asgard e sul mondo. L'occasione si presentò quando Ilda richiamò le armature di Asgard dopo essere stata posseduta dall'anello del Nibelungo, e l'arrivo di Atena e dei suoi cavalieri ha poi favorito i suoi piani. Dragone, seppur indignato, riesce a concentrarsi e fermare le anime ignorando le provocazioni

dell'avversario. Mentre Andromeda arriva all'ingresso del palazzo, nella foresta Megrez approfitta del fatto che Sirio è bloccato e lo attacca facendogli crollare addosso un albero. Ora che Sirio è ferito, il cavaliere di Asgard decide di attaccarlo con la Teca di Ametista. Sirio sembra spacciato, ma all'ultimo momento riesce a liberarsi e proteggersi con lo scudo, ma subito dopo si libera dell'ar-

matura con una mossa a sorpresa, poi subito dopo si inginocchia davanti a Megrez. Ormai sicuro della vittoria, Megrez lancia la Teca d'Ametista, ma Sirio, una volta libero di muoversi, reagisce con il Colpo Segreto del Drago Nascente. Entrambi i cavalieri subiscono i colpi, anche se Sirio riesce a portare il colpo letale a Megrez, che crolla a terra sconfitto. Alla sconfitta del Cavaliere di Asgard, le teche da lui create su Castalia e Pegasus vanno in pezzi. Poco dopo i due cavalieri si riprendono, e con loro anche Cristal si riprende andando a prendersi cura di Sirio, mentre Pegasus si occupa di Castalia, ma la donna lo esorta a proseguire senza perdere tempo, avvisandolo di stare attento a Mizar. Cristal raggiunge Pegasus e gli mostra i quattro zaffiri recuperati da Sirio, che prima di svenire gli ha detto di continuare momentaneamente senza di lui. Nonostante sia preoccupato per Castalia, Pegasus riprende la corsa con Cristal, mentre la donna sviene nella neve. A palazzo, Mizar rassicura Ilda affermando che, anche se i nemici possiedono cinque zaffiri, per vincere hanno bisogno servono tutti e sette.



EPISODIO 91

DOPPIA CONFIGURAZIONE



scontro tra Mizar e Andromeda con i due cavalieri che riescono a schivare i primi attacchi portati dall'avversario, finché Mizar riesce a fermare la catena. Intanto nella foresta, Castalia è ancora svenuta al suolo finché non viene aiutata dall'arrivo di Tisifone. Avvolta l'alleata col proprio mantello, Tisifone cerca di curarla, ma Castalia le dice di avvisare Pegasus, e le racconta una cosa dettata in Grecia

da Toro. Al Grande Tempio la sacerdotessa curava le ferite del custode della seconda casa finché il cavaliere non le ha rivelato che non era stato vinto da Mizar, perché nonostante era stato colto di sorpresa era riuscito comunque ad evitare il colpo del cavaliere del Nord. Ma qualcun altro è stato a colpirlo alle spalle. Preoccupata, Castalia era corsa ad Asgard, e fortunatamente aveva incontrato Kiki e Flare e proprio le sorella di Ilda le aveva rivelato che secondo molti Mizar ha un'ombra che lo protegge. Il riferimento di Flare è alla stella gemella che splende di fianco a quella di Mizar nella costellazione dell'Orsa. Intuendo la minaccia, Castalia aveva cercato Pegasus, ma lo scontro con Megres le aveva impedito di spiegargli tutto. Una volta conosciuta la verità, Tisifone

decide di correre da Pegasus per avvertirlo del pericolo. Intanto a palazzo Mizar continua a schivare con facilità la catena di Andromeda rallentata dal gelo. Mizar passa all'attacco sferrando i Bianchi Artigli della Tigre con cui riesce a superare le difese del nemico travolgendolo. Determinato a non deludere i suoi amici e i Cavalieri d'Oro che hanno forgiato la sua nuova armatura, Andromeda inizia a bruciare il suo cosmo. Intanto Pegasus e Cristal vedono la loro corsa bloccata da una frana, così Cristal decide di usare l'Aurora del Nord per aprire un varco in una parete, ma dalla breccia soffia la gelida aria di Asgard, che atterra entrambi i guerrieri. Cristal e Pegasus cadono privi di sensi mentre, più indietro, Andromeda sembra soccombere agli assalti portati da Mizar. Ad insaputa di entrambi, un'ombra osserva di nascosto la lotta.

In una capanna nei pressi di Asgard, Flare si è ripresa dopo lo scontro tra Artax e Cristal e avvisa Kiki del pericolo che rappresenta Mizar. Intanto Cristal e Pegasus si avvicinano al palazzo di Ilda mentre poco più avanti Andromeda entra finalmente nell'enorme corridoio del palazzo di Ilda. La sacerdotessa è infuriata per l'ingresso di Andromeda a palazzo, e neppure le parole di Orion la rassicurano del tutto, specie dopo le morti di Mime, Thor, Luxor, Megres ed Artax. All'interno del palazzo, Andromeda percorre il lungo corridoio finché la sua catena non avverte una presenza nemica. È Mizar a pararsi sulla sua strada, lo stesso cavaliere già incontrato a Nuova Luxor. Andromeda ricorda brevemente quello scontro, poi sferra la catena, che però Mizar evita con facilità sorprendente, e subito dopo contrattacca. Il primo assalto del cavaliere del nord va invece a segno, ma l'arrivo di Pegasus e Cristal salva il cavaliere da una probabile fine. Cristal mostra ad Andromeda i quattro zaffiri recuperati mentre l'amico gli mostra lo zaffiro che era di Mime. Pegasus si prepara ad affrontare Mizar, i due cavalieri, che si erano già incrociati a Nuova Luxor, iniziano a bruciare i loro cosmi. Nel mentre Pegasus si chiede quale sia il segreto di Mizar sul quale Castalia lo ha messo in guardia. Prima che il duello inizi, Andromeda ferma l'amico chiedendo di lasciar combattere lui poiché è ancora fresco di forze grazie all'aiuto del fratello nello scontro con Mime, ed è convinto di avere possibilità rispetto ai suoi compagni. Sia Pegasus che Cristal, seppur con qualche remora, acconsentono e proseguono la loro corsa superando il nemico mentre nell'ombra un misterioso figura li lascia passare. Riprende lo



decide di correre da Pegasus per avvertirlo del pericolo. Intanto a palazzo Mizar continua a schivare con facilità la catena di Andromeda rallentata dal gelo. Mizar passa all'attacco sferrando i Bianchi Artigli della Tigre con cui riesce a superare le difese del nemico travolgendolo. Determinato a non deludere i suoi amici e i Cavalieri d'Oro che hanno forgiato la sua nuova armatura, Andromeda inizia a bruciare il suo cosmo. Intanto Pegasus e Cristal vedono la loro corsa bloccata da una frana, così Cristal decide di usare l'Aurora del Nord per aprire un varco in una parete, ma dalla breccia soffia la gelida aria di Asgard, che atterra entrambi i guerrieri. Cristal e Pegasus cadono privi di sensi mentre, più indietro, Andromeda sembra soccombere agli assalti portati da Mizar. Ad insaputa di entrambi, un'ombra osserva di nascosto la lotta.



SAINT SEIYA CHAPTER 0

CAPITOLO 5

Il cavaliere di Pegasus (I parte)

Poche ore prima dell'inizio del torneo, l'uomo misterioso raggiunse la sua destinazione: una piccola isola vulcanica.

«Death Queen Island... il luogo perfetto per dei reietti come loro!» disse mentre camminava.

Non appena i black saints lo videro esclamarono:

«Un... gold saint? Come fa a essere qui?»

«Tsk! Siete così inetti che non vi siete accorti che il sigillo si è sciolto. Forse non è stata una buona idea sceglierli. Non sareste neanche in grado di uccidere una formica.» disse il gold saint.

«Non ci sottovalutare. In tutti questi anni ci siamo allenati duramente e abbiamo riportato i nostri cosmi ai livelli di un tempo, se non superiori. Ora lo scoprirai sulla tua pelle!»

Il gold saint sorrise beffardamente, mentre i black saints saltarono tutti in sincrono. Senza il minimo sforzo, il misterioso saint allargò le braccia e i black saints furono investiti come da una fortissima onda d'urto. Riuscirono a non essere coinvolti dall'esplosione, per miracolo, solo una ventina.

«L'avevo detto che siete degli inetti. Non siete ancora in grado di sconfiggere i gold saints!»

Guilty, che si salvò insieme al suo fedele braccio destro Jango, della costellazione della fornace, si avvicinò all'uomo nonostante le grida dei suoi scagnozzi.

«Il sigillo si è ormai sciolto. Perché non ti levi quella maschera assurda?»

«Ormai ci ho fatto l'abitudine. È per questo che non ci eravamo accorti che la barriera era svanita. Abbiamo imparato a convivere con essa.»

«Capisco!»

«Bene, ora che abbiamo esaurito i convenevoli e tu hai dimostrato la tua superiorità, come mai Atena ti ha mandato a ucciderci? Si è svegliata con il sedere scoperto? O l'hai deciso da solo perché ti stavi annoiando?»

«In verità ero venuto qui per farvi una proposta, non

per attaccare. È colpa dei tuoi scagnozzi se ho reagito uccidendoli quasi tutti.»

«Una proposta? Di che genere?»

«Voi odiate la dea Atena per avervi bandito su quest'isola per duecentocinquanta anni, vero?»

«Naturalmente. Mettiti nei nostri panni e capirai!»

«Bene. Oggi c'è un torneo per decidere chi sarà il nuovo saint di pegaso al quale la dea Atena assisterà. Questo significa che metterà fuori il naso dal suo palazzo. Io vi propongo di cogliere l'occasione per potervi vendicare e ucciderla!»

«Ucciderla, eh? Allettante, ma c'è un piccolo problema! Siamo sicuramente in grado di uccidere i saints di casta più bassa che si trovano nell'arena, ma se ci sono, come immagino, anche i tuoi colleghi non ce la faremo mai. Piuttosto, come mai uno dei gold saints, che sono tra i più fedeli guerrieri di Atena, vuole che muoia?»

«Io voglio il potere e lei rappresenta per me un grosso ostacolo! Ecco perché voglio che la uccidiate! Comunque, sconfiggere i miei colleghi non sarà un problema. A questo ci penso io...»

Puntò l'indice sulla fronte di Guilty, lanciò un raggio che la colpì, il black saint s'inginocchiò soffrendo per qualche secondo per poi rialzarsi.

«Cosa mi hai fatto?»

«Non ho finito!»

Colpì anche gli altri e tornò a parlare.

«Questo mio colpo segreto ha moltiplicato la vostra forza! Adesso, avete una forza demoniaca così forte da poter sconfiggere anche i gold saints!»

«S... sì... la sento! Finalmente ci riveleremo ad Atena. Finalmente potremo vendicarci!» dissero in coro.

«Molto bene. Pensate tranquillamente al da farsi, mentre io torno alla mia casa perché poi andrò ad assistere al torneo. Non vorrei destare sospetti!»

Aprì il varco, vi entrò e sparì. All'improvviso, però, si riaprì.

«Dimenticavo una cosa: nella malaugurata ipotesi che non riusciate nell'intento e Atena torni nel suo palazzo, sapete che dovrete per forza sconfiggere i miei colleghi per poterci arrivare, no?»

«Naturalmente...»

«E allora, quando arriverete alla mia casa fingerò di combattere con uno di voi, ma poi, gli lascerò campo libero!»

«Mi sembra davvero un ottimo piano!»

Il gold saint sorrise biecamente e se ne andò.

«Che facciamo Guilty?» chiese Jango una volta soli.

«Quello che abbiamo detto. Avremo la nostra vendetta e uccideremo Atena e i suoi saints. Ci sbarazzeremo anche di quello là, così impara a dare poteri così grandi a chi gli capita a tiro e credere di poter fare lo sfruttatore per i suoi porci comodi!»

«Mi sembra giusto!»

Nel frattempo, nell'enorme arena, oltre a gente comune, c'erano tutti i saints presenti al Santuario, compresi alcuni gold: Mu, Saga, Deathmask, Aiolia, Milo e lo stesso Camus. Isaac e Hyoga lo raggiunsero e si salutarono calorosamente.

«Ben arrivati. E siete pure in anticipo!»

«La smetta di prenderci in giro, maestro!»

«Eh. È colpa mia. A furia di frequentarmi l'ho contagiato. Da una parte è meglio, perché era uno che sorrideva davvero di rado. Un tipo troppo serio!» disse Milo.

In effetti, Hyoga e Isaac avevano conosciuto la sua enorme serietà, specialmente durante gli allenamenti in Siberia. Raramente rideva e scherzava durante quei giorni. Hyoga vide in lontananza il sacerdote, seduto su un trono su una tribuna più alta delle altre, e accanto a lui una ragazza bionda. Avvertì in lei un cosmo maestoso, quindi comprese che si trattava della dea Atena.

«Isaac! Guarda la ragazza accanto al sacerdote!»

Quando anche lui la guardò, e avvertì il suo cosmo, rimase come paralizzato.

«Che cosmo immenso. Inoltre... mi dà una sensazione di pace e benessere. Come se fossi cullato dall'abbraccio di una madre...»

«Vero? È davvero incredibile!»

«Vi presento la dea Atena, ragazzi!» disse Camus distandoli dal torpore in cui erano caduti.

«È anche molto carina...» dissero i due.

Camus sorrise e diede un piccolo colpetto col gomito al suo amico Milo iniziando a ridere sotto i baffi. La gente smise di parlare quando ci fu il suono delle trombe che annunciava l'inizio del torneo. I due contendenti entrarono nell'arena. Il primo era un grosso guerriero muscoloso e l'altro era un ragazzino, di un anno in meno di Hyoga e Isaac, giapponese. Erano

rispettivamente gli allievi di Marin e Shaina, anche loro presenti nell'arena, e si chiamavano Cassios, il primo, e Seiya l'altro. Non appena si misero al centro dell'arena, il sacerdote e Atena si alzarono. Quest'ultima parlò. A Hyoga e Isaac sembrò che avesse la voce di un angelo sceso in terra.

«Cassios e Seiya, mi congratulo con voi per essere sopravvissuti alle terribili prove che avete affrontato. Ora, vi affronterete l'uno contro l'altro e il vincitore di questo scontro otterrà il cloth della costellazione di Pegaso! Detto questo... buona fortuna a entrambi!»

Hyoga osservò con estremo interesse i due guerrieri nell'arena.

«Vincerà Seiya!» esclamò.

Camus, Milo e Isaac lo guardarono con stupore.

«Cosa te lo fa credere?» chiese l'amico.

«Non avverti il suo cosmo ardente? Quel Cassios ha sì, un cosmo potente, ma si potrebbe paragonare a una piccola brace. Invece quello di Seiya è un vero e proprio incendio che divampa sempre più!»

Cassios colse di sorpresa il suo avversario afferrandogli il collo con una mano e stringendo con forza.

«Preparati, nanerottolo. Sarò io a ottenere il cloth di Pegaso.» disse con arroganza continuando a stringere sempre più.

Seiya tentò di reagire, ma la presa era così forte che si sentì mancare.

«Tsk! Troppo facile!»

Cassios lo sollevò e lo buttò a terra con violenza.

«Mmmh... da come si mette la situazione, caro mio, mi sa che hai sbagliato. Se avessi scommesso, avresti perso sicuramente!»

«Fidati! Sono convinto di ciò che dico!»

Cassios cominciò a prendere a pedate lo stomaco di Seiya. A ogni botta, sul terreno si formavano piccole crepe. Sembrava che volesse farlo sprofondare nel terreno.

«Sei solo una formica e ti schiaccerò come tale. Non sei degno di diventare saint!»

«Parli troppo per i miei gusti!» disse il giovane spalancando gli occhi e afferrando il piede del suo avversario con le mani.

«Co... cosa? Come osi toccarmi e reagire?»

Sollevò il piede, facendo cadere Cassios all'indietro, si rialzò e si mise in posizione di combattimento.

«Ti stacco la testa, moccioso!»

Gli diede una spallata tanto violenta da scaraventarlo contro una parete. Nonostante questo, Seiya si rialzò di nuovo. Isaac, ma non solo lui, ebbe un sussulto. Gli era parso di vedere alle spalle di Seiya la figura di Pegaso.

