

NUMERO 2

LE DODICI
CASE
MAGAZINE

PHOENIX
COLUI CHE RINASCE
DALLE SUE CENERI



CAVALIERI
DELLO
ZODIACO
LA LEGGENDA DEL GRANDE TEMPIO

UN FILM LUNGO 10 ANNI

Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Legend of Sanctuary, un film lungo 10 anni</i>	5
<i>Phoenix, colui che rinasce dalle sue ceneri</i>	7
<i>Soul of Gold - Episodio 1</i>	10
<i>Uscite del Mese</i>	12
<i>Armatura del Dragone</i>	13
<i>Myth News</i>	15
<i>Recensione Myth - Aphrodite dei Pesci</i>	16
<i>Yato, l'Unicorno del XVIII secolo</i>	18
<i>Next Dimension (1° Parte)</i>	19
<i>Mitologia - La storia di Croto (il Sagittario)</i>	20
<i>I Pachinko, la vera mania dei giapponesi</i>	21
<i>Episodio 04 - Pegasus contro Dragone</i>	22
<i>Episodio 05 - Dura lotta</i>	23
<i>Episodio 06 - Phoenix</i>	24
<i>Il Ritorno di Minosse - Capitolo 1</i>	25
<i>Le Vignette dei Sarcastici 4</i>	27



Sin da quando sono nati, i Cavalieri dello Zodiaco, hanno appassionato un pubblico prevalentemente maschile, ricalcando tutti i dogmi degli shonen manga (manga per ragazzi), quindi avevamo degli eroi che erano impegnati a combattere il male. In questo primo universo la figura maschile era al centro dell'azione con un gruppo di eroi formato da tutti ragazzi, mentre quella femminile, che pure era abbastanza presente, era limitata a figure che incarnavano gli stereotipi di quegli anni, la bella che deve essere salvata (Lady Isabel), l'amica d'infanzia del protagonista (Lamia) o la sorella da ritrovare (Patricia). Altre figure femminili fanno da contorno alla storia come Castalia, Hilda, Flare... l'unica donna che combatte e che ha un ruolo di primo piano è Tisifone, la quale però si innamorerà del protagonista. Questo copione negli anni 80/90 ha funzionato benissimo, ma col passare del tempo i nuovi progetti legati ai Cavalieri dello Zodiaco hanno cambiato un po' il registro. Sono state fatte, quindi, nuove scelte per allargare la schiera di appassionati di un anime che aveva passato la sua generazione, è da vedere in quest'ottica la realizzazione della serie Omega, fatta per attirare il pubblico dei più giovani. Già in questa serie si tenta attrarre anche l'attenzione del pubblico femminile inserendo una donna nel gruppo di cavalieri protagonisti, Yuna dell'Aquila, che ha un ruolo molto più attivo rispetto alle donne della serie classica. In realtà un primo vero approccio lo si ha nel Lost Canvas con il personaggio di Yuzuriha, nel gruppo di protagonisti. Questo tipo di cambiamento permette al pubblico femminile di potersi immedesimare in un'eroina molto più vicina a loro e che non ricalchi i modelli degli anni 80. I Cavalieri e la Toei continuano su questa linea anche nella realizzazione del film in computer grafica "La

Leggenda del Grande Tempio", dove si assiste ad una metamorfosi totale di uno dei personaggi più amati, Scorpione. Nel film il custode dell'ottava casa viene trasformato da uomo a donna, con molti fan che inizialmente hanno storto un po' il naso a questo drastico cambio di registro di uno dei personaggi più amati. Ma alla fine è parsa una scelta azzeccata, poiché la versione femminile di Scorpione è stata sviluppata molto bene, ereditando dalla sua versione maschile molto



del suo carattere. Vista la seconda vita che rivivono i cavalieri, questi cambiamenti sembrano non bastare ad attirare le ragazze, ed allora ecco che giunge una nuova serie tutta al femminile, ovvero lo spin-off "Saintia Sho". Questo nuovo manga racconta le gesta di una nuova schiera di guerrieri di Atena ma al femminile, ovvero le Saintie, ancelle e guardie del corpo di Atena. Il loro scopo è difendere la dea dagli

attacchi portati da una divinità malvagia, la dea della Discordia Eris, che per l'occasione viene rispolverata per questa nuova serie dopo la sua apparizione nel primo OAV "La dea della Discordia". Protagonista di questa serie è Shoko, una ragazza che era destinata ad ospitare lo spirito della malvagia Eris, ma che dopo il sacrificio di sua sorella Kyoko, che prende il suo posto, decide di diventare una Saintia per tentare di salvarla. La presenza maschile nella serie è minore rispetto al passato dove sono presenti molti personaggi della serie classica che però non hanno ruoli di primo piano, ribaltando così quanto fatto in passato.

Lo scopo dei Cavalieri di avvicinarsi al pubblico femminile con personaggi nelle quali le ragazze possono rivedersi sembra aver portato i suoi frutti visto il successo del manga affidato alle sapienti mani di Chima-ki Kuori.

SEIYA85

LE DODICI CASE



SAINT SEIYA - LEGEND OF ATHENA

È finalmente giunto un gioco per smartphone dedicato ai Cavalieri dello Zodiaco!

Il gioco, disponibile per Iphone e Android, è un gameplay creato da Titan Labs Burn a metà maggio, l'applicazione è gratis ma, un po' come tutti i giochi disponibili per smartphone, hanno delle sezioni a pagamento che permettono di comprare dei potenziamenti anziché vincerli.

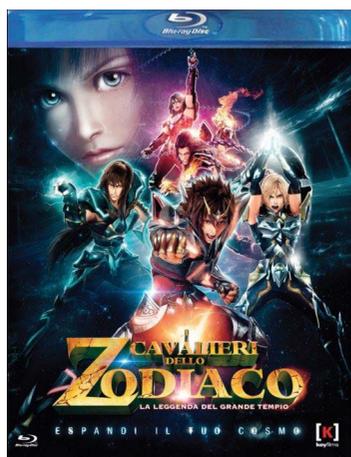
Il gioco consiste nel formare un team e sfidare gli avversario in un percorso già impostato di missioni che,

mano a mano vengono superate, sblocca quella successiva.

Fornito di una buona grafica e di una vasta schiera di personaggi che comprendono anche gli specter di Ade o i cavalieri di Asgaard, il gioco ha già avuto un numero notevole di download.

Il gioco è anche fornito di una pagina facebook ufficiale, Legend of Athena è il titolo della pagina.

LA LEGGENDA DEL GRANDE TEMPIO



In Italia è disponibile la versione in DVD e Blu-Ray del film "I Cavalieri dello Zodiaco - La Leggenda del Grande Tempio".

Prezzi

DVD - 15,80 €*

Blu-Ray - 18,80€*

*Fonte Amazon.it

SAINT SEIYA - NEXT DIMENSION

In attesa di sapere quando riprenderà la produzione del capitolo Next Dimension, fermo ormai da quasi un anno, in Italia si inizia a vociferare che gli ultimi due albi che al momento mancherebbero, il numero 8 e il 9, dovrebbero uscire rispettivamente a Settembre e Ottobre di quest'anno mettendosi, così, a paro con le pubblicazioni nipponiche.

SAINT SEIYA - SOUL OF GOLD

Un piccolo commento sulla serie Soul of Gold che in Italia sta avendo un discreto successo siccome ha raggiunto più di 80 mila visualizzazioni per i quattro episodi fin ora trasmessi con il picco di oltre 35 mila visualizzazioni del primo episodio.

SAINT SEIYA SOLDIER SOUL

Ci stiamo avvicinando sempre più all'uscita del nuovo videogioco dei cavalieri tant'è che Amazon già ha fissato la sua data d'uscita che è il 30 Ottobre 2015, intanto già sappiamo, per ammissione del produttore di Namco Bandai Ryo Mito, che saranno presenti le saghe principali della storia come quella del Santuario, Asgaard e Nettuno mentre poi ci sarà un capitolo dedicato all'ultima opera Soul of Gold. Sempre Ryo Mito ha dichiarato che il gioco avrà una grafica che girerà a 60 fotogrammi al secondo facendo risultare, così, i combattimenti più fluidi. Il cast di doppiatori utilizzato per il gioco sarà lo stesso di Brave Soldier con l'aggiunta di alcuni doppiatori storici della serie mentre nelle musiche del gioco non verranno inserite le canzoni degli anime. Insomma tanta roba ci attende con l'uscita del nuovo videogioco dei Cavalieri dello Zodiaco.



LA LEGGENDA DEL GRANDE TEMPIO

UN FILM LUNGO 10 ANNI

Correva l'anno 2002 quando la Toei decise di rimettere mano all'opera di Masami Kurumada, Saint Seiya, iniziando a produrre gli OAV del capitolo finale del manga incentrato sulla battaglia con il dio degli Inferi, Hades. Da quel momento, per l'opera di Kurumada, iniziò una seconda vita che portò la serie a connettersi con diversi spin-off, sia manga che anime. Durante questi anni di produzioni si iniziò a vociferare di un nuovo progetto, diverso dagli altri visti finora: la creazione di un film live-action con attori in carne ed ossa.

L'obbiettivo era quello di seguire la via tracciata in origine dal film tratto dall'omonimo manga "Death Note" del 2006, una produzione giapponese, ma che trovò consensi anche in occidente. Così le Major americane, dopo la creazione di film sui supereroi dei fumetti Marvel e DC, tentarono l'esplorazione di un nuovo genere, cercando di scoprire una nuova, eventuale, miniera d'oro. Così partì la caccia ai titoli più

popolari dei manga giapponesi, con il primo, e forse il più conosciuto, DragonBall, che entrò nella scuderia della 20th Century Fox. La Fox produsse "DragonBall Evolution", che si rivelò un flop sotto molti punti di vista. Nello stesso periodo, il portale cinematografico IMDB.com creò una scheda di un nuovo film con tanto di titolo, provvisorio, "Knight of Zodiac - The Movie - Chapter 1 Hope From the Stars". Il portale riportava numerose informazioni, tra cui il cast. Furono fatti diversi nomi di giovani attori per interpretare i personaggi dell'opera di Kurumada, tra questi figuravano John Patrick Amedori per il ruolo di Pegasus, Frankie Muniz (noto per i film di Cody Banks) per il ruolo di Andromeda e il protagonista della serie "Smallville" Tom Welling per il ruolo di Phoenix. Il film fu pensato come primo di una trilogia, prodotta dalla Omega Entertainment coadiuvata dalla Warner Bros che, secondo alcuni, aveva già iniziato la produzione delle colonne sonore del film nei suoi studi.



Dopo questo incensante susseguirsi di rumors su un probabile film, iniziò poi un lungo periodo di silenzio sul progetto, probabilmente dovuto anche al flop al botteghino di "DragonBall Evolution". L'attenzione dei fan si riaccese quando il regista francese Louis Leterrier, fan dichiarato della serie di Kurumada, chiese a Kurumada di disegnare le locandine, per il lancio in Giappone, del suo film "Scontro fra Titani". Lo stesso Leterrier dichiarò che per creare le armature indossate dagli dei nel film, si ispirò a quelle indossate dai personaggi dei Cavalieri dello Zodiaco. Le parole di Leterrier, come detto, riaccesero la spia sulla creazione di un probabile film basato sui Cavalieri dello Zodiaco, facendo pensare che il film avesse anche un regista, e che quindi fosse prossimo all'entrare in produzione. Ma le parole di Leterrier non ebbero alcun seguito, rivelandosi solo un omaggio ad uno dei mostri sacri dei manga giapponesi. Dopo ciò

ripresero il silenzio intorno al progetto che cadde nel dimenticatoio.

Nel 2012 qualcosa si rimise in moto, la casa produttrice Toei Animation pubblicò sul suo sito una locandina con Pegasus di spalle e la dicitura "Nuovo progetto di Masami Kurumada". Con questa locandina la Toei annunciò ufficialmente la creazione di un film sui



Cavalieri dello Zodiaco in computer grafica. Tale annuncio rimase sul sito fino ad Ottobre 2013, quando venne lanciato un nuovo sito internet che riportava il titolo del film, "Saint Seiya - The Legend of Sanctuary". All'interno del sito era possibile leggere la trama, mentre il primo trailer è datato, invece, Marzo 2014. Lo scopo del film era quello di trasporre l'opera di Kurumada in chiave moderna per potersi avvicinare a

diversi target di fan, difatti si puntò ad acquisire una fetta di pubblico femminile trasformando il cavaliere dello Scorpione in una donna, si tentò di catturare l'attenzione di un pubblico più giovane, che magari non conoscesse la serie, utilizzando la tecnica del CGI. Il tutto fu inserito in quello che forse è considerato il contesto migliore del manga di Kurumada, ovvero la corsa attraverso le dodici case. Il film si pose, così, l'obiettivo di condensare in circa 90 minuti l'intera scalata dei cavalieri attraverso le dodici case. Il risultato fu che i personaggi non furono sviluppati a sufficienza, e gli accadimenti della serie, riassunti in modo un po' troppo frettoloso, restavano alquanto incomprensibili per chi si avvicinava per la prima volta alla serie. La regia del film venne affidata a Keiichi Sato, noto agli amanti del genere per le sue lavorazioni su "Tiger Bunny" e "Mazinkaiser".

In Giappone il film venne proiettato in anteprima l'11 Giugno 2014 durante l'Annecy International Animation Film Festival per presentarsi, poi, al cinema il 21 Giugno 2014. Il film venne proiettato in 145 sale portando un incasso poco sopra i 2 milioni di dollari e non riscuotendo il successo desiderato. Anche ad Hong Kong il seguito di pubblico non fu eccessivo, tutt'altro risultato si ebbe invece nei paesi del sud America e Messico, dove i cavalieri hanno da sempre un gran seguito di fan, infatti tra Messico e Brasile gli incassi sfiorarono i 5 milioni di dollari.

In Italia la Lucky Red acquisì i diritti della distribuzione del film, forte del successo avuto un anno prima con l'uscita di Capitan Harlock. La Lucky Red decise di affidarsi al cast storico di doppiatori, così l'adatta-

mento italiano andò allo studio P.V. con Ivo De Palma, storico doppiatore di Pegasus, che diresse tutto l'adattamento, dall'adattamento dei testi alla direzione del doppiaggio. Con Ivo De Palma anche Danja Cericola (Lady Isabel), Marco Balzarotti (Sirio), Luigi Rosa (Crystal), Andrea De Nisco (Andromeda) e Tony Fucchi (Phoenix) ripresero il loro posto in sala di doppiaggio. L'adattamento del film ricalca

quello usato nella serie animata, quindi stessi nomi dell'anime e toni più epici rispetto alla versione originale. Il film venne presentato in anteprima al Lucca Comics and Games il 1° Novembre, alla presenza del regista Keiichi Sato e del compositore delle musiche Ioshihiro Ike. L'uscita del film, inizialmente prevista per Febbraio, venne poi annunciata per l'8 Gennaio 2015, anticipato da una buona campagna pubblicitaria, venendo proiettato in 200 sale. Nelle prime due settimane d'uscita il film si mantenne stabilmente tra i primi dieci posti della classifica italiana, nonostante il drastico calo delle sale che lo proiettavano. Il film, sul suolo italiano, incassa in totale circa 750 mila dollari. Il film ha incassato globalmente 9,4 milioni di dollari, risultato inferiore alle attese degli studios, che però sono rientrati dell'investimento fatto e che, molto probabilmente, farà scattare la produzione di un secondo film.



PHOENIX

COLUI CHE RINASCE DALLE SUE CENERI



DATI

Età: 15 anni

Altezza: 1,75 m

Peso: 62 Kg

Data di nascita: 15-8

Luogo di nascita: Giappone

Gruppo sanguigno: AB

Località di addestramento: Isola della Regina Nera (Sud Pacifico)

ASPETTO

Phoenix è abbastanza alto, il più alto tra i cinque protagonisti, ed è anche quello con il corpo più robusto e muscoloso. Ha occhi neri e capelli blu scuro, lunghi fino all'inizio delle spalle, ma talvolta raggiungono perfino la metà della schiena. Phoenix ha anche una piccola cicatrice sul volto all'altezza delle sopracciglia che scende fino accanto al naso per qualche centimetro. Indossa pantaloni color rosso scuro ed una maglietta blu giro maniche. Con indosso l'armatura il suo abito è blu, ma con indosso Phoenix la luce il colore è molto più scuro tendente al nero. È il fratello

maggiore di Andromeda al quale è molto legato al punto da sacrificarsi per lui, ma non disdegna di maltrattarlo per rafforzare il suo carattere.

COLPI SEGRETI



Fantasma Diabolico (Phoenix Genmaku): Phoenix colpisce il cervello dell'avversario provocandogli incubi e illusioni che ne debilitano la mente e il corpo, rendendolo più debole. Questa tecnica può anche paralizzare l'avversario, inoltre può essere utilizzata anche per penetrare nel profondo della mente del nemico, portando alla luce ricordi e segreti.

Ali della Fenice (Hoyoku Tensho): Phoenix libera un forte vento che investe l'avversario, per poi colpirlo con uno o più colpi molto potenti, inferti con il pugno, il quale assume le sembianze di una fenice di fuoco. Nella Taizen viene specificato che Phoenix migliora questo colpo mortale in continuazione; perciò la tecnica diventa sempre più potente duello dopo duello.

Pugno della Fenice (Phoenix no Ken): Phoenix colpisce il nemico con un pugno molto potente e veloce. Questa abilità è presente soltanto nel manga.

Phoenix è il più scontroso dei cavalieri ma è anche il più forte, infatti difficilmente cade in difficoltà nei duelli che ingaggia. Phoenix è l'ultimo dei cavalieri di bronzo a tornare dal luogo di addestramento, esso fu spedito sull'isola della Regina Nera al posto di suo fratello Andromeda. Dopo il lungo periodo passato ad allenarsi, il giovane cavaliere torna estremamente cambiato, al punto che non esita a colpire suo fratello. Il cambiamento di Phoenix fu causato dal suo maestro. L'uomo fu vittima del colpo del controllo mentale di Arles che ne possedeva la mente, così nell'addestrare Phoenix cercò di privarlo della pietà e dei buoni sentimenti. Grazie al ricordo di Andromeda ed all'affetto della figlia del maestro, Esmeralda, Phoenix riuscì però a resistere. L'amore di Phoenix ed Esmeralda fu bruscamente interrotto nel corso dell'ultima lezione in cui Phoenix avrebbe dovuto uccidere il suo maestro per ottenere l'armatura della Fenice. La ragazza cercò di salvare il ragazzo dalla furia del padre, ma un colpo del maestro rivolto a Phoenix la colpì a morte. Furioso, Phoenix uccise il maestro ed ottenne l'armatura, perdendo però la pietà ed i buoni sentimenti, che furono sostituiti da un terribile odio verso il mondo. Con la sua intrusione alla Guerra Galattica, Phoenix ruba la Sacra Armatura ma non riesce a mantenere tutti i pezzi che cadono in mano ai cavalieri di Lady Isabell. Il cavaliere così decide di sfidare Pegasus e i suoi compagni per recuperare le parti mancanti. Nel corso dello scontro Andromeda tenta in tutti i modi di far rinsavire suo fratello riuscendoci quando poi vengono attaccati da Docrates. Phoenix va in aiuto di suo fratello e durante lo scontro viene travolto da una frana. Quando tutti credono che sia morto, Phoenix riappare giungendo in aiuto di suo fratello Andromeda nello scontro con il cavaliere della Fiamma che Phoenix sconfigge subito. In questa occasione i cavalieri stringono un nuovo patto contro Arles a difesa di Atena. Nonostante la promessa di sconfiggere il male, il cavaliere della Fenice si allontana più volte dal gruppo a causa della sua indole solitaria, ma non esita a correre in loro soccorso nei momenti di bisogno.



Durante la battaglia alle dodici case, Phoenix si trova sull'isola del Riposo per ritemprare il proprio cosmo e rinforzare l'armatura della Fenice, dopo essere stato attaccato dai discepoli di Virgo, corre in soccorso di Andromeda e gli altri impegnati nello scontro con Virgo. Dopo un duro scontro dove Phoenix perde i cinque sensi, il cavaliere della Fenice decide di sacrificarsi pur di salvare i suoi compagni e decide di bruciare il suo cosmo insieme a quello di Virgo. Quando Pegasus raggiunge Arles e ne scopre la vera identità, Virgo, con l'aiuto di Mur, decide di far ritornare Phoenix nella dimensione nella quale erano caduti e mandarlo in aiuto di Pegasus contro Gemini con cui ha un durissimo scontro. Durante la battaglia con i cavalieri di Asgaard, Phoenix corre in soccorso di Andromeda impegnato in duello contro Mime, Phoenix, come Andromeda, tenta di convincere Mime ad evitare lo scontro facendo leva sulla sua personalità debole a causa di un'infanzia infelice, alla fine danno vita ad una battaglia lunga e difficile, e solo con le "Ali della Fenice" che Phoenix sconfigge il suo avversario e recuperando



lo zaffiro di Odino, ma dopo lo scontro sviene per lo sforzo fatto. Una volta ripresosi, Phoenix ingaggia un duello ancor più duro contro Alcor, fratello di Mizar di cui punta a prendere il posto, lo scontro è arduo poiché i due cavalieri sono molto simili tra loro e possiedono la stessa potenza. Lo scontro si conclude quando Phoenix riesce a convincere Alcor che non vi

è bene più grande di quello tra due fratelli, così alla fine Alcor abbandona lo scontro e il campo di battaglia con suo fratello Mizar. Quando discende nel regno degli Abissi, Phoenix ha il suo primo scontro con Lemuri, che aveva sconfitto i suoi amici facendo leva sui loro ricordi. Il generale tenta la stessa tecnica sul cavaliere della Fenice ma inutilmente, così Phoenix riesce ad avere la meglio sull'avversario con un solo colpo. Invece di proseguire in direzione delle altre colonne Phoenix decide di raggiungere direttamente Nettuno, ma sul suo cammino trova Kanon, fratello di Gemini, colui che ha architettato il risveglio di Nettuno per poi dominare il mondo. Il duello tra i due cavalieri viene interrotto da Sorrento che ha scoperto la verità sul risveglio di Nettuno. Dopo aver sconfitto il dio dei mari di lui non si hanno notizie finché Gemini e gli specter risvegliati da Hades non invadono il Santuario e lui tenta, anche con la forza, di tenere fuori dalla Guerra Sacra Sirio e gli altri. Ben più corposa è la sua parte negli Inferi dove giunge in aiuto di Kanon, che è impegnato in battaglia contro i tre grandi del mondo



degli inferi, e affronta Eaco riuscendolo a sconfiggere con grande stupore di Radamante e Minosse. Subito dopo lo scontro viene teletrasportato da Pandora alla Giudecca dove Hades si è impossessato del corpo di Andromeda. Phoenix riconosce in Pandora la bambina che anni prima voleva portargli via suo fratello, subito dopo tenta di liberare il corpo di Andromeda dallo spirito

di Hades ma senza ottenere il risultato sperato così viene spedito nel Cocito dove viene liberato dallo spirito di Atena. Grazie al sangue divino riesce ad accedere all'Elisio dove combatte al fianco degli altri cavalieri e insieme riescono ad avere la meglio su Hades.

NEXT DIMENSION

In Next Dimension Phoenix decide di seguire Atena e Andromeda nel passato per poter salvare Pegasus dalla maledizione di Hades. Una volta nel passato, Phoenix inizia a risalire le dodici case protette dai dodici Cavalieri d'Oro, tra cui il cavaliere dei Gemelli.

OMEGA

Phoenix appare brevemente anche in Saint Seiya Omega dove sconfigge un Pallasite di seconda classe, Mira, e un Pallasite di prima classe, Aegaeon.



SAINT SEIYA

TORNATE ALLA VITA, CAVALIERI D'ORO

I cavalieri d'oro, riuniti dinnanzi al Muro del Lamento, sacrificano le loro vite per permettere a Pegasus e agli altri cavalieri di raggiungere l'Elisio e salvare Atena.

Dopo aver distrutto il Muro del Lamento Ioria si risveglia nella gelida Asgaard dove viene ritrovato da alcune guardie che, scambiandolo per un ubriaccone, lo imprigionano.

In un villaggio vicino al palazzo di Asgaard, una giovane ragazza chiede aiuto agli abitanti del villaggio per fronteggiare le guardie che la stanno cercando, finché non viene ritrovata e imprigionata. La ragazza continua a dire alle guardie sono stati ingannati e che Asgaard è in pericolo. Udendo le parole della ragazza, Ioria comprende di essere ad Asgaard ma non sa

come vi sia arrivato e così decide di liberarsi dalla prigione, dopo aver atterrato delle guardie si allontana mentre la ragazza capisce che Ioria è un cavaliere di Atena e decide di seguirlo. Fuori dalla prigione, guardando il cielo, Ioria capisce che la battaglia con Ade è ancora in corso e decide di raggiungere nuovamente Pegasus e compagni, ma la ragazza lo ferma

«Sei un cavaliere di Atena, vero? Il mio nome è Lithia. Unisciti alla mia battaglia! Te ne prego!» il cavaliere rifiuta e la ragazza continua a seguirlo.

«Hai intenzione di seguirmi a lungo?» chiede quasi stizzito Ioria

«Fino a quando non avrai deciso di ascoltarmi. Perché con la tua forza... la forza di un cavaliere d'oro di Atena... non avresti problemi a salvare Asgaard!»

«In questo momento, Asgaard non è un posto in cui questo cavaliere d'oro di Atena possa attardarsi.»

«Nella battaglia di poco fa ho

avvertito qualcosa.» ribatte Lithia «Tu sei il salvatore inviato dal dio Odino per soccorrere la nostra Asgaard dall'oblio!» Ioria inizia ad ascoltare le parole di Lithia e decide di seguirla in una locanda a rifocillarsi.

Al palazzo di Asgaard, i soldati attaccati da Ioria vengono raggiunti da un cavaliere di Asgaard, Frodi, che li redarguisce per essersi fatti scappare la ragazza, ma quando le guardie lo informano che in realtà lo straniero è un cavaliere d'oro di Atena, Frodi rimane sorpreso e ordina di fare rapporto al loro signore Andreas.

Alla locanda Lithia inizia il suo racconto

«Andreas Riise è il vicario di Odino sulla Terra

qui ad Asgaard ma le sue azioni non seguono il volere di Odino. Hilda, la precedente rappresentante di Odino sulla Terra, fu colpita da un malore improvviso. Chi le succedette è Andreas Riise. Andreas fece rivivere l'albero proibito, il gigantesco Yggdrasil promettendo la fine del lungo inverno ad Asgaard. Ingannò la popolazione con le sue parole, e con l'aiuto dei 7 cavalieri di Asgaard trama di conquistarla e dominarla. Se non distruggiamo il più in fretta possibile l'Yg-



gdrasil per Asgaard le conseguenze saranno terribili.» La ragazza prova ancora a convincere Ioria di aiutarla a sconfiggere Andreas, ma Ioria le spiega che in questo momento i cavalieri di Atena sono impegnati nella Guerra Sacra contro Ade. Poi Ioria ricorda di aver perso la vita insieme ai suoi compagni per distruggere il Muro del Lamento, per questo non si spiega come possa essere tornato in vita e perché ad Asgaard. Lithia ricorda la promessa fatta ad Ilda, ovvero quella di proteggere Asgaard, questa promessa da forza alla giovane di sfidare Andreas ma capendo le ragioni di Ioria, decide di lasciarlo andare.



Incamminandosi, Ioria non riesce a non pensare alle parole di Lithia, nel frattempo avverte un cosmo di smisurata potenza, questo lo porta a tornare indietro da Lithia che, intanto, è stata catturata da Frodi che inizia a prendersi gioco della giovane e di Ioria. A sorpresa il cavaliere d'oro è tornato sui suoi passi e indossa l'armatura d'oro del Leone, dopo aver atterrato le guardie è pronto a sfidare Frodi

«Non potevi soddisfare al meglio le mie aspettative. Io sono Frodi di Gullimbursti.»

«Io sono Ioria del Leone, cavaliere d'oro di Atena.»

Dopo le presentazioni, i due cavalieri iniziano lo scontro scambiandosi delle raffiche di colpi, la potenza dei colpi di Frodi viene accentuata dalla sua spada e questo fa sì che Ioria venga colpito ed atterrato facendogli volare via l'elmo. Frodi informa il suo avversario che la sua spada, la Sieg Schwart, è dotata di volontà propria permettendogli di colpire ripetutamente l'avversario riuscendo così a superare anche la velocità dei colpi portati da Ioria. Frodi spiega anche che l'influsso di Asgaard e dell'Yggdrasil hanno sui cavalieri di Asgaard un effetto che dona loro un potere quasi pari ai cavalieri d'oro. Un nuovo colpo lanciato da Frodi, questa volta molto più potente dei precedenti, colpisce in pieno Ioria atterrandolo. Il cavaliere d'oro si rialza ancora, ma questa volta sul suo corpo sono comparsi dei misteriosi simboli che ad Asgaard chiamano Einherjar.

«Vi è una leggenda che narra di un guerriero che radunò i morti intorno a se, svariati simboli affioravano sul suo corpo.» racconta Frodi

«Sei libero di deridermi.- replica Ioria -Rinascere in questo mondo nonostante sia già morto una volta senza nemmeno comprendere la ragione...»

«Se allora è così, tornatene tra le tenebre della morte! Ai perdenti non resta che soccombere! Devi la tua morte alla tua incapacità, cavaliere. Striscia per l'eternità nelle viscere della Terra!» Subito dopo le parole di Frodi, il ciondolo che porta al collo Ioria inizia misteriosa-

mente ad illuminarsi mostrandogli suo fratello Micene che lo esorta a raggiungere l'Yggdrasil per cercare le risposte sul mistero della loro rinascita. Ascoltando il cosmo di Micene, a Ioria tornano alla mente tanti ricordi finché il cavaliere del Leone non espande al massimo il suo cosmo permettendo alla sua armatura di evolversi e trasformarsi in un'armatura divina.

Dopo la trasformazione, Ioria riprende il duello con Frodi contro cui scaglia il "Sacro Leo", il suo potere riesce a superare i colpi portati dalla spada di Frodi. Il potere di Ioria atterra l'avversario che è costretto alla ritirata, mentre Ioria, sfinito, crolla al suolo e la sua armatura ritorna normale. Lithia si avvicina a Ioria constatando la vera potenza dei cavalieri d'oro ma sembra che la ragazza sia soggiogata da una volontà aliena tant'è che anche Frodi si accorge del misterioso cambiamento di Lithia prima di ritirarsi.



USCITE DEL MESE

SOUL OF GOLD

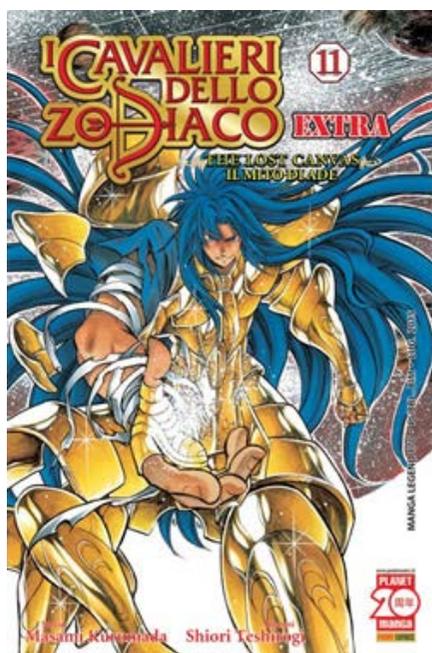


Episodio 5 – Limite estremo! La forza delle armature divine!

Da Venerdì 5 Giugno h. 17:00 sul canale Youtube: I Cavalieri dello Zodiaco – Soul of Gold

Episodio 6 – Titolo Sconosciuto

Da Venerdì 19 Giugno h. 17:00 sul canale Youtube: I Cavalieri dello Zodiaco – Soul of Gold



I CAVALIERI DELLO ZODIACO THE LOST CANVAS IL MITO DI ADE - EXTRA 11

DATA DI USCITA: 25

GIUGNO 2015

PREZZO: 4,20€

Gaiden numero 11 dedicato a uno dei due cavalieri d'oro dei Gemelli, Defteros.

DRAGONE

IL PUGNO PIU FORTE, LO SCUDO PIÙ RESISTENTE



Da sempre custodita ai piedi della cascata dei 5 Picchi in Cina, l'armatura del Dragone è considerata tra le più potenti delle armature di bronzo, questo gli va riconosciuto in quanto l'armatura del Dragone ripone sul braccio sinistro uno scudo pressoché indistruttibile ma anche il resto della corazza è dotata di una solidità superiore rispetto alle altre corazze dei cavalieri di bronzo, questa sua solidità è dovuta dal fatto che sin dai tempi del mito la corazza giace ai piedi della cascata dei 5 Picchi con l'acqua che gli scorre addosso, questo a fatto si che l'armatura si sia fortificata ulteriormente. L'armatura del Dragone copre la stessa percentuale di corpo delle altre armature di bronzo lasciando scoperto il torace, le braccia e le gambe. Nel corso della serie viene danneggiata solo in due occasioni: nello scontro con Pegasus, durante la Guerra Galattica, quando da solo si rompe pugno e scudo e nello scontro con Capricorn alla decima casa quando la corazza è vittima degli attacchi del cavaliere d'oro portati con l'Excalibur. Come tutte le prime versioni delle armature di bronzo le versioni tra manga e anime sono molto differenti, la versione del manga come al solito copre una parte del corpo ancora minore rispetto a quella dell'anime. L'elmo, come per tutte, non è a caschetto ma è un diadema che copre fronte e lati della testa, il pettorale è molto squadrato e sembra essere fatto a placche, il cinturino non è a gonnellino ma una cintura con una fibbia al centro, infine mancano totalmente gli schinieri che sono

sostituite da ginocchiere più estese.



TOTEM

Il totem dell'armatura rappresenta l'animale in una posa da seduto, con le zampe alzate all'altezza delle spalle. La collocazione dei pezzi non riesce ad essere precisa ma diventa intuitiva per quel che riguarda le parti che compongono il busto dell'animale. Andando con ordine l'elmo rappresenta la testa del Drago mentre il suo busto è formato dal pettorale, dal bracciale destro e dal cinturino rovesciato, le due ginocchiere formano le spalle del Drago mentre gli schinieri, rovesciati, formano le zampe alle cui sommità sono presenti le due placchette delle spalle con tanto di zanne, lo scudo è poi posto sul fianco sinistro del Drago. Nel totem è presente anche la coda che sparisce nel pettorale quando questa viene indossata.



ELMO

L'elmo del Dragone è a caschetto, copre interamente la testa lasciando scoperto solo il viso e la gola. L'elmo rappresenta la testa del Dragone, con il muso che sporge dell'elmo a cui sono attaccati un paio di baffi gialli, molto lunghi fino ad arrivare alla testa, sulla fronte sono posizionati due occhi rossi che sembrano avere la forma di un triangolo rivolto verso il basso, dietro la testa sbucano fuori due paia di corna, uno posto al centro più grande e l'altro più esterno alla testa che appena si nota. Dietro l'elmo, dalla testa fino al collo, è formato a scaglie.

PETTORALE

Il pettorale dell'armatura del Dragone è un pezzo abbastanza massiccio, completamente verde, composto da due pezzi che sono il pettorale e il dorsale e su di loro si agganciano poi i coprispalle. Il pettorale è una placca unica che copre tutto il petto di Sirio ed ha delle decorazioni che sembrano scolpire i muscoli pettorali, sulla sua sommità è a forma di collarino per permettere al cavaliere di muovere la testa in avanti. Il dorsale è la seconda placca che forma il pettorale, non ha fregi particolari ma presenta, in alto, solo il collarino dell'armatura.



COPRISPALLE



I coprispalle dell'armatura hanno la forma delle zampe con degli artigli bianchi alla fine che scendono ai lati delle spalle, sotto la placca a forma di zampa c'è l'aggancio tra i coprispalle e il blocco centrale che è

a forma di cubo, questo pezzo è anche uno snodo del coprispalle per permettere a Sirio di poter ruotare il braccio, quando ciò succede la parte a forma di artiglio si alza e lo snodo a forma di cubo ruota, questo pezzo è comunque parte del coprispalle.

CINTURINO



Il cinturino ha una forma a gonnellino interamente verde, ad eccezione della fibbia. Il gonnellino è formato da un cinturino rigido che si pone all'altezza della vita e al centro è presente una fibbia nera

con delle decorazioni gialle al suo interno che non sembrano avere un significato particolare. Attaccato alla cintura le placche che formano il gonnellino che sono uguali e attaccate tra loro e sono flessibili per permette i movimenti delle gambe.

BRACCIALI



I due bracciali sono diversi tra loro ma entrambi di colore verde. Il bracciale destro è una classica protezione del braccio, una placca massiccia esagonale che copre il braccio dal gomito fino al polso, la placca riesce a coprire anche i lati del braccio ma lascia scoperta la parte inferiore dove sono presenti solo due placche che servono a tenere fermo il bracciale. Sul bracciale sinistro risiede lo scudo del Dragone che ha un diametro che va dal polso al gomito, convesso verso l'esterno su di esso è disegnato una stella a quattro punte rinchiusa in un cerchio. Lo scudo

non copre i lati del braccio ma solo il dorso, è attaccato al braccio da due placche che lo tengono ben fermo. Entrambi i bracciali arrivano fin sulle dita delle mani, hanno le nocche rinforzate e le protezioni delle mani sono rigide sul dorso e flessibili sul palmo, ambe i due bracciali hanno il punto di snodo all'altezza del polso.



SCHINIERI



Gli schinieri coprono per intero la gamba, dal ginocchio al piede che è ricoperto da una protezione a forma di scarpa. Allargati in corrispondenza dei polpacci, delle decorazioni mettono in risalto i muscoli delle gambe. Gli schinieri vengono indossati dal davanti per poi congiungersi dietro la gamba in modo da coprirla per intero anche dietro. Sovrapposti agli schinieri ci sono le ginocchiere che sono due placchette esagonali che proteggono le ginocchia e sono attaccate agli schinieri attraverso una placca metallica che ruota intorno al ginocchio.

La settimana che è appena trascorsa è stata ricca di novità per quanto riguarda i Myth Cloth, con la Bandai che tra annunci e conferme ha servito un piatto ricco per i collezionisti di tutto il mondo.



Partiamo con gli annunci perché la casa di produzione dei myth ha deciso di cavalcare in pieno l'onda del consenso che la nuova serie Soul of Gold sta riscontrando in Giappone e annuncia la creazione di tre modellini legati a quella collezione a partire dal modellino di Cancer in versione armatura divina passando per la protagonista femminile della serie Lythia ed il malvagio Andreas Riise. Non c'è che dire le immagini parlano da sole, sono ben fatti, ma la paura dei più è la difficoltà nel reperire i modellini che finiscono nel giro di pochi giorni dall'apertura della prevendita portando poi un eccessivo costo dei modellini.

La Bandai, però, al momento non ha definito né una data di uscita né il prezzo dei modellini che comunque dovrebbero entrare in commercio presumibilmente dopo l'estate se non verso la fine dell'anno.

NUOVI MYTH IN ARRIVO



Proprio allo scopo di cavalcare l'onda la Bandai sta organizzando delle vere e proprie mostre nei maggiori negozi del Giappone dove si trova un modellino della

nuova armatura di Ioria a grandezza naturale e dove è possibile vedere le anteprime dei modellini di Mur e Virgo oltre che a degli splendidi diorami come quello che ripropone la distruzione del Muro del Lamento.

ANNUNCI

Intanto la Bandai prosegue anche con le uscite delle altre collezioni dei Myth EX che difatti si alterneranno a quelli dedicati a Soul of Gold, annunciando le uscite fino ad Ottobre 2015, dopo l'uscita del myth di Ioria a Giugno seguirà Kanon a Luglio, Mur - Soul of Gold ad Agosto, Scorpio OCE a Settembre mentre ad Ottobre dovrebbe essere il turno di Virgo - Soul of Gold anche se come detto non è stato ancora ufficializzato



RECENSIONI MYTH CLOTH APHRODITE DEI PESCI

SCATOLA



Facendo parte di un'uscita regolare la scatola del myth di Aphrodite (Fish nel doppiaggio italiano), cavaliere d'oro del segno dei pesci, è la classica con apertura a libro. Sul fronte si staglia l'immagine del modellino interamente bardato con la sola eccezione dell'elmo, poggiato sulla mano sinistra del guerriero, mentre la destra regge una rosa rossa simbolo del suo potere. Alle spalle campeggia un'immagine a mezzobusto del cavaliere della dodicesima casa con una rosa bianca stretta tra le labbra.

Sul retro della confezione, oltre alla figura del totem in cui si dispone la corazza se non indossata dal guerriero, sono presenti ben sette immagini: la più grande, che occupa la parte centrale, mostra Aphrodite intento a scagliare la sua prima tecnica, "La Rosa di Fatale Incanto" ("Royal Demon Rose" in originale); altre due più piccole, ai lati di questa appena descritta, mostrano il cavaliere con in mano la rosa bianca, sua estrema e fatale arma, e la versione "style" con la figura interamente bardata dall'elmo agli schinieri e le braccia, con le mani strette a pugno, lungo i fianchi; sotto quest'ultima vengono invece mostrate tutte e tre le rose fonte del potere del cavaliere dei pesci, rossa nera e bianca; l'ultima immagine, in alto

a destra, mostra un primo piano del bel volto del cavaliere con in bocca una rosa rossa. I lati della scatola, speculari tra di loro, mostrano il simbolo rappresentato sul pandora box, ove la corazza riposa quando non indossata, con sopra la scritta "Saint Cloth Myth" ed in basso "Pisces Cloth".





MODELLINO

La confezione contiene in tutto 48 pezzi: 2 schinieri, 2 cosciali, 2 bracciali, 2 copriavambaccio, 2 coprispalla, 1 busto, 1 elmo, 6 pezzi per la cintura più il corpo; a questi si aggiungono 8 mani, 6 rose (2 bianche, 2 nere, 2 rosse), 1 volto con la rosa rossa in bocca, 1 capelli per indossare il casco, 1 pezzo per chiudere il busto sul retro; a completamento dell'elenco enumeriamo 11 pezzi per comporre il totem ed 1 mantello.

Aphrodite dei pesci è l'ultimo modellino myth rilasciato dalla Bandai rappresentante uno dei dodici custodi dorati del grande tempio di Atene e ciò ha largamente influito sulla qualità complessiva della stessa action figure. Infatti se i primi esemplari pubblicati dalla casa giapponese risultavano un po' goffi e non perfettamente somiglianti alla propria controparte animata (i cinque protagonisti con indosso la seconda armatura e ioria del leone e shaka della vergine su tutti), il cavaliere d'oro che presiede la casa dei pesci sembra direttamente uscito dallo schermo tale è la perfezione raggiunta dai tecnici della Bandai nella realizzazione di questi modellini.

Oltre ad essere oggettivamente molto bello, il myth è altamente stabile: è possibile esporlo in pose assai dinamiche senza dover

perdere troppo tempo a trovare il giusto equilibrio. I colori e la forma della corazza rispecchiano fedelmente quella che è visibile nell'anime ed è esente da difetti degni di nota. Molto facile è anche il montaggio della stessa sul personaggio. Il totem invece risulta più complesso da comporre, sebbene non è impresa affatto impossibile. Il prezzo di vendita è di 4200 yen in Giappone, mentre in Italia il costo può variare di molto: dai circa 50€ online ai 60/85€ delle fumetterie.

COMMENTO

Nel complesso si tratta di uno tra i più bei myth pubblicati che raffigurano i cavalieri d'oro (appendix e migliorie uscite a posteriori escluse), secondo forse esclusivamente a Saga dei Gemelli (Gemini).



VOTI

TOTEM	8,5
PERSONAGGIO	9,5
ACCESSORI	10
STABILITA'	9
POSE	9,5
QUALITA'/PREZZO	9
TOTALE	9,25



YATO

L'UNICORNO DEL XVIII SECOLO

Yato è il precedente cavaliere di bronzo dell'Unicorno, colui che prese parte alla Guerra Sacra del 18° secolo. A differenza del suo successore Asher, Yato ha effettuato il suo addestramento al Grande Tempio in

Grecia dove si è addestrato in compagnia di Regulus, cavaliere d'oro del Leone, e con Tenma, conosciuto proprio durante il periodo dell'addestramento diventandone poi grande amico. Il cavaliere dell'Unicorno ha un carattere un po' superficiale, fa un po' lo spaccone tendendosi a dare delle arie, ma è anche molto coraggioso e sempre disposto a combattere in nome di Atena, a

cui è totalmente devoto. I suoi capelli sono castani, esile di corporatura e di altezza media. Yato col tempo è diventato la spalla di Tenma nelle varie missioni in cui sono coinvolti, nonostante questo mantiene con lui sempre un rapporto conflittuale di amicizia e rivalità. Yato accompagna Tenma in ogni sua missione insieme alla sacerdotessa guerriero del Jamir, Yuzuriha, cavaliere d'argento della Gru, con cui Yato instaurerà un profondo legame.

Yato proviene da un paese orientale ed ha due sorelle, chiamate Mi-jong e Jiu. Mi-jong sembra essere una veggente poiché quando sviene, a causa della sua malattia, ha visioni che descrivono la Guerra Sacra tra Atena e Hades, Yato viene a conoscenza dei cavalieri

dello zodiaco proprio grazie alle visioni di Mi-jong e sin da subito spera di entrarne a far parte, proprio per questo decide di seguire Cardia dello Scorpione fino al Grande Tempio. Yato aveva conosciuto Cardia quando quest'ultimo salvò

lui e sua sorella Mi-jong da uno specter che aveva distrutto il villaggio dove loro si erano recati.

Yato, come detto, è un po' spaccone ma molto coraggioso e forse anche per questo che si ritrova ad avere un ruolo importante in quasi tutte le missioni chiave per la Guerra Sacra, come ad esempio recarsi negli inferi e tentare di riportare in vita Tenma, oppure

quando accompagna gli altri cavalieri di bronzo a recuperare l'arca dell'alleanza e combattendo contro gli specter dell'armata di Aiacos. Una volta giunto all'interno della tela perduta, insieme a tutta l'armata di Atena, rimane pietrificato cadendo nel tranello di Hades, ovvero voltarsi verso il suo passato, ma grazie al suo istinto riesce a salvare Tenma dalla sua stessa sorte fermando la sua testa dell'amico evitando così che resti pietrificato. Il cavaliere dell'Unicorno viene poi liberato dalla maledizione di Hades grazie al cosmo di Atena che, al termine della Guerra Sacra, decide di sigillarne il cosmo per salvarlo e non permettergli più di combattere. Quando tutto è finito, insieme a Yuzuriha, vive una vita pacifica nei pressi dello Jamir.



POTERI

Yato possiede lo stesso colpo segreto del suo successore, l'Unicorn Gallop (Criniera dell'unicorno nella versione italiana dell'anime classico) che consiste nel lanciare una serie di calci dall'alto, alla velocità del suono.

NEXT DIMENSION

1° PARTE

Elisio, 1990 del Calendario Terrestre

Seiya lancia i suoi colpi contro Ade ma il dio degli Inferi rispedisce al mittente i colpi ribadendo che umani come loro non hanno il potere di colpire lui che è un Dio, dopo queste parole scaglia via anche gli altri cavalieri che erano intervenuti in aiuto di Seiya. Una volta che tutti i cavalieri sono fuori combattimento Ade si appresta ad uccidere Atena ma alle sue spalle Seiya si rialza ancora una volta, nel vederlo il dio degli inferi viene sopraffatto dai pensieri:

-Un momento! Ho già incontrato quest'uomo... tanto tempo fa, nell'era del mito... no, è stato in una vita precedente! Sì, è così! Se non sbaglio circa duecento-quaranta anni fa Pegasus era mio amico...-

Santuario, circa 240 anni prima
Il Grande Sacerdote tiene a rapporto due cavalieri di bronzo a cui decide di affidare le armature

dell'Ariete e della Bilancia, i cavalieri, Shion e Dohko, vengono promossi al rango di cavalieri d'oro

-Da oggi salite al rango di Sacri Guerrieri d'oro! Per non essere inferiori agli altri dieci vostri compagni impegnatevi a proteggere Atena e la Terra più di quanto avete fatto finora! a distanza di duecentocinquanta anni dalla precedente Guerra Sacra, lo spirito di Ade sta per incarnarsi in un corpo umano. Sta per cominciare una nuova Guerra Sacra!-

Abbandonata la sala del Grande Sacerdote i due nuovi cavalieri d'oro vengono raggiunti da un soldato che li informa che il ragazzo che dovrebbe ospitare il cosmo di Ade si trova nell'Elisyon, un giardino fiorito molto simile ai campi Elisi, dove si reca tutti i giorni per raccogliere dei fiori. Saputa la notizia Dohko decide di raggiungere il ragazzo per ucciderlo, viene, però, fermato da Shion che lo esorta a non agire in modo avventato ma di consultarsi prima con il Grande Sacerdote e gli altri cavalieri d'oro ma Dohko intima l'amico di spostarsi ma di tutta risposta Shion minaccia di combattere contro di lui se non si sarebbe fermato. I due cavalieri iniziano un combattimento scagliandosi contro i rispettivi attacchi, nella confusione che si genera Dohko abbandona lo scontro -Non insistere,

Shion! Non è il momento di iniziare una guerra dei Mille Giorni con te! Sarebbe ridicolo!- urla il cavaliere della Bilancia allontanandosi ma Shion lo raggiunge ancora una volta e Dohko gli spiega le sue motivazioni -Ora che sappiamo dove si trova Ade abbiamo l'occasione per ucciderlo, non capisci? Nella precedente Guerra Sacra l'esercito di Atena e quello di Ade diedero vita ad uno scontro terrificante. Molti perirono in

battaglia e persino Atena rischiò la vita. Il mio sacrificio sarà più che sufficiente.-

Ascoltando le parole dell'amico Shion si convince e decide di seguirlo pronto a sacrificarsi con lui, i due cavalieri raggiungono, così, il giardino dove il ragazzo sta cogliendo dei fiori.

Dohko decide subito di corrergli contro ma viene scagliato via da un potente cosmo che circonda il ragazzo come una barriera, questo da la prova certa ai due cavalieri

che il ragazzo è il prescelto ad ospitare Ade. Il ragazzo si accorge della presenza di Dohko e Shion e con fare gentile medica le ferite di un sorpreso Dohko mentre Shion, alle spalle del ragazzo, approfitta del fatto che il campo di forza è scomparso per colpirlo ma viene fermato dall'arrivo di un ragazzo, amico di Alone.

Alone chiama il ragazzo Pegasus ma il ragazzo che quello non è più il suo nome, che ora è Tenma ma è il suo cavallo a chiamarsi Pegasus. Tenma decide poi di attaccare Dohko e Shion per difendere Alone, ma i suoi colpi non hanno effetto sui due cavalieri che non vengono nemmeno scalfiti da Tenma. I due cavalieri d'oro rimangono sorpresi dal fatto che Tenma conosca una simile tecnica di combattimento e gli chiedono chi gliela abbia insegnata, il ragazzo non li risponde e attacca nuovamente i due con la medesima tecnica ancora senza conseguenze così approfitta di un attimo di distrazione dei due per prendere Alone e scappare insieme a cavallo di Pegasus da cui, però, cade una botte che rompendosi mostra il suo contenuto, lo scrigno dell'armatura di bronzo di Pegasus, nel vederla, Dohko e Shion, credono che Tenma sia un cavaliere di Atena.



MITO DEL SAGITTARIO

LA STORIA DI CROTUS



Molti sono i miti che riguardano la costellazione del Sagittario che è rappresentato come un uomo che al di sotto della vita ha la forma in cavallo nell'atto di scoccare una freccia rivolta verso la costellazione dello Scorpione. Molti credono che questa figura mitologica rappresenti un centauro, Chirone nello specifico, cadendo, però, in errore per due motivi, il primo è che Chirone era un saggio ma non un arciere, la seconda è che Chirone è rappresentato nella costellazione del Centauro.

Il mito più appropriato a raccontare la costellazione del Sagittario è quello che riguarda il giovane Crotus. Crotus era un satiro (una figura umana ma con le gambe di una capra e la coda di un cavallo), figlio del dio terrestre dei boschi e dei pascoli Pan, anch'egli satiro, e di Eufeme, nutrice delle Muse, le figlie di Zeus. Crotus era un cacciatore, infatti si narra che fu lui a inventare l'arte del tiro con l'arco, ed uno sportivo, amava andare a cavallo e cacciare. Crotus viveva sul monte Elicone in compagnia delle Muse a cui dava dimostrazione delle sue abilità sportive ed artistiche provocando la felicità delle Muse che contraccambiavano con dei canti che Crotus apprezzava. Le giovani Muse apprezzavano talmente tanto la compagnia di Crotus che chiesero a loro padre, Zeus, di alzarlo in cielo in modo da poterlo vedere sempre, il padre accettò le richieste delle figlie e lo pose nella costellazione del Sagittario nell'atto di scoccare una freccia.

I PACHINKO

LA VERA MANIA DEI GIAPPONESI

I Pachinko, uno dei passatempi più conosciuti ed in voga in Giappone. Un gioco capace di attirare più della metà della popolazione nipponica con le sue luci, suoni, e, da un po' di tempo, anche con contenuti multimediali dedicati a diverse serie dell'animazione del Sol Levante. Degli apparecchi che possono tenere incollato l'utente anche per diverse ore consecutivamente, dove vincere è quasi impossibile e per questo motivo, in Giappone, viene considerato come un gioco d'azzardo. Andiamo a conoscere più nel dettaglio questa stravagante moda giapponese.

Cosa sono?

Le sale Pachinko sono molto diffuse in Giappone, infatti non c'è una cittadina nell'arcipelago che non sia invasa da queste sale che richiamano la maggior parte della popolazione giapponese. Quando si entra in una sala pachinko sembra di entrare in un mondo a parte fatto di mille colori, accesi e talvolta pacchiani, e mille suoni, così forti da non poter permettere di comunicare nemmeno col vicino di sedia. Le sale pachinko sono fatte di lunghe schiere di persone intente a giocare con delle file di giocatori che talvolta sembrano interminabili, infatti nelle grandi città non è difficile trovare sale pachinko anche di dieci piani, e tutte zeppe di giocatori.

Come detto il pachinko attira la maggior parte della popolazione nipponica, dalle casalinghe agli uomini d'affari, dai vecchi ai giovani, dai ricchi ai poveri, tutti si ritrovano in queste sale per divertirsi con queste macchinette che per il modo con cui coinvolgono i giocatori sembrano simili alle slot machine.

Nonostante il pachinko sia così diffuso non è un gioco che regala grosse vincite, difatti in Giappone è considerato come gioco d'azzardo. Le grandi aziende produttrici di questo tipo di slot hanno trovato un compromesso con il governo giapponese, che a sua volta non voleva rinunciare agli introiti delle tasse derivanti

dal gioco. Insieme hanno raggiunto l'accordo di eliminare difatti le vincite in denaro sostituendole con dei premi di varia portata, questi premi possono essere poi consegnati ad un banco dei pegni convenzionato che trasforma le vincite in denaro.

Come si gioca?

Capire il meccanismo del pachinko è abbastanza complicato, talvolta per gli stessi giapponesi risulta di difficile comprensione il modo giusto per vincere, lasciando così spazio alla sola fortuna. Il pachinko si gioca con delle biglie metalliche che si acquistano al banco posto all'in-

gresso. Queste biglie vanno inserite nell'apparecchio cercando un tipo collocazione. Quando con diverse biglie si riesce a formare un assetto che può sembrare corretto va inserita una moneta, dopodiché l'apparecchio vi mostrerà se avete vinto o meno. In caso di vittoria dall'apparecchio scendono le biglie metalliche che possono essere riutilizzate per giocare o possono servire ad incassare il premio.

Pachinko Saint Seiya

Ogni macchina pachinko è dotato di un display che di volta in volta sblocca contenuti multimediali in base al livello raggiunto. Nel 2011 la Sanyo lancia sul mercato dei pachinko uno interamente dedicato a Saint Seiya per festeggiare i 25 anni della serie. Per l'occasione furono ricreate numerose animazioni dedicate alla corsa alle dodici case, queste animazioni riprendevano in modo molto fedele il tratto di Araki nella serie animata, ad esse furono incluse altre animazioni dedicate alle sigle storiche della serie come "Pegasus Fantasy" e "Soldier Dream". Nel 2013, visto il successo avuto, la Sanyo lancia una nuova serie del pachinko dedicato a Saint Seiya sempre legato alla corsa alle dodici case.





PEGASUS CONTRO DRAGONE



I tre bambini dell'orfanotrofo si recano presso il palazzo dei tornei per vedere l'incontro tanto atteso fra Pegasus e Dragone. Al suono del gong Pegasus fa la prima mossa sferrando un calcio cui seguono una serie di pugni cui Sirio fa facilmente fronte, di rimando Sirio sferra un destro che mette al tappeto Pegasus. Il cavaliere del drago è già convinto della sua vittoria ma, in quel momento la voce di Fiore di Luna, figlia adottiva del maestro dei Cinque Picchi, lo avverte che il suo adorato maestro è in punto di morte. La mente del drago torna ai tempi dell'addestramento fra le montagne dei

cinque picchi, dove era riuscito, dopo tanti sacrifici, a invertire il flusso della cascata sui cui fondali era custodita l'armatura del Dragone che era poi riuscito a conquistare. Memore della riconoscenza nei confronti di quel piccolo uomo Sirio decide di seguire Fiore di Luna convinto già della sconfitta di Pegasus, che con grande stupore di tutti si rialza, seppure sanguinante, pronto di nuovo alla lotta. Sirio, deciso a fare ritorno ai Cinque picchi dal suo adorato maestro, decide di scagliare contro Pegasus il suo colpo segreto "il drago nascente", che investe completamente Pegasus, ma come Sirio anche il giovane cavaliere ha un motivo valido per combattere. Rialzatosi scaglia contro Sirio il suo fulmine di Pegasus ma resta sbalordito nel vedere che il suo fulmine si infrange, senza procurare alcun danno, sullo scudo del Dragone.

Sirio vedendo il cavaliere sconvolto da quella difesa inespugnabile, narra la leggenda dell'armatura del drago e di come essa sia stata custodita per millenni sotto la cascata del drago, dove il continuo flusso dell'acqua l'aveva resa "resistente come un diamante". Pegasus tuttavia si rifiuta di arrendersi, ma Sirio lo rimanda al tap-

peto distruggendogli il bracciale dell'armatura e colpendolo in pieno viso. Pegasus sta per abbandonarsi quando ode le voci amiche di Castalia e Lamia che lo incoraggiano a proseguire la battaglia poiché la guerra galattica rappresenta l'unica via che lo può ricongiungere a Patricia. Pegasus dunque si rialza per l'ennesima volta in mezzo allo stupore degli altri Cavalieri che lo credevano spacciato, si lancia verso Sirio che reagisce alzando velocemente lo scudo. Nessuno capisce cosa sia successo ma Pegasus dallo scontro ne esce gravemente ferito al volto e sia il pugno



sia lo scudo di Sirio risultano

distrutti, in mezzo allo sconcerto generale viene mandato il replay; le immagini rivelano che Sirio si è difeso con lo scudo dall'attacco di Pegasus, che schiantandosi con la testa contro quella difesa è rimasto gravemente ferito, lo stesso drago ha poi scagliato un destro contro Pegasus, che abbassandosi ha fatto il modo che colpisse lo scudo. E' stato dunque lo stesso Sirio che ha distrutto pugno e scudo, il cavaliere del drago si trova senza difese, lo sguardo di Sirio si sposta dal corpo di Pegasus a quello di Fiore di Luna affermando che nonostante le ferite riportate Pegasus comunque si sarebbe rialzato e che per il momento lui non poteva comunque tornare ai Cinque Picchi. Pegasus, infatti, si rialza anche se sanguinante, Sirio giudicando l'armatura oramai inutile poiché priva del bracciale

e dello scudo se ne libera seguito a ruota da un Pegasus pronto a rispettare le regole della cavalleria. Andromeda tenta di fermarli ricordandogli che senza un'armatura come protezione entrambi avrebbero potuto rimetterci la vita, ma i due Contendenti si avviano alla fase finale del combattimento ignorando completamente le parole di Andromeda.





IL TORNEO INIZIA



Continua la lotta fra Pegasus e Sirio, quest'ultimo osservando l'avversario comprende che non combatte solo per l'armatura ma che ad animarlo deve essere qualcos'altro, d'altra parte anche lui brama la vittoria se non altro per riconoscenza al suo anziano maestro. Prende forma, intanto, sulla sua schiena il tatuaggio del dragone; Sirio si prepara ad attaccare, Pegasus, però non ha alcuna intenzione di soccombere e lancia il suo fulmine di Pegasus convinto di



metterlo assegni vista la mancanza di difesa di Sirio. Dragone però evita l'attacco, spiegando all'incredulo Pegasus che della miriade di colpi lanciati solo pochi sono realmente pericolosi; Sirio si appresta a lanciare il suo Drago nascente ma cade al suolo, la mano sull'addome, resta incredulo nel constatare che il fulmine di Pegasus ha colpito nel segno. Vedendo il suo avversario in difficoltà Pegasus attacca nuovamente, anche questa volta il suo fulmine colpisce nel segno. Sirio è costernato, quella miriade di colpi si avvicinano sempre di più al suo unico punto debole. La mente del cavaliere torna alle parole del suo anziano maestro, quando gli indicò l'unico punto debole di Sirio di cui anche il cavaliere ne ignorava l'esistenza: la zona contrassegnata dall'artiglio del drago sulla sua schiena e cui corrisponde il cuore. Quella zona resta scoperta solo quando il cavaliere attacca senza armatura un frazione di secondo che può costargli la vita. Pegasus in quel momento dichiara di aver individuato il punto debole del Dragone; siamo all'ultimo scontro i due cavalieri sono uno di fronte all'altro e lanciano ognuno i loro colpi segreti. Sirio colpisce Pegasus in pieno volto mentre Pegasus colpisce il dragone diritto al cuore. Sirio viene catapultato fuori dal ring, negli istanti che precedono la sua cadu-

ta rivive tutti i momenti dell'addestramento. Pegasus viene proclamato vincitore ma cade a terra esausto.

I medici della fondazione visitano i due concorrenti, Pegasus deve essere operato d'urgenza Sirio invece è in fin di vita per un principio d'infarto i medici non gli danno speranze. Fiore di luna corre disperata da Pegasus, che intanto sta essendo portato via in barella, ed impolora il suo aiuto, ricordando le parole dell'anziano maestro di Sirio secondo cui quando il cuore

di un cavaliere viene fermato solo un secondo colpo di eguale forza può riattivarlo. I medici allontanano la ragazza ma Pegasus all'apparenza privo di sensi chiede di essere portato da Sirio. Sceso barcollando dalla barella Pegasus si avvicina a Sirio sorretto da Andromeda. Cristal interviene facendo allontanare Pegasus di qualche passo, un colpo troppo da vicino sarebbe comunque fatale per il dragone; la vista di Pegasus si annebbia ma il vedere Lamia fra il pubblico che lo esorta a tentare di salvare Sirio lo porta a raccogliere le ultime forze e a lanciare un colpo fortissimo che centra l'artiglio del drago e travolge tanto Andromeda quanto Sirio. Il cuore del dragone ricomincia a battere, Pegasus gli ha salvato la vita. Il cavaliere viene portato a trionfo sulle spalle da Geky, giunto al palazzo insieme a Ban ed Aspides, poi viene portato in ospedale, accompagnato dallo sguardo di Cristal che spera che Pegasus riesca a rimettersi in fretta. La giornata sembra

finita ma nel momento in cui si spengono le luci sul ring, la catena di Andromeda punta per alcuni istanti verso lo scrigno al cui interno è contenuta l'armatura d'oro, il giovane cavaliere non vedendo nulla non dà peso alla cosa, il cielo però si rannuvola e una sagoma minacciosa appare alla luce dei lampi.





PHOENIX



Il giorno seguente Pegasus in ospedale, in compagnia di Lamia e i tre bambini dell'orfanotrofo, riceve la visita di Sirio e Fiore di Luna, lasciati soli, Sirio comunica a Pegasus che il giorno prima, ripresi i sensi, aveva avuto la sensazione che qualcuno li stesse spiando, elaborando delle ipotesi concludono che l'unico a mancare ancora all'appello è Phoenix, da tutti ritenuto morto ormai. Al palazzo dei tornei, intanto, è il giorno dell'incontro fra Asher dell'Unicorno e Andromeda. Indossate le armature, i due cavalieri si apprestano a combattere incitate dalle grida del pubblico soprattutto rivolte ad Andromeda. Asher lo deride dice dogli che il suo volto ricorda quello di un attore più che quello di un guerriero, Andromeda risponde che trovo quella battaglia inutile e che lui sta combattendo solo per trovare il suo amato fratello da cui è stato allontanato in tenera età. Asher non bada alle parole di Andromeda e la battaglia inizia. Andromeda riesce a schivare tutti i colpi di Asher, e dispone la sua catena a difesa, la catena di Andromeda, infatti, è un'arma potentissima che una volta intuita la tecnica del nemico, ne anticipa le mosse. Intanto all'ospedale Sirio e Pegasus riflettono ancora su quella misteriosa presenza e decidono di recarsi al palazzo dei tornei, dove si sta tenendo lo scontro fra Asher e Andromeda, quest'ultimo sta avendo la meglio sul cavaliere dell'unicorno, la cui armatura è ormai ridotta a brandelli. Dopo aver atterrato per l'ennesima, volta Asher, la catena di Andromeda comincia a muoversi all'impazzata formando la parola "Axia" sul pavimento del ring. Black e Cristal, che stavano assistendo agli scontri privi dell'armatura, chiedono spiegazioni circa lo strano comportamento della catena e il significato della parola "Axia", nessuno riesce a dare una spiegazione. In quel momento Asher approfittando della distrazione di Andromeda, tira la catena verso di se, ammonita dallo stesso Andromeda che gli chiede di lasciarla immediatamente, la sua catena è, infatti, percorso da una forte tensione elettrica che manda di nuovo al tappeto Asher. La catena una volta libera dalla stretta del cavaliere dell'unicorno



riprende a muoversi stavolta però in direzione della sacra armatura. Black e Cristal saltano sul ring, mentre Lady Isabel si alza in piedi sconvolta da quanto sta accadendo nell'arena. Andromeda comprende in quel momento il significato della parola "Axia", in greco antico "Axia" vuol dire cosa di grande valore, la cosa di grande valore in quel frangente è la sacra armatura. In quello stesso istante il palazzo dei tornei rimane al buio solo lo scrigno della sacra armatura è circondato da lampi rossi. Andromeda, Asher, Cristal e Black, restano immobili, intanto Pegasus e Sirio fanno il loro ingresso nell'edificio e avvicinandosi al ring chiedono spiegazioni su quanto sta avvenendo. Dopo alcuni istanti, da dietro lo scrigno si leva una colonna di luce e ne esce un cavaliere il cui volto è coperto da una visiera. Lady Isabel ordina di accendere i riflettori e tutti volgono la loro attenzione a quel cavaliere misterioso in piedi davanti lo scrigno. Il cronista svela l'identità del cavaliere; è Phoenix, l'ultimo cavaliere mancante. Il cavaliere ignorando tutti si volta per poi inginocchiarsi sopra la sacra armatura. L'arrivo di Phoenix è accompagnato da un cosmo oscuro e malvagio, la catena di Andromeda reagisce sfuggendo al controllo del giovane cavaliere, per avvolgersi intorno al polso del nuovo arrivato. I cavalieri si rendono conto che quello che ha di fronte non è un amico ma un nemico da cui difendersi, Andromeda che ignora l'identità del nemico, è messo al corrente che la persona che gli sta di fronte è Phoenix suo fratello. Ancora incredulo il giovane si volta verso Phoenix felice di aver ritrovato quel fratello che credeva perso, ma come risposta Phoenix le lancia un potente colpo che ferisce il giovane a una spalla. Andromeda non riesce a credere che quel cavaliere che l'ha colpito sia quel fratello nobile che aveva lasciato tanti anni prima. Phoenix solleva in quel momento la visiera e Andromeda riconosce in lui suo fratello, lacrime di gioia inondano il suo viso ma a questo gesto di gioia seguono prima gli insulti di un Phoenix pieno di odio e poi il suo attacco.

IL RITORNO DI MINOSSE

PROLOGO

A Nuova Luxor, Pegasus trova un messaggio di Lady Isabel che lo informa della sua partenza per il Grande Tempio, mentre è intento a leggere viene raggiunto da Mylock che entra nella sala:

« Mylock ne sai qualcosa? »

« Pegasus, Lady Isabel è partita con Crystal e Andromeda per via di alcune tombe profanate, mi ha chiesto di dirti di raggiungerla appena potevi. Hai il jet a disposizione per raggiungere il Grande Tempio. »

« Tombe profanate? E quali? »

« Mi dispiace Pegasus ma di più non so dirti. »

« Va bene, la raggiungerò subito! » detto ciò il cavaliere parte subito alla volta del Grande Tempio.

Intanto, al Grande Tempio, Lady Isabel passa una ad una le dodici case venendo accolta dai cavalieri d'oro rimasti a guardia del Santuario. Giunta nella sala principale, la dea tiene a raduno i 5 cavalieri d'oro con Crystal e Andromeda

« Cavalieri, vi prego, ditemi di più su queste tombe profanate. »

« Non si sa molto su queste tombe poiché erano senza nome, probabilmente appartenevano a dei guerrieri caduti durante l'addestramento a cavaliere, quello che sappiamo è che sono di persone cadute diversi anni fa e che le tombe sono state profanate sono come esplose. » le spiega Scorpio che era sul luogo del ritrovamento.

« Si appresta ad apparire una nuova minaccia. »

« Di quale minaccia sta parlando, mia dea? » chiede preoccupato Mur,

« Un cosmo altamente malefico si è risvegliato e noi dobbiamo essere pronti perché siamo noi il suo obiettivo. » replica Atena

« Questa nuova minaccia ha qualcosa a che fare con ciò che sta succedendo a Creta? Il cosmo di cui parla potrebbe essere quello di Minosse! » Isabel con un cenno risponde positivamente all'ipotesi di Ioria. La riunione viene interrotta da una fragorosa esplosione proveniente dalla zona dell'addestramento ai piedi delle dodici case.

« Devono essere già qui! » afferma Virgo, « Ate-

na, lei attenda qui il nostro arrivo, nel frattempo Crystal e Andromeda la proteggeranno fino al nostro ritorno. » rivolgendosi poi ai due cavalieri di bronzo che annuiscono, così i cavalieri d'oro tornano a guardia delle loro case.

Subito alla casa dell'Ariete, Mur di trova di fronte a 5 guerrieri

« Cavalieri, vi chiedo di abbandonare questo posto o non garantisco più per la vostra vita. »

« Che minacce! Non so se ti sei reso conto che noi siamo in 5 e tu sei solo. » replica uno dei cavalieri, « Bene! Se è la battaglia che cercate l'avete trovata. » così dicendo il cavaliere dell'Ariete si prepara alla battaglia mentre dal manipolo di cavalieri ne avanza uno

« Sono Decaulio, guardiano di Minosse e cavaliere del Calidonio. Sono io il tuo avversario. » Dopo essersi presentato, il guerriero non fa complimenti e subito prova a scagliare una raffica di calci e pugni contro Mur che non ha problemi nel difendersi e contrattacca ma senza produrre danni sull'avversario.

« Tutto qui quello che sai fare? »

« No! Ero solo curioso di saggiare la tua forza cavaliere dell'Ariete. Questo è un vero attacco. Pugno di Fuoco! » Decaulio sferra un pugno poderoso che però si infrange sul Muro di Cristallo posto da Mur un sua difesa. Il cavaliere dell'Ariete passa al contrattacco e colpisce Decaulio con l'«Onda di Luce Stellare», il cavaliere di Minosse è in seria difficoltà e solo l'intervento dei suoi compagni fanno sì che lo scontro non finisca in favore di Mur. Decaulio, consapevole della forza di Mur, ripropone il Pugno di Fuoco

« Stolto, non sai che lo stesso attacco su un cavaliere non funziona due volte? » dice Mur, ma questa volta l'attacco portato dall'avversario è diverso dal precedente, riuscendo a superare il «Muro di Cristallo» colpendo in pieno Mur,

« Ora sei in nostro potere. » afferma uno dei guerrieri

« Androgeo non abbiamo molto tempo, abbiamo

fretta! » esclama Catreo,

« Bene, allora andiamo. » risponde Decaulio, a queste parole sferra un attacco a Mur che riesce ad evitare, ma nel farlo viene investito dall'attacco degli altri cavalieri di Minosse cadendo a terra svenuto, così i cavalieri passano la prima casa diretti verso quella del Toro.

Giunti dinnanzi alla casa del Toro, i cinque guerrieri provano ad entrare ma vengono sbattuti fuori da Adelbaran, custode della seconda casa.

« Tornate da dove siete venuti, questo non è posto per voi! » intima il cavaliere,

« Non ci fai paura cavaliere! Ti faremo fare la stessa fine del cavaliere della prima casa. » risponde una figura che si presenta « Io sono Catreo, uno dei guardiani di Minosse e cavaliere del Toro di Rodi. » e si propone per lo scontro con Adelbaran. « E tu saresti un Toro? Ma non farmi ridere. » afferma Catreo sbeffeggiandosi del cavaliere d'oro e poi attaccandolo con il suo colpo segreto, "Braccia di Titano". Il colpo va segno, tanto che Adelbaran viene atterrato.

« Tsk! In fondo non valevi tanto cavaliere d'oro. » esclama Catreo

« Cavaliere, lo scontro non è finito. » afferma Adelbaran nel rialzarsi, « Sei potente cavaliere, ma non da battermi al primo colpo. Ora tocca a me. "Per il sacro Toro"! »

Catreo riesce a parare il colpo del cavaliere del Toro ma ne esce con l'armatura gravemente danneggiata, « Arrenditi cavaliere, un secondo attacco ti sarà fatale! »

Catreo non gli dà ascolto e si prepara a riattaccare Adelbaran aumentando la sua potenza, questa volta Adelbaran riesce a parare il colpo del suo

avversario, ma anche lui viene colto di sorpresa dall'attacco simultaneo degli altri quattro che lo atterrano.

Intanto Pegasus è giunto nei pressi del Grande Tempio quando avverte un cosmo familiare ma non riesce a capire da dove provenga., mentre il manipolo di invasori entra nella casa dei Gemelli.

« Filolao, non ti sembra che stiamo girando da ore? »

« Già, credo siamo vittime del labirinto dei Gemelli. »

« Labirinto dei Gemelli? Ma il custode di questa casa non è deceduto? »

« È questa la cosa strana, non so spiegarla. »

Dal palazzo di Cnosso, intanto, Minosse avverte il cosmo che copre la casa dei Gemelli e con il suo potere lo contrasta fino a farlo sparire liberando i suoi guardiani che riescono ad attraversare la terza casa.

« Anche dall'inferno dove è caduto quel cavaliere riesce a creare problemi. Dannato Gemini! » afferma Minosse.

Intanto Pegasus raggiunge la casa dell'Ariete, dopo aver riconosciuto il cosmo di Gemini ed ha intuito le sue intenzioni, ovvero rallentare il cammino dei cavalieri di Minosse fino al suo arrivo.

« Grazie Gemini, ho capito le tue intenzioni, lo sapevo che non ci avresti mai abbandonato e ci avresti protetto dall'alto. Grazie nobile cavaliere d'oro dei Gemelli. » pensa Pegasus.

I cavalieri di Minosse passano facilmente la casa del Cancro e giungono alle porte della casa del Leone dove trovano Ioria sulla soglia pronto ad affrontarli.



the **SARCASTIC FOUR**

4

DON'T BE ALARMED, SIR! 'LL QUIET THEM DOWN! LET ME HANDLE THIS!

MEGLIO
REGNARE
ALL'INFERNO
CHE SERVIRE
IN RETE

VIGNETTE



