

NUMERO 3

**LE DODICI
CASE
MAGAZINE**

**CRISTAL
IL DOMINATORE DELLE
ENERGIE FREDDHE**

**MYTH
SCORPIO
EX**



Sommario

<i>L'editoriale di Seiya85</i>	3
<i>News dal web</i>	4
<i>Cristal, il dominatore delle energie fredde</i>	5
<i>Soul of Gold - Episodio 2</i>	8
<i>Uscite del Mese</i>	10
<i>Armatura della Fenice</i>	11
<i>Un po' di chiarezza sul bollino TOEI</i>	13
<i>Recensione Myth - Milo di Scorpio EX</i>	14
<i>Next Dimension (2° Parte)</i>	16
<i>Eden, il figlio di Marte</i>	17
<i>Mitologia - Nemeo l'invulnerabile (Leone)</i>	19
<i>Episodio 07 - Il furto della Sacra Armatura</i>	20
<i>Episodio 08 - L'inseguimento</i>	21
<i>Episodio 09 - I Cavalieri Neri</i>	22
<i>Il Ritorno di Minosse - Capitolo 2</i>	23
<i>Le Vignette dei Sarcastici 4</i>	25



L'EDITORIALE DI SEIYA85

L'internazionalizzazione del marchio Saint Seiya è una qualità che pochi manga o anime possono vantare. Difatti sono pochi i titoli che hanno avuto un successo così ampio in tutto il mondo. Questo successo mondiale è dovuto principalmente all'anime, che ha avvicinato milioni di giovani negli anni 80 ed è stato supportato poi anche da un ottimo merchandising. Tutto questo ha favorito l'esplosione a macchia d'olio in tutto il globo del marchio Saint Seiya. Le qualità del suo successo globale sta nel saper fondere in una storia interessante diverse culture o religioni facendole convivere alla perfezione, basti pensare ai miti legati alla Grecia o alla Cina o al fatto che i cavalieri provengono da ogni angolo del mondo, e che quindi hanno usi e costumi legate alle loro origini. Prendendo in esempio Virgo, il personaggio è nato in India ed è legato in un certo modo alla religione Buddista lui che è un cavaliere di Atena, o ai guerrieri come Crystal,

Acquarius e Abadir, personaggi provenienti dalla Siberia che caratterialmente sanno essere freddi e distaccati, o ancora al modo di vestire e di agire di Mur che sono tipici delle popolazioni che vivono alle pendici dell'Himalaya. A partire dall'Asia il marchio Saint Seiya trova terreno fertile poiché la serie viene seguita con molto interesse, tanto che in alcuni paesi risulta essere tra i programmi più visti della serata, mentre i

gadget legati alla serie vanno pressoché a ruba. Subito dopo l'Asia, il successo di Saint Seiya si allarga fino in Europa, dove ottiene un enorme successo in Francia, Italia e Spagna, che ancora oggi si dimostrano mercati fertili. Parte del successo lo si deve all'"europeizzazione" dell'anime. La serie, in Europa, cambia nome passando da "Saint Seiya" a "Chevalier du Zodiaque" in Francia, che poi ha portato a tradurre i nomi in Italia, "I Cavalieri dello Zodiaco", e in Spagna, "Los Caballeros del Zodiaco". Oltre al titolo della serie vengono adattati anche i nomi dei personaggi a cui

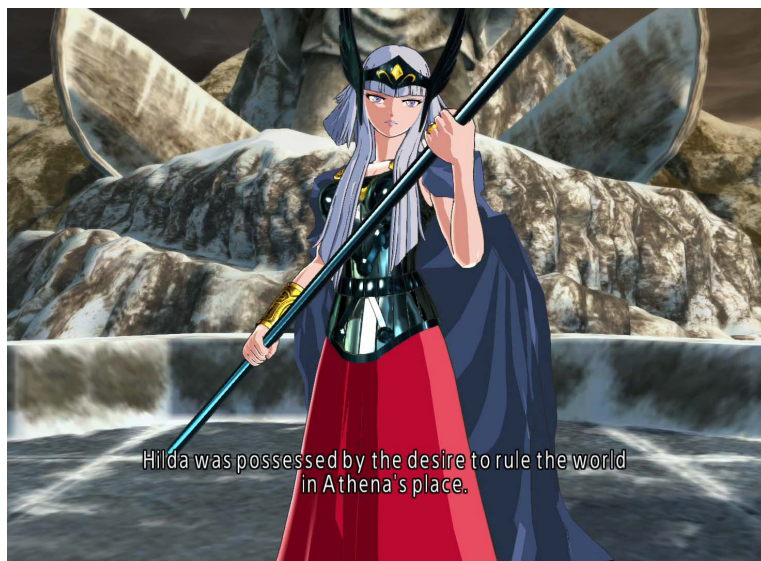
si tenta di dare un'assonanza con la sua armatura, ad esempio Pegasus di Pegaso, Phoenix della Fenice etc. Il successo dell'anime porta anche ad marea di gadget legati ad esso, infatti in Italia, Francia e Spagna erano molto richiesti i modellini dei personaggi ai quali si poteva montare l'armatura, questi prodotti ancora oggi raggruppano una buona fetta del mercato, oggi legato molto ai myth cloth. In Italia si eseguì anche la traduzione del manga dove, in una prima versione, era stato adattato come la serie animata per quel che concerne i nomi. La macchia del successo dei cavalieri non si ferma solo all'Europa ma si allarga fino al nuovo continente, infatti i cavalieri giungono in America Latina, dal Messico al Brasile, paesi dove i cavalieri hanno avuto un successo straordinario, tanto che ancora oggi vengono ritrasmessi gli episodi della serie classica. Per rendere l'idea del successo acquisito in Messico, basta pensare che c'erano locali con schermi giganti che proiettavano gli episodi della serie, una volta al mese si organizzavano spettacoli dove il tema centrale era Saint Seiya e furono creati negozi che vendevano esclusivamente gadget dei cavalieri. Il successo geografico dei cavalieri ancora non è saturo, così nel nuovo millennio, con la creazione delle nuove serie legate ai cavalieri, è stato possibile allargare ancora di più il successo del marchio Saint Seiya giungendo fino in

Nord America con il titolo "Knights of Zodiac", fino a giungere anche in Australia e Nuova Zelanda, anche se in modo minore. Tutto questo ha favorito la globalizzazione dei cavalieri, ed è grazie a questo successo che in ogni parte del mondo ci sono amanti dei Cavalieri dello Zodiaco.

SEIYA85



SAINT SEIYA - SOLDIER SOUL



Con l'avvicinarsi della data di uscita del videogioco dei Cavalieri dello Zodiaco Soldier Soul le novità riguardando il gioco iniziano ad infittirsi, partiamo dal fatto che la Namco Bandai ha ufficializzato che la data di uscita europea del gioco è la stessa di quella giapponese ovvero il 24 Settembre che combacia anche con la pubblicazione dell'ultimo episodio del nuovo spin-off "Saint Seiya – Soul of Gold" che avverrà il giorno seguente. Durante il Paris Game Week 2015 la Bandai ha anche presentato un nuovo video promozionale in cui vengono presentati i personaggi della saga di Asgaard e, un po' a sorpresa, ha mostrato che tra i personaggi inseriti vi è anche Pegasus con indosso l'armatura di Odino, la fase finale del video ci presenta poi tutte le saghe

giocabili nel nuovo videogioco ovvero le dodici case, Asgaard, la saga di Nettuno e quella di Ade che termina nei Campi Elisio oltre alla novità delle armature divine dei cavalieri d'oro segno che la Bandai, dopo il mezzo fiasco del gioco Brave Soldier, ha voluto ricreare l'intera opera senza lasciare nulla di incompiuto. La Bandai ha reso noto anche che chi prenoterà il gioco avrà accesso a due personaggi giocabili che sono Atena e Ade con gli abiti originali.

SAINT SEIYA - NEXT DIMENSION



Kurumada ha reso noto che questo mese ripartirà la pubblicazione di quello che è considerato il sequel ufficiale della serie, ovviamente parliamo del Next Dimension che è fermo da più di un anno, il nuovo capitolo verrà pubblicato sul numero 33 della rivista Weekly Shonen Jump il che però non sembra garantire una ripresa regolare del manga che nelle otto nuove tavole del capitolo speciale vedremo Shijima e Atena rinchiusi nel labirinto degli dei. Questo numero della rivista dividerà gli onori con una nuova creazione di Kurumada, un manga autobiografico intitolato "Ai no Jidai – Ichigo Ichie" che racconterà la gioventù di Kurumada e come sia diventato un mangaka, il primo capitolo sarà composto da 22 pagine prevalentemente in bianco e nero.

LE DODICI CASE

CRISTAL

IL DOMINATORE DELLE ENERGIE FREDDE



DATI

Età: 14 anni

Altezza: 1,73 cm

Peso: 60kg

Data di Nascita: 23 Gennaio

Luogo di Nascita: Russia

Gruppo Sanguigno: 0

Luogo di Addestramento: Siberia

Maestro: Maestro dei Ghiacci, Acquarius

ASPETTO

Crystal ha l'aspetto del classico ragazzo siberiano ovvero capelli biondi, occhi azzurri che gli permettono di avere uno sguardo di ghiaccio che fanno da contorno ad un fisico slanciato e abbastanza alto. Indossa sempre una maglia blu con le maniche avvolte fin sulle spalle e dei pantaloni neri, all'altezza delle gambe porta degli scaldamuscoli, quando indossa l'armatura i suoi abiti sono totalmente blu quando indossa la V1 e bianchi quando indossa la V2 e la V3. Crystal è un personaggio molto posato e molto sicuro di se, guerriero dallo sguardo freddo ed impassibile non fa intendere facilmente le sue intenzioni, queste caratteristiche vengono evidenziate soprattutto nei primi episodi della serie. Crystal è anche legato molto alla figura della madre che vide morire quando la sua nave si inabissò tant'è che spesso e volentieri nuota fino alla nave dove riposa per portarle un fiore e pregare per lei.

COLPI SEGRETI



POLVERE DI DIAMANTI (Diamond Dust): Crystal sferra un pugno verso l'avversario che crea un getto d'aria congelante unito a frammenti di ghiaccio.

AURORA DEL NORD (Aurora Thunder Attack): Dopo aver mosso le ali come un cigno, Crystal lancia verso l'alto correnti di aria fredda che nel ricadere Crystal convoglia nei suoi pugni uniti e sferra contro l'avversario provocando una tempesta di aria gelida che congela tutto intorno a lui.

ANELLI DI GHIACCIO (Koliso): Crystal crea degli anelli di ghiaccio intorno all'avversario impedendogli qualsiasi movimento.

SACRO ACQUARIUS (Aurora Execution): La tecnica appresa da Acquarius consiste nel sollevare le braccia con i pugni uniti tra loro e farle scendere davanti a lui lentamente in modo da convogliare nel suo pugno tutto il suo cosmo

fino a raggiungere lo zero assoluto per poi sferrare il colpo quando le braccia sono perpendicolari al suo corpo.

Cristal è l'unico tra i cavalieri di bronzo ad aver conosciuto sua madre, infatti quando era piccolo, la nave sulla quale viaggiavano al largo della Siberia stava per affondare, la madre, Natassia, decise di salvare la vita del figlio dandogli l'ultimo posto sulla scialuppa di salvataggio. Mentre la scialuppa si allontanava, la nave sprofondò con la madre sotto gli occhi di Cristal. Da quel momento l'unico obbiettivo di Cristal fu quello di ricongiungersi con la madre. Accolto dalla fondazione di

Thule, Cristal venne inviato proprio in Siberia per addestrarsi e recuperare l'armatura del Cigno. Il suo maestro era il Maestro dei Ghiacci, ed era in compagnia di Abadir, suo compagno di addestramento. Abadir sparì nelle correnti artiche nel tentativo di salvare Cristal da quelle stesse correnti dove si era avventurato per raggiungere la madre. Nonostante il dolore per la perdita dell'amico Cristal riesce a recuperare l'armatura del Cigno e prendere parte alla Guerra Galattica per dimostrare la sua superiorità verso gli altri cavalieri. Così, dopo aver battuto Aspides dell'Idra nel suo primo incontro, Cristal aspetta di confrontarsi con Pegasus, ma la Guerra Galattica viene interrotta anticipatamente dall'irruzione di Phoenix che ruba la Sacra Armatura. Cristal allora, insieme a Pegasus, Sirio e Andromeda, va alla caccia di Phoenix e dei suoi cavalieri neri, nello scontro però riescono a recuperare il solo elmo. Dopo la battaglia con Phoenix e Docrates, Cristal si reca in Siberia per chiedere consiglio al suo maestro, ma al suo arrivo lo trova profondamente

cambiato, per via del colpo del controllo della mente infertogli da Arles. Lo scontro tra maestro e allievo è inevitabile con Cristal che riesce ad avere la meglio uccidendo il suo mentore. Dopo la battaglia il carattere di Cristal inizia a cambiare, abbandona la sua spavalderia nei confronti degli altri cavalieri di bronzo a cui, anzi, si lega per difendere l'elmo e Atena che si manifestata in Lady Isabel, così dopo aver combattuto i cavalieri d'argento si reca insieme agli altri al Grande Tem-



pio. Nella terza casa dei Gemelli la proiezione di Gemini lo manda nella dimensione oscura dalla quale esce grazie al cosmo di Aquarius che lo trasporta alla settima casa della Bilancia. Lì Cristal si scontra con Aquarius, che a sua volta è stato maestro del Maestro dei Ghiacci. Lo scopo del cavaliere d'oro è quello di liberare Cristal dal senso di colpa per aver ucciso il Maestro dei Ghiacci e del ricordo della madre al fine di raggiungere il settimo senso. Ma quando Aquarius attesta che Cristal non riesce a liberarsi dei suoi sentimenti, lo colpisce con il "Sacro Acquarius" e lo imprigiona in una teca di cristallo. Quando i suoi compagni raggiungono la settima casa, Sirio libera l'amico grazie all'armatura della Bilancia mentre Andromeda si offre di aiutarlo a riprendere con il suo cosmo permettendo a Sirio e Pegasus di proseguire. Una volta ripresosi, Cristal si offre di combattere contro Scorpio, i due cavalieri danno vita ad uno scontro cruento durante il quale Scorpio rivela al giovane le azioni di Aquarius, spiegandogli che il suo obbiettivo era quello di fargli

raggiungere il settimo senso permettendogli di affrontare i cavalieri d'oro. Lo scontro con Scorpio provoca a Cristal diverse ferite, ma nonostante questo il cavaliere non indietreggia, anzi è sempre più deciso a combattere. Mosso da compassione, Scorpio salva la vita al cavaliere del Cigno e lo lascia passare. La corsa di Cristal continua fino all'undicesima casa dove si ritrova faccia a faccia con Aquarius. Il nuovo scontro tra allievo e maestro sembra ricalcare quello precedente con Cristal che si ritrova rinchiuso nuovamente nel sarcofago di ghiaccio, ma stavolta riesce a trovare da solo la forza per liberarsi ed espandere il suo cosmo fino a raggiungere lo zero assoluto e scagliare contro il suo maestro il



“Sacro Acquarius”. Lo scontro è fatale per i due cavalieri ma Atena, una volta ripresasi, aiuta il cavaliere del Cigno a riprendersi ed insieme ai suoi compagni affronta la battaglia finale contro Arles riuscendo ad avere la meglio.

Dopo lo scontro alle dodici case, Cristal si reca in missione esplorativa ad Asgaard. Lì conosce Flare che gli spiega che sua sorella Ilda, con i cavalieri di Asgard, vuole governare sul mondo. Cristal, con i suoi compagni, affronta i cavalieri del Nord, Artax in particolare è il suo avversario, nonché grande amico di Flare. I due cavalieri danno vita ad una cruenta battaglia, che vede vincitore Cristal. In seguito il cavaliere del Cigno ha un breve scontro con Megrez, sconfitto poi da Sirio. Cristal e gli altri riescono a liberare Ilda dall'influenza malvagia dell'anello del Nibelungo. Dopo la battaglia di Asgaard, il cavaliere del Cigno segue Pegasus nel regno di Nettuno che lo informa del fatto che bisogna sconfiggere i cavalieri di Nettuno ed abbattere le colonne per salvare Atena. Cristal si reca alla colonna dell'Oceano Antartico dove però è vittima delle illusioni di Lemuri che si para dinnanzi a lui nelle vesti di Aquarius. Dopo essersi ripreso il cavaliere corre alla colonna dell'Oceano Artico, lì il suo beffardo destino torna a colpire perché di fronte a lui nelle vesti di un generale degli Abissi c'è il compagno d'addestramento Abadir, divenuto cavaliere di Nettuno dopo che le correnti lo trascinarono via. Cristal viene accusato da Abadir di ingratitudine per aver ucciso prima il Maestro dei Ghiacci e poi Aquarius, facendo tornare in Cristal quei sensi di colpa che gli tolgono la voglia di combattere. Conscio del fatto che ha una missione da portare a termine, Cristal si vede



costretto ad affrontare per l'ennesima volta qualcuno a lui caro riuscendo a sconfiggerlo. Nello scontro finale con Nettuno in soccorso di Cristal giunge l'armatura d'oro dell'Acquario, e con Sirio e Pegasus riescono a sconfiggere il dio del mare. Ritiratosi in Siberia dopo la battaglia con Nettuno, Cristal viene attaccato dai cavalieri d'argento che sconfisse tempo prima e che erano rinati grazie ad Hades. Dopo averli sconfitti, Cristal corre al Grande Tempio prendendo parte alla Guerra Sacra scendendo fino agli Inferi dove, insieme a Sirio, si ritrova separato dagli altri e corre verso la Giudecca. Sulla sua strada incrocia degli specter che elimina facilmente, quando si riunisce agli amici i cavalieri d'oro si sacrificano per permettergli di giungere nell'Elisio. Lì ingaggiano battaglia con gli dei Hipnos e Thanatos, nello scontro riesce a risvegliare l'armatura divina del Cigno con la quale sconfigge Thanatos e può battersi con Ade insieme ai suoi compagni riuscendo ad avere la meglio.

NEXT DIMENSION

Crystal appare anche nello spin-off Next Dimension dove interviene in aiuto di Pegasus che è attaccato da Toma subito dopo decide di raggiungere Atena nel XVIII secolo e per questo si reca ai Cinque Picchi per convincere Sirio a seguirlo e insieme giungono nel XVIII secolo.

OMEGA

Nell'altro spin-off Omega Crystal, come gli altri suoi compagni, è vittima della maledizione di Mars per cui vaga nelle terre fredde finché non incontra Kouga al quale aiuta a risvegliare, a modo suo, lo spirito combattivo del ragazzo, si ripresenta quando i cavalieri si riuniscono per combattere la dea Pallas e i suoi guerrieri dando il suo contributo.



RIVELATI, MISTERO DELL'YGGDRASIL

Dopo lo scontro con Frodi, Ioria, molto debilitato, si ritrova con Lithia in cerca di un riparo, durante il cammino Ioria avverte che anche gli altri cavalieri d'oro, tra cui il fratello Micene, sono ritornati in vita e si trovano ad Asgaard. I due ragazzi trovano riparo in una casa abbandonata dove, appena entrati, Ioria crolla per la fatica così Lithia decide di prendersi cura dell'eroe



ed esce in cerca di acqua e cibo ma quando arriva al villaggio lo trova abbandonato, ormai stremata Lithia cade al suolo svenuta. Al suo risveglio Lithia è accolta da un bambino e da Mur che spiega alla giovane di essere giunto al villaggio pochi giorni prima e di averlo trovato abbandonato nonostante ci fossero evidenti segni che era stato popolato poco prima e di aver trovato il bambino rimasto solo, i tre avvertono l'arrivo delle guardie di Asgaard che pattugliano la zona, il bambino rivela che un cavaliere di Asgaard, Fafnir, dimora nella cattedrale del villaggio con gli abitanti, Mur conferma le parole del bambino poi invita Lithia a raggiungere Ioria mentre lui si dirige alla cattedrale.

In un'arena poco distante da Asgaard fanno la loro comparsa Adelbaran del Toro e Dohko della Bilancia con quest'ultimo che esorta l'amico ad accettare la sfida del cavaliere di Asgaard in modo da rifarsi della sconfitta subito tempo prima da Mizar.

Alla cattedrale si odono feroci urla dovute alle torture inferte da Fafnir, cavaliere di Asgaard, alla popolazione del villaggio quando sul posto si presenta Mur, cavaliere d'oro d'Ariete.

-Tu saresti Fafnir? Libera gli abitanti di questo villaggio!-

-Tu saresti uno dei cavalieri di Atena che stanno appestando Asgaard. Comunque anche se cavaliere, per i miei strumenti, quando si parla di oro non mi tiro

certo indietro. Ti farò diventare il mio banco di laboratorio!-

-Seppur non avessi alcuna ragione per impegnarmi in un combattimento nelle terre di Asgaard sembra che non ci sia altra scelta.-

Così dicendo Mur scaglia via con la psicocinesi le due guardie che tentavano di attaccarlo poi si appresta a combattere Fafnir che scaglia contro il cavaliere d'oro una frusta proveniente dalla



sua armatura che distrugge il “Muro di Cristallo” eretto da Mur e lo atterra.

Nell'arena Adelbaran si prepara allo scontro con il cavaliere di Asgaard, Heracles di Tanngrusnir, mentre Dohko osserva, il cavaliere di Asgaard attacca Adelbaran con la sua falce ma il cavaliere del Toro non fa una mossa.

Alla cattedrale Mur viene fatto prigioniero da Fafnir

-Allora, siamo pronti per il nostro esperimento, Mur dell'Ariete? Non hai motivo di rattristarti. Perché la tua vita costituirà la pietra fondante della futura Asgaard voluta da Andreas!- così dicendo Fafnir comincia i suoi esperimenti su Mur, conscio della potenza del cavaliere d'oro.

All'arena Heracles continua ad istigare Adelbaran che non abbandona la sua posa facendo, così, innervosire l'avversario

-Perché non lotti, Toro!-

-Oltre a non comprendere il motivi per il quale ora mi trovo nelle terre di Asgaard, non trovo nemmeno alcuna ragione per affrontarti! Inoltre, più di ogni altra cosa Atena vieta di intraprendere lotte personali!-

-Andreas ci ha ordinato di sottomettere tutti voi cavalieri d'oro. Ma non c'è nessun divertimento nel vincere un avversario inerme. Se davvero non hai intenzione di combattere, ti darò io

qualche buona ragione per farlo!- Heracles lancia, così, il suo attacco in direzione di Adelbaran ma puntando a colpire gli spettatori dell'arena ma il cavaliere d'oro si sposta e fa da scudo mentre alla cattedrale Fafnir continua gli esperimenti su Mur che, dalle parole dell'avversario, capisce che si trova tra le radici dell'Yggdrasil poi fa in modo che Ioria, appena

ripresosi, avverta il suo cosmo, subito dopo il cavaliere del Leone è raggiunto da Lithia che gli spiega che Mur è in pericolo.

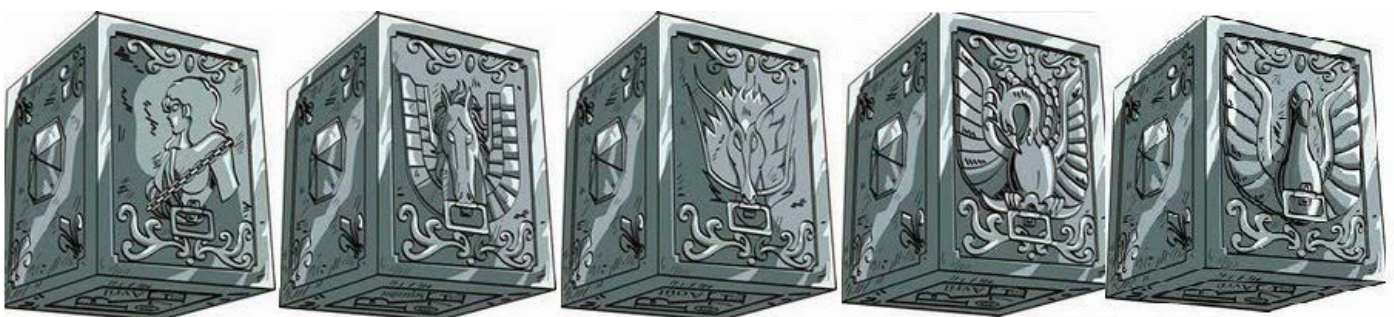
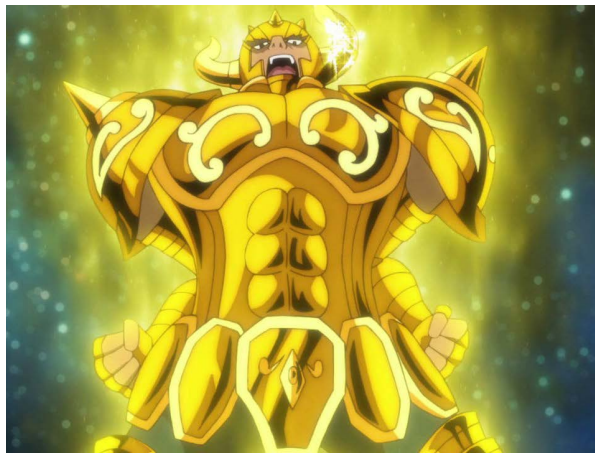
Heracles, convinto di aver vinto, sfida Dohko ma il



cavaliere della Bilancia gli fa notare che lo scontro non è terminato infatti il cosmo di Adelbaran aumenta a dismisura mentre nella cattedrale Mur si libera dalle radici che lo tenevano fermo e confessa di essersi fatto imprigionare di proposito allo scopo di analizzare l'Yggdrasil. Sia Adelbaran nell'arena che Mur nella cattedrale concordano nel dire che devono essere ben consci del motivo per cui lottare, lottare per un giusto motivo, Fafnir, accecato dalla rabbia, colpisce Mur con la sua frusta ma questa volta il cavaliere d'oro replica attaccandolo con “l'Onda di Luce Stellare” che scaraventa Fafnir contro le pareti dell'albero mentre Adelbaran raggiunge il cosmo massimo risvegliando l'armatura divina del Toro e scagliando contro l'avversario il “Sacro Toro”, la cosa lascia sor-

preso anche Dohko ma il colpo di Adelbaran non reca gravi danni a Heracles perché, come scoperto da Mur, l'Yggdrasil assorbe il cosmo dei cavalieri d'oro aumentando il suo potere e di conseguenza la forza dei cavalieri di Asgaard. Alla cattedrale Ioria giunge in aiuto di Mur ma sia Fafnir che Heracles abbandonano lo scontro mentre i due cavalieri d'oro, Mur e Adelbaran, sono allo stremo delle forze.

Ioria e Mur liberano gli abitanti del villaggio poi Mur mette in guardia Ioria sull'Yggdrasil e del bisogno di distruggerlo trasmesso da Micene, i cavalieri d'oro decidono, così, di dirigersi tutti verso l'Yggdrasil.



USCITE DEL MESE

SOUL OF GOLD



Episodio 07 – Devastazione! Armatura Divina contro Armatura Divina

Da Venerdì 3 Luglio h 17:00 sul canale Youtube – I Cavalieri dello Zodiaco – Soul of Gold

Episodio 08 – Baldr! L'uomo eletto dagli dei!

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

Episodio 09 – Titolo Sconosciuto

Da Venerdì 31 Luglio h 17:00 sul canale Youtube – I Cavalieri dello Zodiaco – Soul of Gold

VIDEOGAMES - JSTARS VICTORY



Dal 25 Giugno è disponibile il videogioco J-Stars Victory VS dove, nella raccolta di tutti i personaggi della rivista Weekly Shonen Jump, è possibile giocare con Pegasus nell'arena del Grande Tempio. Il videogioco è disponibile per le console PlayStation 3 (50,98€), PlayStation 4 (70,98€) e PS Vita (40,98€).



FENICE

L'ARMATURA CHE RINASCE DALLE SUE CENERI



L'armatura della Fenice è tra le armature di bronzo più potenti, essa giace sull'isola della Regina Nera, isola vulcanica dove le temperature sono altissime e dalle improponibili condizioni di vita per questo motivo alcun cavaliere era mai riuscito a guadagnarsi l'armatura della Fenice. L'armatura della Fenice è in grado di sopportare temperature molto alte ed ha un potere unico tra le armature di Atena ovvero, come l'araba Fenice, essa è in grado di rinascere dalle sue ceneri e ricomporsi, questo suo potere è connesso al cosmo del cavaliere della Fenice perché per rigenerarsi è necessario che il cavaliere debba avere un cosmo tale da completare la sua rigenerazione altrimenti come le altre armature di Atena essa muore altrimenti danni minori vengono riparati dai poteri dello scigno, Phoenix, rimanendo in meditazione nel vulcano Kabir, aiuta la sua corazza a solidificarsi e aumentare la sua resistenza. L'armatura della Fenice copre una buona parte di corpo infatti lascia scoperto l'addome e le parti superiori delle braccia e delle cosce mentre la sua controparte nel manga, come tutte le armature di bronzo, copre una parte di corpo minima partendo dalla testa dove non c'è l'elmo ma un diadema mentre dalla vita in giù l'armatura risulta quasi inesistente dove la cintura sostituisce il gonnellino e gli schinieri sono pressoché inesistenti per lasciare il posto a due ginocchiere. L'armatura della Fenice viene di-

strutta definitivamente alla fine dello scontro contro Arles e dalle sue ceneri nascerà Phoenix la Luce.



TOTEM

Il totem dell'armatura della Fenice raffigura l'animale mitologico in una posa seduta con le ali spiegate. La disposizione dei pezzi è di facile intuizione poiché l'elmo forma la testa dell'animale mentre il pettorale forma il corpo da cui escono le ali che scompaiono quando l'armatura viene indossata, sotto il pettorale trova spazio il gonnellino che crea il corpo dell'animale mentre i due schinieri compongono le zampe e i due bracciali la coda dell'animale.





ELMO

L'elmo della Fenice è a casco che copre interamente la testa del cavaliere lasciando libero il solo volto proteggendo comunque le parti più delicate come gli zigomi e la mascella. Nella parte superiore posto al centro dell'elmo vi è una piastra da cui partono lateralmente due corna che si sviluppano lateralmente e principalmente verso l'alto, al centro della piastra centrale vi è una gemma rossa sopra cui parte un corno centrale di forma triangolare meno lungo degli altri ma più appuntito. L'elmo della Fenice è dotato di una visiera a scomparsa blu che è posta all'interno dell'elmo.



PETTORALE

Il pettorale dell'armatura della Fenice forma un blocco unico con i coprispalle che corrispondono a due piastre di forma rettangolare posta una sull'altra con quella inferiore più lunga di quella superiore, all'estremità interna la piastra superiore risale a formare il collare con l'altro coprispalle. Sul retro i coprispalle si allargano per formare la protezione della schiena mentre dalla parte anteriore si sviluppa un piastra che, agganciata ai coprispalle e alla protezione della schiena, serve ad agganciare il pettorale che è una piastra massiccia di colore bianco con delle decorazioni arancioni, il pettorale sembra

rappresentare una fenice stilizzata con la parte superiore appuntita fino all'altezza del mento e la parte inferiore più appuntita che finisce all'altezza dell'ombelico.

BRACCIALI



I due bracciali hanno la stessa forma e sono di colore ocra, essi consistono in una piastra rettangolare ma con gli angoli arrotondati che si sviluppano fino al gomito per poi convergere verso il polso a forma di V lasciando il braccio scoperto ai lati, essi sono tenuti fissi sul braccio da una sottile fascia

metallica posta quasi al polso dov'è presente il punto di snodo della mano. Il bracciale protegge tutta la mano fino alla falange delle dita con dei rinforzi sulle nocche mentre il materiale che copre la mano sembra essere più rigido sul dorso e più flessibile sul palmo.

CINTURINO



Il cinturino è a gonnellino formato da otto piastre sottili color ocra di forma esagonale quattro

delle quali, le più grandi, poste ai quattro lati del bacino mentre le quattro più piccole vanno a coprire lo spazio lasciato scoperto da quelle più grandi. Le piastre sono attaccate ad un cinturino bianco che ha una fibbia frontale di colore rosso con delle fantasie nere. L'intero gonnellino copre tutto il bacino espandendosi fino a metà coscia.



SCHINIERI

Gli schinieri, di color ocra, sono un blocco unico dai piedi alle ginocchia infatti dalla protezione del piede parte una piastra rettangolare e stretta che copre solo la tibia lasciando scoperto il resto della gamba, la piastra sale fino al ginocchio dove si attacca ad un'altra piastra esagonale più grande che copre il ginocchio la quale fa da punto di ancoraggio degli schinieri con le gambe. All'altezza delle caviglie sono presenti gli snodi che permettono al cavaliere di muoversi mentre dai talloni fuoriesce uno sperone color argento che non sembra avere nessun utilizzo.

UN PO' DI CHIAREZZA SUL BOLLINO DELLA TOEI

Quanti di voi si sono chiesti ma cosa sono questi bollini sulla scatola di un myth e cosa stanno ad indicare? Alcuni anni fa

si sparse la voce che quei bollini stavano ad indicare le qualità del myth come l'accuratezza, la rarità e al valore economico. Quindi, se un myth aveva sulla scatola un bollino oro doveva valere più dello stesso myth che

sulla sua scatola avesse un marchio argento, beh così non è. Ma comunque facciamo un po' di chiarezza su cosa stia ad indicare questo bollino e perché ce ne sono di diversi tipi.

Il bollino, marchio della Toei, è un rettangolino presente sulle confezioni dei myth, esso rappresenta Pero, il gatto con gli stivali protagonista del film del 1969, che è diventato il logo della casa di produzione Toei Animation. Questo marchio è una garanzia per i consumatori, poiché il prodotto, dopo un attento monitoraggio di tutti i particolari, dalla grafica al colore fino ad arrivare anche alle pose degli attacchi, risulta corrispondere agli archivi della Toei che, oltre a detenerne i diritti, deve dare il bene placido per la fabbricazione del prodotto. I diversi tipi di bollino, come anticipato, non stanno ad indicare la rarità o il valore del myth ma stanno ad indicare i mercati per i quali sono destinati. Questo succede perché la Bandai da diversi anni si serve di una fabbricazione cinese, quindi tutti myth, per tutti i mercati di destinazione, provengono dalla stessa fabbrica di Pechino. In automatico, diversificare i bollini aiuta allo smistamento delle merci,

ma scendiamo più nel dettaglio. Il bollino oro sta ad indicare che il prodotto è destinato al mercato giapponese, attualmente

è in uso il bollino oro con la scritta (il logo della Toei, Pero) nera in lingua giapponese, se invece la scritta non è nera ma rossa allora siamo in presenza di un myth ad edizione limitata. Il bollino argento viene usato per i prodotti destinati

agli altri mercati asiatici, ma con delle differenze: ad esempio il bollino argento con la scritta rossa ed il numero 3 al suo interno sta ad indicare che il prodotto è destinato al mercato di Hong Kong, il bollino argento con la scritta nera ed il numero 3 è destinato al mercato cinese, il bollino argento con scritta verde e numero 4 è destinato a Taiwan. I myth che sono sprovvisti di bollino sono destinati al mercato di Singapore, questi modellini sono sprovvisti di bollino perché non esiste un vero mercato per Singapore ma tutti i myth che arrivano in quella zona sono originariamente destinati ad Hong Kong o Taiwan. Nei myth diretti al mercato europeo il bollino scompare, infatti sulle scatole dirette ai mercati di Francia e Spagna, dove la scatola è rimasta uguale a quella asiatica, non vi è alcun bollino, per il mercato italiano il discorso è un po' diverso perché la Giochi Preziosi che acquisì i diritti modificò le scatole rendendo tutte le scritte in italiano e con i nomi utilizzati nella serie classica ed anche in questo caso non c'è il bollino con il logo della Toei ma al suo posto fu aggiunto il logo della Giochi Preziosi.



RECENSIONI MYTH CLOTH

MILO DI SCORPIO EX

SCATOLA



La nuova scatola dei myth edizione ex è diversa da quella classica a libro difatti ora si tratta di un box apribile dall'alto, il box dei myth dei cavalieri d'oro è totalmente dorato su tutte le sei facciate come se fosse uno scrigno di un'armatura d'oro, il box è rivestito da un secondo contenitore a quattro facciate da cui si può estrarre il gold box dell'alto. Sulle quattro facciate sono rappresentate quattro diverse immagini, la prima, sulla facciata principale, vi è la foto del myth di Scorpio con il nome del myth e i marchi della Bandai e della Tamashi mentre in alto a sinistra il logo giapponese di Saint Seiya poi spostandoci in senso orario troviamo la foto del totem montato con la scritta Scorpio Cloth sotto di esso, sulla facciata seguente troviamo diverse foto alcune che riprendono il cavaliere intento a lanciare i suoi colpi, come quella principale che lo ritrae nel lanciare la "Cuspide Scarlatta", le foto piccole sono dedicate ai quattro volti intercambiabili del cavaliere dello scorpione e una foto in basso dedicata al totem dello Scorpione, l'ultima facciata è dedicata a Scorpio ed al suo colpo segreto infatti il myth è nella posa della "Cuspide Scarlatta" con diversi dettagli

grafici che sembrano appartenere ad un combattimento e la scritta "Scarlet Needle" nella parte bassa.

La scatola contiene 3 blister che rinchiudono tutti i 52 pezzi del myth che sono il personaggio, l'armatura dello scorpione, il totem del segno, il mantello, cinque paia di mani, altri tre volti e tre diverse acconciature dei capelli.





MODELLINO

Scorpio è uno dei primi myth della collana EX ad essere messo in commercio e subito una differenza salta all'occhio come il fatto che sia più slanciato e molto meno tozzo del myth classico, questo particolare è messo in risalto dalla differente altezza perchè i nuovi myth sono alti ben 18cm contro i 12cm dei myth classici. Il personaggio è di tonalità nera, contro il verde scuro del myth classico, e senza l'armatura sembra ben proporzionato tra il corpo e gli arti, i pezzi dell'armatura sono finemente curati cosa che risalta anche nei dettagli di quest'ultima come le decorazioni che ad esempio sugli schinieri che sono più in rilievo e di tonalità diversa, i dettagli e la proporzione dei coprispalle risultano pressoché perfetti come fossero appena usciti dalla tv, la cintura, da cui sparisce il fregio rosso che era proprio solo del myth classico, risulta essere tutta un pezzo uniforme non come la versione classica dove erano delle placchette unite alla cintura con dello spazio tra di loro, lo stemma dello scorpione sulla cintura torna di colore chiaro come nell'anime, la tonalità di oro usata per le armature rende il myth più splendente abbandonando così quelle tonalità oro più cupe con le decorazioni più scure. Tra gli accessori di questo myth, come detto, troviamo i set di mani per ricreare le pose di Scorpio e troviamo anche il mantello che è praticamente perfetto difatti con la serie EX i mantelli sono

bicolori come nell'anime e la posa risulta essere precisa. Il montaggio risulta essere molto semplice e i maggiori punti di snodo della serie EX garantiscono una maggiore stabilità e permettono di ricreare diverse pose, la stessa posa della "Cuspide Scarlatta" sembra più reale.

COMMENTO

In definitiva il myth dello Scorpione risulta essere qualitativamente superiore a quello classico considerando, però, che il myth dello Scorpione risulta già avere 10 anni essendo uscito nel 2005 e nel frattempo anche la qualità dei myth in generale è aumentata per non parlare della categoria EX che riprende ogni singolo dettaglio del personaggio. In conclusione il myth risulta bello e ben fatto ed è stata sfruttata l'occasione per fare degli accorgimenti che lo hanno reso molto più fedele alla controparte animata.



VOTI

TOTEM	9
PERSONAGGIO	9
ACCESSORI	8
STABILITA'	9,5
POSE	8,5
QUALITA'/PREZZO	9,5
TOTALE	8,90

NEXT DIMENSION

2° PARTE

Tenma e Alone giungono ad un laghetto nei pressi di un piccolo tempio, mentre il cavallo Pegasus si disseta. Alone medica una ferita di Tenma che lo redarguisce: -Devi stare più attento! Quei due sembravano intenzionati ad ucciderti. Te lo dico sempre che sei troppo ingenuo, sebbene questo sia anche un tuo pregio. Però se incontri gente malvagia, non hai speranza. Devi imparare a difenderti da solo.-

-Io mi sento al sicuro perché ci sei tu a proteggermi, Tenma. Sin da piccolo, tu mi hai sempre aiutato quando qualcuno se l'era presa con me. Tenma ultimamente ci sono momenti in cui non so più chi sono. Dico sul serio. Io... chi sono? Percepisco un'entità tenebrosa e mi sento trascinare nell'oscurità più profonda.-

Nel dire questo dietro ad Alone compare la sagoma di Ade che impressiona Tenma per poi sparire subito tanto da far credere al ragazzo di essersi impressionato poi promette ad Alone di proteggerlo sempre. Nel controllare il cavallo Tenma si accorge di aver perso una botte e lascia solo Alone per andare a recuperarla ma ad attenderlo ci sono Sion e Dokho.

Dohko e Sion chiedono

a Tenma se sa cosa contenga lo scrigno credendo di avere di fronte un cavaliere di Atena, il giovane risponde loro che non sa cosa ci sia al suo interno ma poi confessa che chi glielo ha lasciato gli ha detto che quando avrebbe incontrato nemici forti come demoni avrebbe dovuto aprirlo senza esitazioni, esortato dai due cavalieri d'oro Tenma apre lo scrigno e l'armatura di Pegasus si dispone su di lui, Tenma rimane sorpreso dell'accaduto ma Dohko e Sion gli spiegano che lui è un cavaliere di Atena posto a difesa della dea, Tenma rimane confuso e sorpreso. Al lago Alone si sente chiamare dal tempio lì vicino e quando entra si trova di fronte ad una spada conficcata nel pavimento al centro del tempio.

Quando Alone si avvicina alla spada viene avvicina-

to da una donna -Quella è la spada del Re degli Inferi.- esclama la donna -Appartiene a voi, mio signore. Divino Ade, Re degli Inferi. Io sono Pandora! Sono votata a voi divino Ade.-

-Io sarei Ade?!- chiede intimorito Alone -Che stai dicendo? Il mio nome è Alone non sono affatto Ade!-

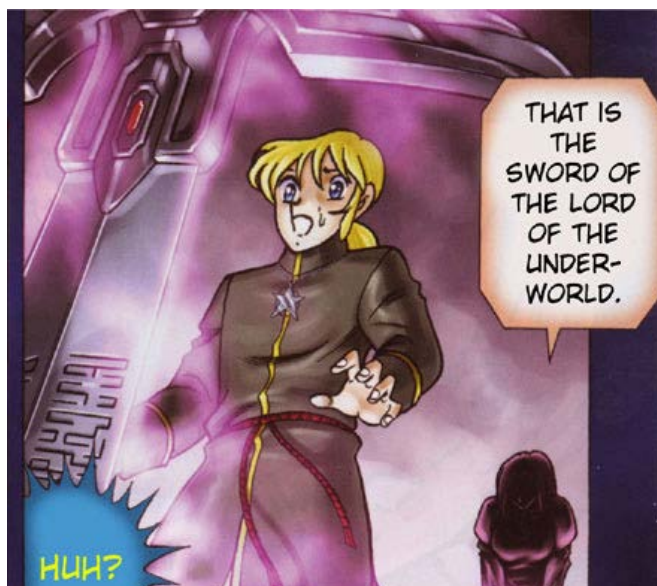
-Estraete quella spada. La spada del re degli inferi può essere estratta soltanto dal divino Ade. Sarà la prova che voi siete il Re degli Inferi.- continua Pandora incoraggiando Alone.

Tenma è alle prese con i due cavalieri d'oro tentando di colpire Dohko ma i suoi colpi risultano inefficaci contro il cavaliere della Bilancia che prova ancora a spie-

gargli che sono dalla stessa parte ma Tenma vuole solo che lascino in pace Alone ma ancora provano a spiegarli che non possono farlo finché Sion non colpisce il giovane stordendolo, i due cavalieri riconoscono in Tenma un ottimo guerriero ma in quel momento i due cavalieri d'oro avvertono che il cosmo di Ade si è risvegliato nel momento in cui Alone ha estratto la spada di Ade.

Tenma riprende i sensi per il colpo subito da Sion e durante il quale aveva so-

gnato l'amico Alon che gli chiedeva aiuto, allora Tenma, deciso a salvare l'amico, si dirige di corsa al tempio sul laghetto dove aveva lasciato l'amico, lì Alone viene informato da Pandora che i 108 specter sono rinati e che devono raggiungere il castello, dimora del dio. Sul lago giungono anche Dohko e Sion a cui però non resta altro che guardare il castello che si è issato dietro al tempio a conferma del risveglio di Ade, subito dopo i due cavalieri d'oro vengono raggiunti da Tenma che è sempre più deciso a salvare l'amico e nonostante Dohko gli intimi di rinunciare perché ormai non può più fare niente e lui stesso sarà in pericolo perché in prossimità del castello i suoi poteri saranno ridotti notevolmente, ma incurante Tenma si avvia dove trova Alone accompagnato da Pandora.



EDEN

IL FIGLIO DI MARTE



Misterioso e distante, Edén crede nel dominio dei forti e trascura i deboli, mettendo la sua fede nelle proprie forze. Tuttavia, dopo aver incontrato Subaru, inizia a rendersi conto di quanto siano importanti gli amici e avere qualcuno da proteggere. Poi più tardi nella loro lotta con Saturno, dice a Koga che è contento di averlo incontrato e combattere con lui. Edén potrebbe essere considerato simile a Phoenix sia nell'aspetto che nella personalità.

Edén è uno dei cavalieri della nuova generazione Omega, il suo elemento è il tuono, è un guerriero misterioso che se ne sta sempre in disparte per via del suo carattere solitario, crede nella forza che deve prevalere su chi è più debole oltre ad essere molto ambizioso.

Compare a Palaestra quando ha inizio il saint fight passando agevolmente i primi turni fin quando nelle semifinali deve scontrarsi con Kouga ma lo scontro non ha luogo perché a Palaestra è attaccata dei guerrieri di suo padre Mars e abbandona Palaestra per dirigersi al castello di Marte. Al castello Mars promette ad Edén che governerà con sua sorella Sonya sulla Terra, il giovane Edén decide di sottoporsi ad un duro allenamento per espandere il suo cosmo sotto gli ordini di Mikene, cavaliere d'oro del Leone ma decide di interrompere l'allenamento quando i cavalieri di bronzo liberano Aria, l'altra Atena e unica amica di Edén, ma quando sua sorella Sonya ritorna da una missione ferita decide di agire in prima persona scontrandosi con Kouga che batte facilmente e recuperando Aria. Nella torre Edén passa tutto il tempo che ha a disposizione con Aria, per la quale farebbe qualsiasi cosa anche parlare con suo padre per concederle un po' più di libertà poiché

la ragazza è l'unica che riesce a mostrare il lato umano di Edén per questo quando Aria gli chiede di accompagnarlo alle rovine del Fulmine lui la accontenta anche se sa che lei vuole distruggere il nucleo delle rovine. Sul posto Edén si ritrova a scontrarsi con Kouga e quando Aria distrugge il nucleo del Tuono Edén ne prende il cristallo ma prima che possa combattere ancora con Kouga vengono tutti risucchiati dall'oscurità da cui vengono liberati da Aria, ormai distrutti tutti i nuclei Marte uccide Aria facendo cadere Edén nella disperazione per aver perso l'unica persona che gli fosse stata amica. Edén si chiede più volte a cosa gli serve avere più potere se non è stato in grado di proteggere Aria, la morte della ragazza lo tormenta e quando va a chiedere aiuto al suo maestro Mikene



questi lo attacca, quando finalmente Edén riesce a superare la morte dell'amica riesce anche a fronteggiare Mikene che così completa il suo compito di insegnante verso Edén che ora è deciso ad unirsi ai cavalieri e combattere contro il padre e così interviene nella sesta casa fronteggiando Fudo della Vergine, durante lo scontro Edén risveglia il setti-

mo senso che gli permette di vincere Fudo. Quando giunge alla casa dello Scorpione, difesa da sua sorella Sonya, Edén la trova già sconfitta da Soma, nel vedere

il suo volto finalmente sereno capisce che è il modo nel quale la sorella aveva scelto di morire. Giunto alla casa dei Pesci Eden deve vedersela con colui che si rivela essere il fratello di sua madre Medea, Amor che confessa al cavaliere d'Orione di aver sconfitto il suo maestro Mikene quando questi ha tentato di fermare il piano di Medea, Eden, colmo di rabbia, lo attacca ma senza successo così viene intrappolato ad una parete della casa dei Pesci, quando finalmente Eden si libera corre ad

aiutare Kouga impegnato nello scontro con Mars che oramai il ragazzo non vede più come padre ma come nemico. Una volta sconfitto Mars, Medea trasferisce il potere oscuro del dio in Amor che affronta i cavalieri di bronzo fin quando non si risveglia Apsu che uccide Medea sotto gli occhi di Eden a cui non resta altro che unire i suoi poteri a quello degli altri cavalieri per sconfiggere Apsu.

Dopo la battaglia con Mars in cui Eden ha perso tutte le persone a lui care il ragazzo è solito suonare il piano su di un promontorio dove sono poste le tombe dei suoi cari quando viene raggiunto da Europa, pallasite di seconda classe, che gli chiede di unirsi all'esercito



di Pallas in cambio del ritorno in vita dei suoi cari ma Eden finge di accettare ma quando giungono da lui Kouga e Subaru Eden si libera dell'armatura dei pallasiti e attacca Thebe poiché non aveva mai creduto che i morti potessero tornare in vita. Dopo lo scontro con i pallasiti Eden decide di continuare il suo viaggio da solo finché non giunge a Pallas Verda attratto da un cosmo misterioso lì è attaccato ancora da Europa ma in suo aiuto giunge Seiya che gli ricorda l'importanza di proteggere qualcuno così

Eden decide di riunirsi a Kouga e Subaru e quando vede la potenza del cosmo di quest'ultimo capisce che è stato il suo cosmo a portarlo a Pallas Verda. Quando finalmente i cavalieri di Atena riescono ad entrare nel castello di Pallas Eden, con gli altri cavalieri di bronzo, riesce a risvegliare il potere dell'omega e potenziare le armature ma una volta che lo scontro con Pallas termina in Subaru si risveglia il cosmo di Saturn, nello scontro Eden unisce il suo potere a quello degli altri cavalieri per permettere a Kouga di vincere. Dopo la battaglia con Saturn Eden e Kouga decidono di partire per trovare il loro posto nel mondo.

POTERI



Folgore Renaissance (Renaissance Glare) : Eden lancia un forte pugno con la mano sinistra con il pugno sinistro pieno dell'elemento Cosmos Lightning. In Saint Seiya Omega Ultimate Cosmo, questo attacco si manifesta come una pioggia di fulmini che ruotano attorno a Eden battendo il suo avversario ovunque tu sia.

Tonitrui Saltare (Danza del Tuono) : l'Eden crea diverse sfere di energia che si lancia verso il bersaglio con grande forza. L'uso difensivo è quello di creare una sfera unica tra Eden e il suo nemico, quindi se quella persona tocca la sfera, vengono respinti violentemente.

Tonitrui Fera Caelos (Furious Thunder Sky) : Eden crea sei aree di energia intorno a lui, quindi vola in un punto alto del cielo e scarica il suo attacco al suo obiettivo di sei potenti raggi elettrici che emergono

dai campi, causando un'enorme esplosione.

Towano Tornado : Eden crea un enorme e potente vento di tornado che circonda l'avversario. Una volta all'interno del tornado, l'avversario è anche bombardato da un fulmine.

Devastazione di Orione : una delle tecniche più potenti di Eden. Eden concentra tutto il suo Cosmo nel suo pugno sinistro, quindi colpisce duramente il terreno, causando un'enorme esplosione.

Sterminio di Orione : Eden invoca un fulmine che cade dal cielo sopra di lui. Quindi quell'energia è concentrata nelle sue mani, creando una sfera di energia che poi esplode sotto forma di un raggio elettrico che si muove verso l'avversario.

Orion Plasma : Eden concentra il potere nel suo pugno destro, sollevando una sfera di energia elettrica a distanza, per attaccare il suo avversario.



MITO DEL LEONE

NEMEO L'INVULNERABILE



Ercole per espiare la colpa di essere stato la causa della morte della sua famiglia dovette affrontare dodici fatiche tra cui, la prima, era quella di affrontare e sconfiggere il leone Nemeo.

Il leggendario e possente leone Nemeo, nato nella vicina città di Nemea, è il figlio di Tifone e della dea serpente Echidna ma alcuni miti attribuiscono la sua paternità a Zeus che lo concepì con la dea della Luna Selene. Il leone Nemeo era dotato una pelle resistentissima, quasi invulnerabile, e di zanne affilate come rasoi e resistenti come metallo, crebbe nella vicina città Nemea dove trovò riparo in una grotta a due uscite, Nemeo era un'animale feroce infatti molto spesso attaccava i greggi e la popolazione di Nemea che, in poco tempo, venne decimata dalla ferocia del leone, la popolazione smise persino di andare a lavorare per evitare di incrociare il feroce animale. Era, moglie di Zeus, decise di affidarsi a lui e lo sguinzagliò contro Ercole il feroce animale tanto che l'eroe se lo ritrovò dinanzi a lui in una foresta quando, dirigendosi a Nemea, seguì la scia di carcasse lasciate dal leone. Quando Ercole ebbe davanti il leone provò ad attaccarlo scagliandogli contro tre frecce che però sbatterono sulla sua pelle dura per poi rimbalzare via, allora Ercole tentò di colpirlo con la spada che però si piegò a contatto con l'animale mentre la clava si spezzò nel tentativo di colpirlo ripetutamente, gli attacchi di Ercole non ebbero effetto così il leone reagì e con un attacco portato con le sue zanne distrusse l'armatura di Ercole strappandogli anche un dito. Ormai indifeso Ercole decise di chiudere una delle due aperture della grotta in cui viveva il leone per poi entrare dall'altro lato ed affrontarlo in un combattimento corpo a corpo a mani nude, l'eroe, sfruttando la sua incredibile forza, bloccò il collo dell'animale e lo strinse fino a strangolarlo. In segno di vittoria Ercole portò la carcassa dell'animale fino a Micene per mostrarla al re Euristeo che visibilmente spaventato ordinò a Ercole di portare via la carcassa dell'animale, subito dopo l'eroe sfruttò le qualità dell'animale scuoiandolo e usando la sua pelle per formare una corazza indistruttibile, con la testa creò l'elmo e delle zanne ne fece potenti armi.

La dea Era vistasi sconfitta dal suo acerrimo nemico decise di onorare il leone Nemeo portandolo in cielo e posizionandolo lungo l'eclittica e ponendo la sua stella più luminosa, Regolo, all'altezza del cuore.



IL FURTO DELLA SACRA ARMATURA



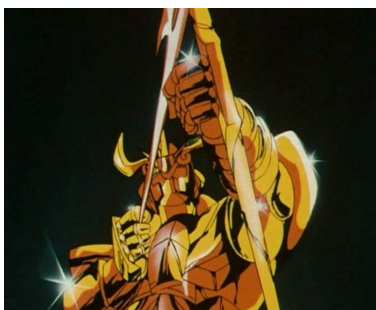
Mentre Phoenix sta per dare il colpo finale al fratello Andromeda interviene Asher che gli intima di abbandonare il ring per continuare il combattimento con Andromeda ma il cavaliere della Fenice non si cura di lui e lo colpisce, Asher crede di avere evitato il colpo spostandosi ma subito dopo il suo coprispalle va in frantumi e lui cade a terra svenuto. I cavalieri presenti restano attoniti davanti alla potenza di Phoenix con Pegasus che non si spiega questo profondo cambiamento nel ragazzo così ricorda l'ultimo giorno di addestramento prima della partenza e ricorda di un bambino premuroso nei confronti del fratello Andromeda, sempre pronto a proteggerlo anche quando veniva preso in giro dagli altri bambini infatti per questo motivo atterra Black dicendogli che Andromeda è un bambino molto sensibile. Quando Mylock richiama tutti i bambini intorno a sé iniziano le estrazioni dei luoghi di addestramento, così Pegasus pesca la Grecia, Asher l'Ageria, Sirio i 5 Picchi in Cina, Black l'Algeria, Crystal la Siberia, Gerki il Canada finché non giunse il turno di Andromeda che pescò l'Isola della Regina Nera, un'isola del Pacifico posta all'altezza dell'equatore dove erano frequenti terremoti ed eruzioni vulcaniche, Phoenix

si offrì di andare al posto del fratello scatenando l'ira di Mylock che era pronto a punirlo ma intervenì Alman di Thule che acconsentì allo scambio, nell'occasione Pegasus chiese ad Alman di tornare da sua sorella nel caso fosse tornato con l'armatura. Prima di separarsi dal fratello, Phoenix fece promettere ad Andromeda di essere forte poi fu imbarcato su di una nave diretta all'isola della Regina Nera dopo aver subito una pesante punizione da Mylock. Pegasus crede che il profondo cambiamento di Phoenix sia dovuto alle vicissitudini passate mentre sul ring sale Black del Lupo che indossa la



sua armatura dicendo a Phoenix che né Andromeda né Asher sono i suoi avversari ma è con lui che deve combattere ma Phoenix urla a tutti che non si trova lì per prendere parte alla Guerra Galattica ma è lì per prendersi la Sacra Armatura poiché tra i cavalieri non vi è nessuno alla sua altezza ma il cavaliere del Lupo si prepara ad affrontare Phoenix che però, senza neanche girarsi, lo colpisce con il "Fantasma Diabolico", il colpo agisce sulla mente della vittima infatti mentre Black è immobile sul ring nella sua mente si vede colpito dal pugno di Phoenix che gli manda in frantumi l'armatura, tra lo stupore generale Black cade a terra sconfitto. Ormai spazientito Phoenix colpisce prima Mylock poi Pegasus, Sirio e Crystal per poi chiamare a sé i suoi soldati, cavalieri che indossano la stessa armatura di Phoenix ma nera come la pece, i cavalieri oscuri, a sentire questo nome Crystal ricorda le parole del suo maestro riguardo a cavalieri che decisero di passare alle forze dell'oscurità la cui nemica è Atena, Phoenix si dichiara capo di questo esercito ed a un suo cenno alcuni di loro circondano i cavalieri poi indica lo scrigno della Sacra Armatura che si apre tra lo stupore generale, subito dopo esce la corazza d'oro che viene trafugata dagli uomini di Phoenix prima di sparire nel nulla.





L'INSEGUIMENTO



Dopo aver rubato la Sacra Armatura, Phoenix scappa via con i suoi uomini, subito Lady Isabel ordina Mylock di chiamare la polizia mentre Crystal, Pegasus, Sirio e Andromeda si gettano all'inseguimento di Phoenix. In giro per la città i cavalieri oscuri fuggono tutti in direzione del porto ignari che Crystal li sta seguendo da lontano, intanto numerosi elicotteri della polizia e della fondazione sorvolano la città e chi si imbatte in Phoenix viene abbattuto, Pegasus, Sirio e Andromeda perdono le tracce degli uomini Phoenix ma grazie al cosmo emanato da Crystal riescono raggiungerlo al porto, lo stesso posto

da cui anni fa Phoenix partì per l'isola della Regina Nera. I quattro cavalieri si separano nel tentativo di trovare Phoenix che si è rifugiato in uno dei capannoni del molo insieme ai suoi uomini per indossare la Sacra Armatura e così dopo essersi liberato dell'armatura della Fenice prova ad indossare la corazza d'oro, nello scomporsi l'armatura crea un bagliore che viene notato da Pegasus che era nei paraggi e così si aggrappa ad una gru e sfonda una parete del capannone sferrando un calcio a Phoenix proprio nel momento in cui il cavaliere della Fenice sta per indossare la Sacra Armatura, il calcio di Pegasus scaraventa Phoenix contro una parete facendo cadere a terra l'armatura con i pezzi sparsi nella stanza, ad un cenno di Phoenix i suoi uomini recuperano l'armatura mentre



il guerriero decaduto colpisce Pegasus, in quel momento giungono anche Crystal, Sirio e Andromeda con Pegasus che li avverte che hanno con loro parti della Sacra Armatura, i tre cavalieri non riescono a fermarli così i guerrieri scappano via nella notte insieme al loro capo che non si ferma nemmeno dinnanzi alle suppliche del fratello. I cavalieri vanno all'inseguimento dei soldati di Phoenix nel tentativo di recuperare l'armatura così, vicino ad una stazione ferroviaria Crystal si imbatte in uno di loro, lo scontro è facilmente vinto dal cavaliere del Cigno che recupera, così, il bracciale sinistro, vicino ad

un porticciolo Sirio e Andromeda si imbattono in altri due cavalieri neri e, dopo averli affrontati e sconfitti, recuperano altri due pezzi della corazza ovvero il bracciale destro e lo schiniere sinistro mentre Pegasus insegue un piccolo plotone di cavalieri ma dopo averli atterrati tutti nessuno di loro portava pezzi della corazza così quando raggiunge l'ultimo in un parcheggio lo sfida, lo scontro dura poco perché Pegasus, nonostante non indossi l'armatura, con il "Fulmine di Pegasus" sconfigge l'avversario e recupera lo schiniere destro poi si rivolge all'avversario chiedendogli chi sia ma il cavaliere risponde che lui è solo un'ombra nella notte, un soldato di Phoenix addestrato da lui e da altri quattro potenti cavalieri poi prima di morire afferma che -Phoenix, con l'aiuto dei quattro cavalieri neri governerà la terra in nome...- il cavaliere non riesce pronunciare il nome prima di morire lasciando pensieroso Pegasus. La sera, alla villa di Lady Isabel, i cavalieri fanno il punto della situazione, hanno quattro pezzi in loro possesso mentre l'elmo, il bavero, il pettorale, il cospispalle e la cintura sono ancora in possesso di Phoenix che ha anche un vantaggio sui cavalieri poiché sia Pegasus che Sirio hanno le armature gravemente danneggiate, Sirio si offre di recarsi in Cina per tentare di riparare le due corazze, una volta ottenuto il permesso da Lady Isabel Sirio parte alla volta della Cina ma all'insaputa di tutti un cavaliere nero li sta spiando.





I CAVALIERI NERI



Il giorno seguente all'attacco di Phoenix, Lady Isabel indice una conferenza stampa per spiegare cosa sia realmente successo la sera prima con la Sacra Armatura sottratta soltanto di cinque pezzi dei nove totali, durante la conferenza stampa giungono un cane poliziotto ed il suo addestratore, a chiamarli è stato Pegasus che vuole sfruttare le qualità olfattive del cane per tentare di ritrovare Phoenix. Un po' spiazzata, Lady Isabel lascia libero Pegasus di agire come meglio crede ma gli fa intuire che non è stata una mossa che ha gradito, facendo finta di niente Pegasus mette in atto il suo piano e segue il cane. Al parco di Nuova Luxor Andromeda si reca nei luoghi che frequentava da bambino con suo fratello fermandosi, poi, dinnanzi all'albero dove il fratello era sovente allenarsi ricordando che da bambini Phoenix passava ore ed ore a prendere a pugni la corteccia dell'albero tanto che sulla corteccia sono rimasti i segni di quei pugni, quando Andromeda alza lo sguardo nota che poco sopra è inciso il simbolo della Croce del Nord, il simbolo di Crystal, mentre l'aria intorno diventa improvvisamente fredda, avvertita una presenza ostile Andromeda lancia la sua catena ma senza effetti poiché congelata, in quel momento fa la sua comparsa uno dei quattro cavalieri neri. Il guerriero, del tutto identico a Crystal anche nelle forme dell'armatura a differenza del colore che è completamente nero, si presenta come Cigno Nero, il suo scopo è quello di uccidere i Cavalieri dello Zodiaco così attacca Andromeda con il suo colpo la "Polvere di Diamanti Nera" atterrandolo, mentre sta per dare il colpo di grazia all'avversario si ritrova il braccio congelato mentre i cristalli di ghiaccio da neri diventano bianchi fin quando non compa-

re Crystal il Cigno, sul posto giunge anche Pegasus che seguendo il cane è giunto sul terreno di scontro e quando si offre di aiutare Crystal questi gli intima di stare fermo. I due cigni si trovano così faccia a faccia e subito Cigno Nero con un suo attacco congela Crystal ma il cavaliere si libera subito e risponde congelando la gamba dell'avversario rendendo Cigno Nero indifeso ma in suo soccorso giungono gli altri tre Cavalieri Neri, Pegasus Nero, Dragone Nero e Andromeda Nero che pongono fine allo scontro poiché Phoenix ha bisogno di loro, subito dopo i quattro cavalieri si dileguano ma Crystal, convinto di aver evitato il colpo del Cigno Nero, rimane ferito al braccio. Alla villa Lady Isabel si ritira nell'os-

servatorio dove suo nonno le ha insegnato le costellazioni, la ragazza cerca risposte finché dall'osservatorio non compare lo spirito di Alman che rincuora la giovane Isabel dicendogli che dovrà essere la guida dei cavalieri, come Atena prima di lei che guidò i cavalieri senza rinunciare alla sua femminilità, dovrà essere inflessibile e dolce, questo, conclude Alman, farà sì che i cavalieri la seguiranno, Pegasus in particolare ma prima di sparire Alman fa un ultimo avviso alla nipote dicendole che Phoenix è solo una parte dei nemici che vi pareranno davanti e che dovrà sconfiggere. Su

di un promontorio Phoenix è circondato dai quattro Cavalieri Neri a cui decide di affidare un pezzo della Sacra Armatura, a Pegasus Nero tocca la cintura, a Dragone Nero il pettorale, a Cigno Nero i coprispalle, ad Andromeda Nero il bavero mentre Phoenix proteggerà l'elmo, lo scopo dei quattro Cavalieri Neri non sarà solo quello di proteggere i pezzi ma anche quello di recuperare le parti mancanti uccidendo i Cavalieri dello Zodiaco.



IL RITORNO DI MINOSSE

CAPITOLO 2

IL RAPIMENTO DI ATENA

Dinnanzi alla casa del Leone i cinque guerrieri si preparano ad affrontare Ioria, tra loro si fa avanti Androgeo

-Tu saresti il fratello di Micene, colui che tradì il Grande Tempio? Cercherò di farti soffrire il meno possibile.-

Alle parole del nemico Ioria non fa neanche un cenno, rimanendo concentrato sui cinque cavalieri che ha davanti a sé, soprattutto dopo che ha visto come hanno attaccato i suoi compagni. L'impassibilità di Ioria inizia a infastidire Androgeo che così inizia ad attaccarlo lanciandogli contro il "Disco di Festo", ovvero un potente disco infuocato, che però il cavaliere del Leone evita senza problemi. Androgeo non rimane della facilità con cui Ioria ha evitato il colpo, così decide di lanciare il suo colpo migliore ovvero il "Vortice di Festo" che consiste in una pioggia di dischi infuocati a cui segue un pugno di terribile potenza che però riesce solo a sfiorare Ioria che non riporta gravi danni. A quel punto Ioria decide di reagire e contrattacca il suo avversario con il "Sacro Leo", il colpo investe in pieno l'avversario ma la sua intensità non è tale da ucciderlo, Androgeo esce dall'attacco con l'armatura in pezzi, gli altri guardiani di Minosse ricordano al compagno che hanno una missione da portare a termine, Androgeo fa loro un gesto d'intesa e così lancia di nuovo il "Vortice di Festo", questa volta Ioria non si concentra sull'attacco portato da Androgeo ma dall'assalto che stanno per fare gli altri quattro cavalieri alle sue spalle. Il cavaliere sferra ancora il "Sacro Leo", ad una potenza maggiore, e investe in pieno tutti e cinque i cavalieri che restano a terra meravigliati dalla forza di Ioria. I cinque cavalieri con il loro cosmo chiedono aiuto a loro padre Minosse che, sentite le invocazioni dei suoi figli, decide di aiutarli. Con il potere del suo cosmo, Minosse blocca momentaneamente Ioria, questo permette ai cinque cavalieri di lanciare un attacco combinato che investe in pieno Ioria che cade a terra mentre i cavalieri avanzano alla casa della Vergine. Lì, i

cinque invasori sono accolti da Virgo, mentre intanto nella sala di Atena Crystal chiede alla dea se può andare a difendere l'undicesima casa che fu di Acquarius ma la dea lo invita a pazientare.

Nella sesta casa Virgo attacca gli avversari nel tentativo di toglierli i cinque sensi, ma ora i cavalieri di Minosse sono protetti dal cosmo del padre per questo il colpo di Virgo non ha l'effetto sperato e così, tra i guerrieri si fa avanti Filolao della Ninfa che attacca subito con il "Petali Infernale", ed un improvvisa pioggia di petali cade su Virgo fino a ricoprilo interamente dopodiché il cavaliere della Vergine cade a terra. Convinti della vittoria i cavalieri oltrepassano Virgo che però si rialza quasi subito ed espandendo il suo cosmo si libera dei petali infernali.

-Com'è possibile che ti sia liberato dei miei petali, mai nessuno vi era riuscito!- si chiede un sorpreso quanto affranto Filolao

-Dimentichi che sono un cavaliere d'oro ed io farò di tutto per non farvi passare.-

Intanto Pegasus continua la sua corsa per tentare di raggiungere i cavalieri inviati da Minosse, ed è ormai prossimo alla casa del Leone.

Alla casa della Vergine continua la battaglia tra il custode della sesta casa, Virgo, e i suoi avversari che ora sono in netta difficoltà visto che due di loro hanno le armature seriamente danneggiate ma sono protetti dal cosmo di Minosse che, viste le difficoltà passate dai suoi cavalieri, decide di intervenire personalmente iniziando ad espandere il suo cosmo su tutto il Grande Tempio raggiungendo presto la sesta casa e causando un notevole indebolimento di Virgo che viene attaccato da un colpo combinato dei cinque cavalieri che lo stendono e continuano la loro corsa mentre Pegasus, che ha avvertito chiaramente il cosmo di Minosse calarsi sul Grande Tempio, raggiunge Ioria.

-Ioria! Come è stato possibile che hanno sconfitto anche te!-

-Pegasus,- risponde il cavaliere del Leone con le poche energie rimaste -non ti curare di me, corri



da Atena. Proteggila! ma fa attenzione a Minosse, il suo potere è quasi pari ad un dio!-

Pegasus decide di ascoltare l'amico e prosegue la sua corsa mentre ormai i guerrieri di Minosse sono giunti dinnanzi a Scorpione che, come gli altri cavalieri d'oro, è indebolito dal cosmo di Minosse per cui decide di attaccare subito i suoi avversari colpendo i cinque cavalieri con la "Cuspide Scarlatta" ma la potenza utilizzata per sferrare l'attacco fa sì che il cavaliere dello Scorpione si accasci al suolo privo di forze infatti il suo scopo era quello di iniettare il veleno dello scorpione nei suoi avversari per fermare la loro corsa e ci riesce perché quando i cavalieri giungono nelle stanze di Atena sono ridotti allo stremo delle forze. Dinnanzi ad Atena, i cinque provano ad attaccare Crystal e Andromeda, ma i due riescono a resistere ai colpi. Ma mentre stanno per contrattaccare dinnanzi a loro si palesa la figura di Minosse che scaglia un attacco contro i due cavalieri di Atena scaraventandoli contro le pareti del tempio, poi si avvicina a Lady Isabel

-Atena, quanto tempo. Pagherai per tutto il tempo che mi hai fatto passare in quella dimensione dimenticata da tutti. Ucciderò te e i tuoi cavalieri e così potrò prendere il tuo posto e diventare finalmente un dio!-

-Sei un folle! Non potrai mai essere un dio ne tanto meno prendere il mio posto!-

-Vedremo mia giovane amica. Ma tu ora intanto mi seguirai al mio palazzo.- così dicendo Minosse teletrasporta i suoi cavalieri a Cnosso proprio nel momento in cui Pegasus entra nella sala intimandogli di lasciare la dea -E così tu saresti Pegasus, colui che è riuscito ad indossare l'armatura che fu di Micene, sono curioso di saggiare la tua forza cavaliere.- a quelle parole Pegasus non si tira indietro e scaglia contro l'avversario il "Fulmine di

Pegasus" ma senza infliggere danni all'avversario, così Minosse sferra il suo attacco ovvero il "Pugno del Minotauro", colpendo in pieno Pegasus e scaraventandolo via, addirittura fuori dalla sala, con Atena che grida il suo nome mentre Minosse sparisce con essa.

Dopo la battaglia sia Pegasus che Andromeda e Crystal riportano diverse ferite mentre i cavalieri d'oro sono vittime del cosmo di Minosse che si è abbattuto su di loro e non possono combattere. Sul luogo giunge anche Sirio, di ritorno dai Cinque Picchi, che spiega ai cavalieri presenti che è possibile salvare Atena

-Abbiamo poco tempo. Minosse vuole salire sull'Olimpo, e per farlo dovrà sottrarre ad Atena tutti i suoi poteri divini. Dobbiamo fermarlo prima che ci riesca, e per farlo dovremo recarci al suo palazzo a Cnosso.-

Alle parole di Sirio, sia Ioria che Scorpione si offrono di andare al Palazzo di Cnosso per recuperare Atena, ma Mur li ferma

-Purtroppo ora non c'è niente che noi cavalieri d'oro possiamo fare finché saremo vittime dell'influenza del cosmo di Minosse, anzi, potremmo essere d'intralcio a Pegasus e gli altri che in questo momento ben sono più forti di noi. Per questo lasciamo che vadano loro. Loro hanno già dimostrato il loro valore in battaglia, e quando ci saremo ripresi andremo anche noi al Palazzo di Cnosso.-

Un po' contrariato, Ioria accetta di buon grado le parole del cavaliere dell'Ariete. I cavalieri d'oro, con le poche forze rimaste, aiutano con il loro cosmo Pegasus, Crystal e Andromeda a guarire dalle loro ferite. I quattro cavalieri indossano subito le loro armature di bronzo e si dirigono al Palazzo di Cnosso per sconfiggere Minosse e salvare Atena.





