

ETTORE BERTI

I CAVALIERI ETEREI
RIVELAZIONI DAL COSMO

Questo libro è stato realizzato con StreetLib Write
<https://writeapp.io>

Indice dei contenuti

I CAVALIERI ETEREI	1
Capitolo 1. Osservazione Planetaria	5
Capitolo 2. Luna Nera: la Strega Grumilda	23
Capitolo 3. Etoryu alle Soglie dell'Apocalisse	43
Capitolo 4. La Vestizione	61
Capitolo 5. I Rilevatori	75
Capitolo 6. Il Cavaliere della Palude Artica	91
Capitolo 7. L'Arciere Asthelor	103
Capitolo 8. I Cavalieri Rivelatori degli Angeli	119
Capitolo 9. Risorgi Fenice	135
Capitolo 10. Gli Ideali del Cavaliere	151
Capitolo 11. I Talismani	165
Capitolo 12. Passaggi Ultraterreni	179
Capitolo 13. La Montagna Kodai	195
Capitolo 14. La Valle di Ejitor	211
Capitolo 15. La Giustizia Trionfa	233

I CAVALIERI ETEREI
RIVELAZIONI DAL COSMO

I CAVALIERI ETEREI
RIVELAZIONI DAL COSMO

VOLUME I

I Cavalieri Eterei: Rivelazioni dal Cosmo
Volume I ° Prima Edizione ° 2025
Scritto da Ettore Berti

Tutti i Diritti Riservati. Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta, conservata in un sistema di archiviazione, o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo elettronico, meccanico, copiatura, registrazione o altro, senza il consenso dell'autore.

© Copyright Ettore Berti

CAPITOLO 1. OSSERVAZIONE PLANETARIA

L'ipotesi di constatare che su altri pianeti ci sia vita come per quanto riguarda il pianeta *Etherya* è convalidata. Questo pianeta si è creato molti anni fa con l'impatto tra il pianeta *Orune* e il pianeta *Jeroku*. Potremmo quindi iniziare a parlare dicendo che nel tempo contemporaneo il pianeta *Etherya* è caratterizzato dalle montagne, dai fiumi, da pianure, dagli oceani, e se lo guardiamo dall'alto, da lontano, notiamo la presenza di bagliori gialli; sono le stelle che attraversano il cielo e che circondano il pianeta *Etherya*!

E quindi io direi che è giunto il momento di cominciare a visitarlo un po' più nel dettaglio! Nel campo dell'astronomia, risulta che nel cosmo vi è un gran numero di galassie ma che nessuno era sicuro del reale numero di pianeti del sistema solare, fino a che uno scienziato di nome Matthew Dyson che vive nell'*Isola Hasumi* scoprì l'esistenza di altri ecosistemi

planetari tramite un telescopio. Lui che era uno scienziato si ritrovò a sperimentare e quindi a fare studi approfonditi sul cosmo e osservando molto dettagliatamente i pianeti, le stelle e l'atmosfera; avrebbe tanto voluto capire come poter viaggiare in aree mai visitate o in epoche differenti. Ma adesso qualcosa stava attirando la sua attenzione... Le battaglie e prove erano molteplici, ma alcune in particolare erano di suo interesse e si stavano svolgendo sul pianeta *Etherya* e in palio vi era la conquista di un'armatura per diventare "Cavaliere" oltre poi a poter beneficiare di "Talismani Magici" che permetterebbero loro di raggiungere doti e desideri grandiosi.

I Giustizieri

Vi sono i condottieri dalla parte del "Bene" e quelli dalla parte del "Male". A dover controbattere il "Male" vi è il "Bene" e allora quando la notizia che riguardava le forze oscure a quanto pare giunse ad alcune divinità benefiche, esse quindi, propense si prepararono a trovare il paladino di ogni zona sul *Regno di Etherya* nel tentativo di voler fermare le forze oscure da ogni possibile attacco.

Quindi, l'intento delle divinità benefiche spirituali era quello di trovare dei condottieri già divenuti *Cavalieri* e perciò con indosso l'armatura ed il loro me-

daglione o talismano di riconoscimento che sarebbe stato dato da una sacerdotessa al momento propizio della nomina a cavaliere. Il *Regno di Etherya* era in pericolo e gli *Shinsora* dovevano difendersi dalla razza *Naraku* proveniente dagli *Inferi* e perciò vi sarà particolare aiuto affidarsi ad una casta di cavalieri scelti e si narra poi la leggenda che vi sarebbero dei talismani necessari al compimento di incantesimi magici.

Le Tenebre

A far parte delle tenebre vi è Olzur e quindi il genio del Male che è facente parte degli spiriti arimаниci o spiriti mefistofelici.

Poi troviamo la strega Grumilda per la quale magie nere e loschi piani stanno al centro di tutto il resto.

Quali altri seguaci si nascondono nell'Oscurità? Girano voci per cui essi vorrebbero annientare, mutare gli esseri viventi, pianeti e satelliti, o magari poterne usufruire a loro piacimento.

I Talismani necessari

Vi sono talismani necessari per tale missione e sono: i *Talismani dei Cavalieri*, i *Talismani Luna*, i *Tali-*

smani Sole, i *Talismani Essenza*, i *Talismani Etherya* ed il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor*. Arrivati a questo punto ci restano delle domande a cui dare delle risposte: quali sarebbero i fatidici talismani? Vi sono quindi cavalieri suddivisi in fazioni? Chi sono i componenti del “Bene”? E quelli del “Male”? Potrebbero esserci anche cavalieri neutrali? Cosa sta per accadere? Lo scienziato potrà aiutarci a capire qualcosa? E infine, chi saranno i cavalieri prescelti?

Gli Elementi del Cosmo

Nel corso delle prove che i temerari eroi cavalieri hanno dovuto affrontare, inconsapevolmente avrebbero appreso delle capacità fuori dal comune.

Ma altro gli spetta e comunque se ne potranno rendere conto di averle acquisite solo con il passare del tempo. Tanto è vero che ciascuno di essi, nel momento propizio per ottenere la nomina di cavaliere ha inconsciamente assorbito uno o più dei possibili attributi legati ad *Elementi del Cosmo* di cui essi sono governati, i quali:

Da questi *Elementi* si possono ottenere i *Poteri*.

Gli *Elementi Fuoco, Terra, Aria, Acqua* sono considerati *Elementi Base*.

Ognuno di questi *Elementi* può essere o meno combinato con un altro, o addirittura con più *Elementi* e presentarsi come *Elemento* “Misto”.

Riguardo un determinato *Elemento* va fatta una precisazione, ossia che esistono alcuni cavalieri che gestiscono i quattro *Elementi Base* cosicché riuscirebbero a dominarne altri derivati. Ci possono essere degli *Elementi* inconsci e misteriosi, come altri subordinati per alcuni individui, ma possa anche darsi che si debbano ancora riconoscere e consolidare col tempo.

Tuttavia la coscienza dei cavalieri sarà ottimizzata non appena lo Spirito in sintonia con lo *Spirito Santo* ne identificherà la stabilità interiore.

Diventare un Cavaliere

A tutti coloro che sono predestinati dalle stelle e che sente profondamente questa vocazione, sostenere rigidi allenamenti per essere pronti a tutto è fondamentale. E perciò, resistere a temperature miti e ai climi aridi, fare tiri di precisione con arco e frecce, oppure salti mortali tra pianure e pendii. Saper discendere da una valle o anche imparare a placare le acque di una cascata e cambiare il corso del fiume, camminare con sacchi pieni di sassi sulle spalle o rincorrere animali velocissimi, quali gazzelle, lepri o

ghepardi. Questi sono esercizi che potranno essere utili, e quindi essenziali.

Nei tempi antichi, ad esempio, si andava dietro ai velociraptor poiché questo era ritenuto un metodo per rafforzare la muscolatura, così come risulta esserlo tutt'ora. L'esercizio è quello di superare missioni estreme che richiedono notevoli capacità. Si va da prove di abilità e di forza, grazie alla resistenza e al coraggio, fino a quelle di concentrazione, utili nel momento in cui ci si affronta in duello col nemico. Le protezioni usate in battaglia sono fatte di un materiale di cuoio o che cerca di attenuare il più possibile i danni. Coloro che riusciranno a superare una di queste prove si aggiudicheranno l'armatura tanto attesa che servirà sia per difesa personale e per combattere contro i nemici. Pronti alla missione per riportare la pace nei mondi!?

Semokucho

La creatura denominata Semokucho in linea di massima appartiene alla casta degli uccelli, è onnivoro (ovviamente esistono eccezioni) e depone le uova. È possibile notare che i Semokucho se addestrati potrebbero essere dei compagni di avventura.

Le Spedizioni

Il nostro eroe di nome Etoryu è stato mandato dal suo maestro nella *Foresta delle Illusioni* e ha dovuto affrontare varie prove prima di potersi meritare la faticosa armatura. La foresta era piena di insidie: mostri, esseri macabri come Horked ma... Etoryu seppure avendo del potenziale nascosto, si deve consolidare col tempo visto che lo discerneva e lo stava ascoltando dal suo inconscio, che però non era ancora fluido come l'acqua ma doveva ancora sorgere ed evolversi dall'ombra. Tuttavia sarà proprio affrontando questi avvenimenti che Etoryu potrà diventare un cavaliere e ottenere l'armatura tanto sperata.

Intanto, un altro formidabile condottiero dal nome Crysden ha dovuto combattere al freddo nel *Ghiacciaio Sibernat* contro dinosauri carnivori e demoni che lo volevano sconfiggere. E così Crysden potendo rafforzare le sue potenzialità, dunque, a lui fu data occasione di poter ottenere l'armatura combattuta a duello con un abile cavaliere di quel luogo. Anche Kiryo è un altro cavaliere e ha dovuto affrontare prove fisiche sovrumane nei pressi della *Montagna Letale* e guidato dal suo istinto è persino riuscito nell'intento di fermare un corso d'acqua in piena, deviandolo dalla parte opposta! C'erano anche esseri che volevano manipolarlo nel tentativo di farlo diventare un servitore delle forze oscure.

Kiryo ha affrontato molte vicende rischiose e ostacoli, che però, evolvendosi, lo hanno condotto ad ottenere l'armatura tanto desiderata!

Armatura da Conquistare

I cavalieri hanno *Poteri* simili o equivalenti al proprio *Elemento* o ai propri *Elementi*, dato che certi hanno il privilegio di poterne gestire più di uno e che può essere relativo al proprio ego. Diventare un cavaliere e ambire alla fatidica armatura richiede dure prove, e perciò sono di grande importanza i sacrifici e le molteplici avversità che un cavaliere deve e dovrà sostenere per essere tale.

Le Armature Horizon

Quando un condottiero diviene cavaliere ha il diritto di avere un'armatura e a seconda della propria *Energia Spirituale* che costui ha, essa amplifica le doti del cavaliere. E così i presunti cavalieri che si schiereranno fedelmente con la dea Asterya potranno essere riconosciuti dal fatto che indossano delle armature denominate *Horizon* classificate in *Prima Versione*, che sono composte di un materiale lunare detto

anortosite e di uno solare chiamato eliotropio e hanno perciò una resistenza bilanciata.

Queste armature hanno la peculiarità di avere lo stemma della loro indole dell'astro posta nell'elmo o da qualche altra parte dell'armatura e la caratteristica di variare per quanto riguarda il loro aspetto e la loro forma che le rendono personalizzate in ogni cavaliere, come potrebbe essere un elmo aperto o fatto a casco e quindi chiuso in modo tale da rendere anche unica la propria personalità.

Peculiarità dell'Energia Spirituale

Sebbene vi siano divinità benefiche e malefiche, c'è qualche *Elemento* che le accomuna. I cavalieri non hanno ancora concepito la facoltà di avere un'energia cosmica denominata *Energia Spirituale* proprio dal fatto che valorizza i cavalieri. E seppure divenuti cavalieri ci sarebbe chi di loro abbia uno oppure più *Elementi* e sia in grado di saperli adoperare, amplificando i colpi lanciati alla *Velocità del Suono*.

Tuttavia non tutti i cavalieri e tutte le divinità possono gestire il *Potere* nella stessa maniera poiché gli *Elementi* devono essere controllati e ciascuno ha una propria *Energia Spirituale* più o meno sviluppata, che sia positiva per le Forze del Bene e negativa per le Forze del Male.

Medaglioni personalizzati: Medaglione o Talismano

Premesso che sia riconosciuta la nomina di *Cavaliere*, a lui verrà donata un'armatura e poi il fatidico medaglione o talismano che sarà "Personalizzato" e quindi ad esempio per i condottieri che lotteranno al cospetto di Asterya, dunque, questo medaglione vi sarà consacrato in un rituale magico con vibrazioni fisiologiche, mentali e psichiche del cavaliere in questione, ed esse assumerebbero un valore attivo che susciterebbe le facoltà protettive del medaglione o talismano stesso, identificando la propria anima. Quindi un condottiero ha il suo *Medaglione* o *Talismano del Cavaliere* che è "Proiettivo/Attivo" e rispecchierà una propria indole, che sia candida o impura, vale a dire allora che egli sarà sempre cavaliere ma identificato sia dalla parte del Bene che del Male oppure sarà neutrale in un periodo per diverse cause.

Questo *Medaglione del Cavaliere* o *Talismano del Cavaliere* dunque, dà la facilità di identificare esseri, discernere se si è di fronte a un alleato, un nemico o a un evento che si può ritenere *psicocosmico* dal fatto che suona e vibra con modi differenti a seconda della circostanza di ciò che istantaneamente accade.

I cavalieri potranno disattivare il suono e la vibrazione a piacimento, e senza udirne la vibrazione o il suono, scatterebbe perciò la modalità silenziosa che permetterebbe comunque di rivelare l'*Energia Spirituale* o fonti energetiche e quindi verificarne i loro livelli sia parziali che totali se possibile, dalla luce che emetteva il monitor proveniente dal medaglione o talismano personale. E in caso della vestizione dell'armatura non desterebbe alcun problema in queste modalità.

Il medaglione può essere portato in diversi modi, mentre quando i cavalieri indossano l'armatura lo si può incastonare in appositi spazi. Ed inoltre la vestizione dell'armatura può essere effettuata impostando il medaglione su ogni modalità, ma la vestizione senza l'ausilio del medaglione non potrà avvenire.

L'Incantesimo

Avendo i *Talismani Luna*, i *Talismani Sole*, i *Talismani Essenza*, i *Talismani Etherya* ed il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* e poi trovandosi in fase di Luna calante in un giorno compreso tra domenica e lunedì, dove la posizione del Sole è in una fase di Alba, ecco che si compiva un incantesimo di eclissi solare da parte delle forze oscure che rischiava di trasfor-

mare il pianeta *Etherya* che stava in una superficie senza vita.

L'intento al quale aspirava questo incantesimo era quello di scaturire un'eclissi solare totale per far sì che il pianeta *Etherya* non avesse più luce solare e di conseguenza arrivasse a spegnersi per mancanza di risorse energetica. Questo è denominato *Incantesimo Oscuro di Eclissi!*

Se fosse vera la leggenda dei paladini della giustizia allora si può credere che esistano i cavalieri per risolvere l'arcano che enuncia il disagio che stava accadendo sul pianeta *Etherya*. E invece riferendoci ai talismani vi sono dicerie secondo le quali dei testi farebbero riferimento a ciò.

Divinità Lunari e Streghe

Una divinità lunare è più solitamente una dea associata alla Luna e solo in alcuni rari casi è intesa anche come un dio. Queste divinità lunari rappresentano le Forze del Bene e vengono spesso connesse a divinità solari; anche quando sono correlate a queste ultime, ne rimangono nettamente differenziate.

Mentre le streghe sono coloro che rappresentano le Forze del Male e hanno vocazione nell'arte della magia occulta. I rituali e la stregoneria li provocano solitamente per cause personali e con effetti malefici.

Le principali fasi lunari in ordine cronologico sono le seguenti:

1° Luna Nuova (o congiunzione o fase di Novilunio)

2° Luna Crescente

3° Primo Quarto

4° Gibbosa Crescente

5° Luna Piena (o opposizione o fase di Plenilunio)

6° Gibbosa Calante

7° Ultimo Quarto

8° Luna Calante

Il ciclo delle fasi lunari viene suddiviso in quattro momenti principali, chiamati:

Le fasi della Luna tra il novilunio e il plenilunio sono suddivisi in **quattro momenti intermedi:**

- **Luna Crescente,**

Nella fase di **Luna Crescente:** la Luna si mostra come un disco la quale parte illuminata aumenta, mentre nella fase di **Luna Calante:** la frazione lunare illuminata diminuisce. Nella **Gibbosa Crescente:** la Luna, invece, si presenta come un disco illuminato per più della metà, e nella **Gibbosa Calante:** la Luna

si mostra per metà illuminata, ma in fase decrescente.

Il termine *Quarto* si riferisce alla posizione che la Luna occupa nell'orbita attorno al pianeta *Etherya* e da tali due posizioni di essa è visibile mezzo emisfero. Per un osservatore posto nell'Emisfero del Settentrione a Nord può verificarsi che quando la Luna è crescente, la parte illuminata del disco lunare è a destra, mentre quando è calante la parte illuminata è a sinistra. Mentre nell'Emisfero del Meridione a Sud avviene il contrario, quando è crescente è illuminata la parte sinistra, quando è calante è illuminata la parte destra.

Luna Bianca: Asterya - la Dea Primordiale

Una leggenda narra che esiste una divinità angelica di nome Asterya ed è vergine, snella, fiorente, ha gli occhi di colore verde brillante e capelli lunghi sul blu. Ella ha un'inaudita *Energia Spirituale* e dall'alto in *Paradiso* nel *Regno* dei *Cieli Eterei* è scesa nel *Regno di Etherya* nel tentativo di aiutare chi sta dalla parte del Bene e per sconfiggere l'Oscurità. Asterya è ampiamente conosciuta nella *Loggia Bianca* che sarebbe il *Paradiso* dei *Cieli Eterei* e si racconta di lei che si sia

anche reincarnata in una fanciulla per non svelare la sua vera identità.

La dea Asterya o anche chiamata Aster o Asterys, avendo saputo di quello che stavano pianificando le forze oscure, si sente pronta a difendere il pianeta *Etherya* e sa che ad aiutarla ci saranno i suoi paladini. *Etherya* fu anche il nome che alla dea venne attribuito nei *Cieli Eterei* per identificarla, ma che non si fa chiamare così. Asterya è una dea magica e sorprendente, nonché portatrice di pace, infatti lei sarà sempre dalla parte del Bene e cercherà di contrastare l'assedio delle forze oscure in continua allerta.

Asterya vive in un luogo sconosciuto e ha un potere immenso che adopererà unicamente per poter aiutare i nostri paladini nell'intento di liberare ogni avversità malefica.

I principali Elementi & Poteri

Vi sono alcuni tra gli *Elementi* che non vi saranno menzionati, dandosi che saranno scontati così come ad esempio i quattro *Elementi* primari tra cui: l'*Elemento Acqua*, l'*Elemento Aria*, l'*Elemento Fuoco* e l'*Elemento Terra*. Ed altresì per l'*Elemento Acido*, l'*Elemento Esplosione*, l'*Elemento Fatato*, l'*Elemento Gravità* e l'*Elemento Psicico* che sono sottintesi e non è detto siano menzionati riguardo ad angeli, cavalieri, divi-

nità o altri esseri e così anche per il *Potere* della *Negromanzia* di cui tali individui beneficiano.

La Dea Asterya

La dea Asterya appartiene all'*Ordine degli Astri e delle Divinità Angeliche* della *Luna Bianca* e si avvale principalmente dell'*Elemento Luce* e altresì dell'*Elemento Luna* e potrebbe gestire l'*Elemento Suono*, l'*Elemento Cristallo*, l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Radiazione* e l'*Elemento Etere*. Datosi che da parte della dea vi sarebbero certi tipi di *Elementi* che suggerirebbero una notevole prudenza di utilizzo, come l'*Elemento Tempo*, perciò la dea consiglia di utilizzare al meglio tali *Elementi* per non andare incontro a spiacevoli avvenimenti.

Ha il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale* e riguardo i talismani si può enunciare il favorire del *Potere* della *Creazione dei Sogni* che derivano da una profonda connessione degli *Ideali*, *Virtù* e *Doni* misteriosi e sorprendenti provenienti da una fede valorizzata di una *Verità Autentica* e dai valori *Spirituali* immensurabili, alla quale avrebbe modellato il pianeta *Etherya* dopo essersi creato con la collisione avvenuta.

Ella può usufruire del *Potere* della *Negromanzia*, del *Potere* della *Metamorfosi Controllata* e del *Potere*

dell'*Emissione Cosmica* e dei *Poteri Psichici*. Inoltre anche la dea Asterya potrebbe indossare un'armatura tendenzialmente di colore bianco e blu con guanti di colore bianco puro ed ornamenti dorati facenti parte delle armature degli Angeli, ossia le *Angels* e solitamente indossa un'armatura dorata con decorazioni indaco delle Dee, ossia le *Goddesses*.

La Divina Miranda

La dea Miranda ha gli occhi di colore castano ed i capelli lunghi e castani dorati. Ella appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* della *Luna Bianca* ed essendo la personificazione della Luna crescente ella gestisce l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Luce*, l'*Elemento Plasma*, l'*Elemento Metallo/Acciaio*, l'*Elemento Radiazione* e quindi ha il *Potere* dell'*Emissione Cosmica* e potrebbe inoltre gestire l'*Elemento Tempo* e ha poi il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*.

La dea Luna Miranda discende dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Etere*i indossa un'armatura dorata con decorazioni verdi delle cosiddette armature appartenenti alla casta delle Dee, ossia le *Goddesses*. Mentre l'altra tipologia che ella può adoperare è un'armatura prettamente verde con ornamenti bianchi della categoria delle armature degli Angeli, ossia le *Angels*.

Composizione delle Armature degli Angeli

Le tipologie delle armature appartenenti alla casta degli Angeli, ossia le *Angels*, sono costituite da un minerale raro denominato fluorcarletonite. — Queste corazze hanno un materiale cosmico e si caratterizzano per il fatto che rientrano nella categoria appartenente alle Forze del Bene per antonomasia!

Composizione delle Armature degli Dei

Le tipologie di armature appartenenti alla casta delle Dee, ossia le *Goddesses*, e degli Dei, che sarebbero le *Gods*, sono composte dal minerale denominato carmeltazite. La catalogazione del materiale alla quale sono composte, determina la compostezza delle corazze, derivante da erosione vulcanica che potrebbe donare estrema resistenza ed efficienza.

CAPITOLO 2. LUNA NERA: LA STREGA GRUMILDA

La strega Grumilda ha gli occhi di colore blu-verdastro ed i capelli lunghi ondulati e neri. Ella è la personificazione della Luna calante ed appartenendo all'*Ordine delle Streghe della Luna Nera* e tramite l'*Elemento Luna* abbinato al *Potere* oscuro, quindi, potrebbe riuscire ad effettuare *Eclissi Temporalì*. Gestisce poi l'*Elemento Nulla*, l'*Elemento Tempesta*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Pozione*, l'*Elemento Acido*, l'*Elemento Veleno* e l'*Elemento Oscurità/Ombra*. Può essere identificata come “Strega” ed è la *Regina della Collera e dell’Orgoglio*. Si avvale poi del *Potere* della *Metamorfosi* e il *Potere* dell'*Invisibilità*. Ha differenti *Animali Totem* che adopera in diverse circostanze ed eventuali *Viaggi Spirituali* e inoltre ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Inoltre può usufruire del *Potere* della *Negromanzia* e dei *Poteri Psichici*.

Inoltre Grumilda ha tutte le credenziali di fattori magici, e controllando l'*Elemento Gravità* — come i

buchi neri che deformano lo spazio-tempo — potrebbe gestire l'*Elemento Tempo* se fosse aiutata. La strega Grumilda discende dalla *Loggia Nera* e indossa una vestaglia di colore borgogna e un'armatura di colore viola con ricami rossi che fa parte delle armature che sono denominate armature delle Streghe, ossia le *Witches*, e può anche indossarne una verde scuro che fa parte delle armature dei Demoni, ossia le *Demons*.

La Strega Milvith

La strega Milvith appartiene all'*Ordine delle Streghe della Luna Nera* e ha il *Potere* della *Metamorfosi*. Gestisce l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Gravità*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Veleno*, l'*Elemento Pozione* e potrebbe gestire l'*Elemento Tempo* se aiutata. Essa ha gli occhi blu violetto e i capelli lunghi e neri, ha una figlia di nome Yrval e anch'essa ha diversi *Animali Totem* che adopera a seconda della circostanza in eventuali *Viaggi Spirituali* e inoltre ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Le vestaglie che potrebbe indossare la strega Milvith sono color incarnato prugna e fanno parte di una tra le armature delle Streghe, ossia le *Witches*.

La Strega Yrval

La strega Yrval è figlia di Milvith, e Yrval ha occhi rosso-violetto e dei capelli neri, lisci e lunghi; inoltre ha dei canini che spuntano fuori. Si tratta di un demone di circa ottocentocinquanta anni che ne potrebbe dimostrare venticinque perché gestisce il *Potere* della *Metamorfosi* e il *Potere* della *Rigenerazione*.

La strega Yrval appartiene all'*Ordine delle Streghe* della *Luna Nera* e ha una resistenza fisica superiore al normale e datosi il suo *Potere* della *Rigenerazione delle Cellule* avrebbe una capacità rigenerativa che le consente di guarire rapidamente dalle ferite senza riportare cicatrici, così da lasciare intatta la sua bellezza. Come segni particolari ha i suoi lunghi canini, tanto simili a quelli dei vampiri, che non servono a succhiare sangue ma a portare la vittima del suo morso sotto il suo totale controllo.

Ella gestisce l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Plasma*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Pozione*, l'*Elemento Veleno* e potrebbe gestire l'*Elemento Tempo* se aiutata. Adopera diversi *Animali Totem* a seconda dell'occasione durante eventuali *Viaggi Spirituali* e inoltre ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Inoltre la sua voce ha il *Potere di Ipnosi* e perciò sarebbe in grado di confondere le vittime. Ha una vestaglia color fucsia e la sua armatura rosso corsa rientra in una delle vesta-

glie che potrebbe indossare la strega Yrval e sono denominate armature delle Streghe, ossia le *Witches*.

Composizione delle Armature delle Streghe

Le armature delle Streghe, ossia le *Witches* sono composte in leghe miste, come cinabro, grafene o vetro ignifugo. Queste composizioni riguardano anche gli sciamani, perciò si deve tener presente della condizione tramite rituali o pozioni magiche ottenute con erbe o sostanze organiche per cui la stregoneria ha generato questo tipo di corazza.

Composizione delle Armature dei Demoni

Le armature dei Demoni, ossia le *Demons* hanno una composizione infusa di roccia magmatica e anch'esse a riguardo delle forze oscure, comunque dispongono di una variazione per tipologia sia al maschile che al femminile.

Divinità Solari ed i loro alleati

Potremmo dedurre che una divinità solare è un Dio o una Dea che rappresenta il Sole e i suoi aspetti

simbolici suddivisi in Forze del Bene e Forze del Male. Le divinità solari sono solitamente pensate come maschili, mentre le divinità lunari sono al femminile, ma si può verificare anche il caso opposto. Il culto del Sole e l'adorazione dell'astro solare si rivelano infatti in varie forme associate alla loro valenza astrologica.

Fin dall'inizio, quando i primi dei comparvero, nacque una separazione che differenziò il Bene dal Male. Così come i cavalieri hanno un *Potere* o più *Poteri* dell'*Astro* nel cosmo abbinati ad un *Elemento* o più *Elementi* di appartenenza con cui si caratterizzano, e anche altri esseri potrebbero avere questa capacità.

Antiche Religioni

Una divinità solare rappresenta il Sole o un aspetto di esso, di solito è percepita con la sua potenza e resistenza. Qui di seguito saranno elencati gli Dei principali con i loro benefici e malefici.

Sole Bianco: Urenyo - il Dio Stellare

Urenyo ha gli occhi di colore verde brillante ed i capelli castani dorati di media lunghezza e ondulati.

Egli è il dio del Sole ed appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* del *Sole Bianco* e proviene dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* e ha la possibilità di saper gestire l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Luce*, l'*Elemento Gravità*, l'*Elemento Suono* e l'*Elemento Tempo*. È poi attinente al *Potere* dei *Poteri Psichici* che può adoperare anche come *Elemento* "Misto" e ha il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*.

Egli indossa una delle armature degli Dei, ossia le *Gods* che ha un colore prettamente sul giallo ed azzurro, e per quanto riguarda l'altra possibile corazza di Urenyo che come per altre divinità è prediletto ad indossare, sarebbe un'armatura di color argento e blu ed è riferita ad una delle armature degli Angeli, ossia le *Angels*.

I Maestri Consiglieri della Loggia Bianca

Vi sono due *Maestri Consiglieri* della *Loggia Bianca* il cui compito è stare al servizio delle Forze del Bene.

Il Mago Arminio

Il mago Arminio ha gli occhi di colore celeste e i capelli lunghi bianchi e lisci. Egli è un *Maestro Consi-*

gliere e appartiene all'*Ordine dei Maghi del Sole Bianco* e discende dalla *Loggia Bianca*. È dedito per attitudine o per professione all'arte della magia. Gestisce l'*Elemento Luce* e ha diversi *Animali Totem* a seconda della circostanza ed eventuali *Viaggi Spirituali* e inoltre ha *Poteri* ultraterreni come *Poteri Psicici* o che sia in grado di presentarsi come *Elemento* "Misto".

Gestisce l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Legno*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Pozione*, e poi tramite l'*Elemento Arcano* ha il *Potere* dell'*Invisibilità* e il *Potere* della *Metamorfosi Controllata*. Ha il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale* e avvalendosi dell'*Elemento Illusione* può creare illusioni visive, olfattive, uditive e palpabili su diverse persone o creature. Ha l'abilità di poter persuadere gli altri guardandoli negli occhi o anche con il tocco.

È annesso a *Dimensione* e ha il *Potere Ripristino* e quindi potrebbe altresì riuscire a riparare armature tramite arti magiche, ed essendo un Mago Bianco la tipologia di corazza che il mago Arminio ha è una veste blu e potrebbe indossare le armature dei Maghi Bianchi, ossia le *Magicians*, che sono di colore blu e bianche e sono differenti dalle corazze della sua controparte riguardante maghi di magia non usata a beneficio.

Composizione delle Armature dei Maghi

Le armature dei Maghi Bianchi che sono le *Magicians* si differenziano per tipologie tra le Forze del Bene e le Forze del Male dei Maghi Neri. La composizione delle armature può essere fatta tramite la tecnica del fuoco o materiale segreto causato da effetti magici. E perciò si deve tener presente la pratica delle pozioni magiche ottenute con erbe o sostanze organiche, grazie alla quale la stregoneria ha generato questo tipo di corazza.

Lo Sciamano Hridyanshu

Lo sciamano Hridyanshu è un *Maestro Consigliere* avente gli occhi di colore verdi e i capelli neri, lisci e lunghi. Egli avrebbe attribuiti ruoli diversi e il suo aggettivo deriva dalla lingua di un popolo della *Palude Artica*, i *Tungovi*. Hridyanshu appartiene all'*Ordine dello Sciamanismo del Sole Bianco* e discende dalla *Loggia Bianca*. Benché egli abbia conservato indole spirituale in un corpo fisico è un uomo capace di fare da mediatore tra il mondo umano e il mondo soprannaturale degli spiriti, dei morti e delle divinità.

Lo sciamano Hridyanshu ha la facoltà di saper gestire il *Potere della Negromanzia*, il *Potere dell'Invisibilità* ed i *Poteri Psichici* che generalmente associa ad altri *Elementi*. Gestisce l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Luna*,

l'Elemento Arcano, l'Elemento Radiazione, l'Elemento Legno, l'Elemento Pozione, l'Elemento Tempo, e può gestire l'Elemento Fantasma. Ha diversi Animali Totem a seconda della circostanza ed eventuali Viaggi Spirituali e inoltre ha il Potere del Simbolismo Spirituale, il Potere del Simbolismo Animale, poi si avvale del Potere della Metamorfosi e del Potere della Metamorfosi Controllata. Inoltre si avvale del Potere della Telepatia e collegato alla mente o alla saggezza, oppure alla forza, può assemblare tutti i Poteri che ha, ottenendo l'Elemento "Misto". La categoria di corazze che lo sciamano Hridyanshu può indossare, fanno parte della categoria delle armature degli Sciamani e cioè le Shamans.

Composizione delle Armature degli Sciamani

Le armature degli Sciamani e cioè le *Shamans*, si differenziano per tipologie tra le Forze del Bene e le Forze del Male.

Anche per quanto riguarda la composizione di questa casta di armature, come nei maghi riguarda la magia, per streghe e sciamani si deve tener presente la condizione per cui la stregoneria ha generato questo tipo di corazza, e perciò si ha una varietà di leghe miste.

Lo Shinsora Belthil

Lo *Shinsora* Belthil ha gli occhi di colore celesti e i capelli dorati che sono lisci e lunghi. Egli è un cavaliere attribuito ad *Angelo Principe Inviato* del *Tempio* facente parte di una casta segreta degli Angeli e quindi appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* e discende dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* del *Paradiso*. La sua casta del pianeta *Etherya* ha un conflitto con la razza dei *Naraku* e dei *Greptylis* per Belthil in particolare, da tempi remoti. Belthil si avvale principalmente dell'*Elemento Luce* conosciuto tramite l'*Elemento Arcano*. Inoltre gestisce l'*Elemento Gravità*, l'*Elemento Radiazione*, l'*Elemento Suono*, l'*Elemento Tempo*, l'*Elemento Fantasma*. Ha il *Potere* dell'*Emissione Cosmica*, il *Potere* dell'*Invisibilità*, il *Potere* della *Telecinesi*, il *Potere* del *Simbolismo Spirituale*, il *Potere* del *Simbolismo Animale* e il *Potere* del *Teletrasporto* (con tecniche riguardanti esso). Tuttavia Belthil indossa un'armatura personalizzata con una croce racchiusa da un tempio al centro della pettorina, poi ha impresso un Sole nello spallaccio destro, ed una Luna nello spallaccio sinistro. L'armatura è di colore denim chiaro con ornamenti dorati e sarebbe nella categoria delle armature degli Angeli e quindi le *Angels*.

Gli Angeli Custodi: le Stelle dell'Etere

Nel *Regno di Etherya* dimoravano i cosiddetti *Angeli Custodi* con caratteristiche mistiche, e sono quattordici Angeli denominati: le *Stelle dell'Etere* che appartengono all'*Ordine delle Divinità Angeliche* nella razza degli *Shinsora* che discendono dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei*. Gli *Angeli Custodi* sono perciò anche chiamate come le suddette *Stelle dell'Etere* e hanno sembianze multiforme, anche se in loro predilige l'aspetto felino e umanoide, sarebbero coloro il cui compito è di esercitare la sorveglianza dei talismani presenti all'interno del *Castello di Rewylon* e posti in un ambiente che pochi eletti del castello potevano conoscere.

Essi in circostanze opportune sono dei veri e propri gatti e hanno principalmente concepito tramite *Autenticità degli Ideali* dovuti alla vera essenza interiore dell'adorazione tramite l'*Elemento Arcano*. Gestiscono perciò il *Potere dell'Esistenza Animale*, il *Potere del Simbolismo Spirituale*, il *Potere del Simbolismo Animale* e il *Potere della Metamorfosi Controllata*.

Padroneggiano l'*Elemento Etere*, l'*Elemento Luce*, l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Suono* e l'*Elemento Tempo*.

Composizione delle Armature degli Angeli Custodi: le Stelle dell'Etere

Le tipologie di armature degli *Angeli Custodi*: le *Stelle dell'Etere* che potrebbero indossare, appartengono alla categoria degli Angeli e quindi le *Angels*, ed in ciascuno di loro vi è attribuito un colore, ed inoltre hanno anche le armature denominate *Animali Divini*, ossia le *Divine Animals* che hanno anch'esse vari colori e le adoperano in casi particolari.

Composizione delle Armature degli Animali Divini

Le armature *Divine Animals* sono composte in oro e gli *Angeli Custodi* delle *Stelle dell'Etere* ne hanno ognuno di un colore specifico, ed inoltre le adoperano quando sono di guardia al castello.

Sole Nero: il Demone Olzur

Olzur è inteso come il *Diavolo Supremo del Disordine e della Perdizione* e ha occhi di colore blu acciaio e capelli viola, ondulati e lunghi. Egli appartiene all'*Ordine dei Demoni del Sole Nero* e discende dalla *Loggia Nera*. Ha diversi *Animali Totem* a seconda della

situazione e inoltre ha il *Potere* del *Simbolismo Animale* e con i *Poteri Psicici* gestisce l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Gravità*, l'*Elemento Lava*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Nulla*, l'*Elemento Oscurità/Ombra*, e potrebbe controllare l'*Elemento Tempo* se aiutato.

Olzur è *Il Genio del Male* per antonomasia e ha una veste di colore porpora e un'armatura di colore rosso scuro facente parte delle armature dei Diavoli, ossia le *Devils*. Mentre ne avrebbe anche una color viola bordeaux e fa parte delle armature dei Demoni, ossia le *Demons*.

Composizione delle Armature dei Diavoli

Le armature dei Diavoli, ossia le *Devils* sono composte da una vasta gamma di elementi minerali misti in modo da renderle duttili e quasi indistruttibili. Questa tipologia di armature rientra nella categoria delle forze oscure per antonomasia.

Composizione delle Armature degli Anfi

Le armature degli Anfi, ossia le *Amphibians*, sono caratteristiche per le scaglie e per essere composte da un materiale denominato lonsdaleite che è un mine-

rale allotropo del carbonio. Queste corazze sono caratterizzate per le Forze del Male.

Composizione delle Armature dei Rettili

Le armature dei Rettili, ossia le *Reptiles* sono composte in carbonio e leghe miste esclusive per questa tipologia di corazze. Anch'esse sono incluse ad essere adattate alle Forze del Male.

Il Greptylis Razun

Il *Greptylis* Razun ha la fisionomia sia di anfibio che di rettile e ha gli occhi verdastri e con pelle multiforme. Egli è un demone facente parte delle forze oscure ed è attribuito a *Demone Principe Inviato Satellite* di una casta tenebrosa nonché appartenente all'*Ordine dei Demoni* e sarà operativo con essi per poter attaccare le forze benefiche e impossessarsi soprattutto di un talismano magico. Discende dalla *Loggia Nera* e proviene dalle *Terre Desolate* della *Valle delle Tenebre* negli *Inferi* ed è un combattente spietato e potente. Appartiene al *Sole Nero* e gestisce l'*Elemento Radiazione*, l'*Elemento Fantasma* ed usufruisce dell'*Elemento Veleno*. Ha il *Potere* dell'*Invisibilità*, il *Potere* della *Metamorfosi*, il *Potere* della *Rigenerazione delle Cellule*,

il *Potere* della *Telecinesi* e il *Potere* del *Teletrasporto* (con tecniche riguardanti il tempo).

La sua armatura che frequentemente ha, è personalizzata e particolarmente sgargiante sul verde-olivastro con delle scaglie incise in prossimità del dorso, poi ha un occhio raggianti e racchiuso all'interno di un triangolo al contrario sulla pettorina. Poi vi è impresso un Sole nero nello spallaccio destro ed una Luna nera nello spallaccio sinistro dell'armatura. Essa fa parte delle armature degli Anfibi, ossia le *Amphibians*. Ciò però non esclude che la razza dei *Greptylis* possa indossare le armature dei Rettili, ossia le *Reptiles*.

I Maestri Consiglieri della Loggia Nera

Vi sono due *Maestri Consiglieri* della *Loggia Nera* il cui compito è stare al servizio delle Forze del Male.

Il Mago Aragon

Il mago Aragon ha gli occhi rossi e i capelli neri e lunghi. Egli è un *Maestro Consigliere* devoto al Male ed è un duro avversario capace di adoperare la propria magia per fare spiacevoli sorprese. Aragon appartiene all'*Ordine dei Maghi* del *Sole Nero* e discende

dalla *Loggia Nera*. Ha il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale* e come per il mago Arminio anche Aragon si accomuna a diversi *Elementi*. Gestisce l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Pozione*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Veleno*, l'*Elemento Arcano*, l'*Elemento Tempo*, poi l'*Elemento Oscurità/Ombra* ed è in grado di saper adoperare il *Potere* della *Telepatia*. Ha diversi *Animali Totem* a seconda della situazione ed eventuali *Viaggi Spirituali* e altresì, adoperando i *Poteri Psichici* può presentarsi come *Elemento* "Misto".

Padroneggia il *Potere* dell'*Invisibilità*, il *Potere* della *Metamorfosi Controllata* e avvalendosi dell'*Elemento Illusione* può creare illusioni visive, olfattive, uditive e palpabili su diverse persone o creature.

Ha l'abilità di poter persuadere gli altri guardandoli negli occhi o anche con il tocco. È annesso a *Dimensione* e ha il *Potere Ripristino*. Potrebbe perciò riuscire a riparare armature tramite arti magiche, ed essendo un Mago Nero ha una veste color sangria ed un'armatura color scarlatto scuro e la tipologia che può indossare fa parte di una delle armature dei Maghi Neri, ossia le *Magicians*, che però cambiano di fattezze ed avrebbero qualche differenza sia estetica che di composizione rispetto alla loro controparte, poiché entrambe appartengono alla stessa categoria di armature ma hanno valenze magiche opposte.

Lo Stregone Hypnotic

Lo stregone Hypnotic ha gli occhi verdi e i capelli bianchi ed è un *Maestro Consigliere* delle tenebre ed è temuto per la sua astuzia. Trattasi di un presunto malefico e ipnotico da cui prende poi il nome. Hypnotic appartiene all'*Ordine dello Sciamanismo* del *Sole Nero* e tramite l'*Elemento Illusione* gestisce insensibilmente il *Potere* della *Negromanzia* e i *Poteri Psicici*. Hypnotic discende dalla *Loggia Nera* e conosce l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Pozione*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Veleno*, l'*Elemento Radiazione* e l'*Elemento Arcano*. Come lo sciamano Hri-dyanshu anche Hypnotic ha diversi *Animali Totem* a seconda della situazione ed eventuali *Viaggi Spirituali* e inoltre ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*, del *Potere* della *Metamorfosi* e il *Potere* della *Metamorfosi Controllata*. Inoltre potrebbe assemblare tutti i suoi *Poteri* benché si avvalga del *Potere* della *Telepatia*.

Indossa una tunica viola melanzana e un'armatura di colore terra d'ombra che fa parte delle armature degli Stregoni e cioè le *Sorcerers*.

Composizione delle Armature degli Stregoni

Le armature degli Stregoni sono le *Sorcerers* che si differenziano dalle armature delle Streghe, ossia le *Witches* per fattezze e composizione. Va tenuto presente il fatto della manipolazione di pozioni magiche ottenute con erbe o sostanze organiche, grazie alle quali la stregoneria ha generato questo tipo di corazza.

Questa tipologia di corazze degli Stregoni compete con quella degli Sciamani.

I metalli del gruppo platino sarebbero la tipologia efficiente a certe condizioni.

Le armature si differenziano per tipologie tra le Forze del Bene e le Forze del Male.

I Serpenti Alati

I *Serpenti Alati* appartengono all'*Ordine dei Demoni* e sono la sotto-razza facente parte della specie dei *Greptylis*, che rappresentano un'indole malefica gestendo l'*Elemento Oscurità/Ombra*, l'*Elemento Illusione* e l'*Elemento Veleno*. Questi esseri provengono dalle *Terre Desolate* della *Valle delle Tenebre* e potrebbero avere la facoltà di gestire il *Potere* della *Rigenerazione delle Cellule* ed altresì questi esseri hanno diverse forme e la peculiare caratteristica di avere le ali e possono quindi volare per un cospicuo lasso di tempo. Hanno il *Potere* del *Simbolismo Animale* ed inoltre

le specie *Greptylis* dei *Serpenti Alati* hanno armature
dei Rettili, ossia le *Reptiles*.

CAPITOLO 3. ETORYU ALLE SOGLIE DELL'APOCALISSE

Siamo nel tempo odierno e le battaglie alla conquista dell'armatura per diventare cavaliere sono giunte al termine. Ma quello che è stato assicurato agli abitanti del pianeta *Etherya* non coincideva, ossia garantire lunghissime stagioni di bel tempo e raccolti abbondanti. Questo accadde quando i talismani un giorno vennero in possesso delle forze oscure dopo un incantesimo malvagio che provocò dei grandi cambiamenti, tra cui l'oscuramento sul pianeta *Etherya*, ossia un danno irreparabile all'ecosistema.

Al tempo dei fatti della nostra narrazione i giorni non erano più gli stessi, ma si notava un cambiamento nell'atmosfera, così come anche negli abitanti e negli animali del pianeta. E anche le piante iniziarono a soffrire sempre di più per il grande freddo che aumentava e tutto stava portando a una condizione di degrado.

Intanto sull'intero ecosistema si cominciava ad evolvere sempre di più un gran gelo. Il cavaliere Eto-ryu è finalmente soddisfatto dal momento che è riuscito a conquistare l'armatura tanto sperata. Egli ha tutte le caratteristiche per essere un cavaliere e lo si poteva riconoscere dal fatto che aveva del potenziale, oltre che dalla composizione della sua armatura.



Il Mistero della Sacerdotessa

A causa di un impatto risalente a circa 4,5 miliardi di anni fa di un corpo chiamato *Orune* che si schiantò contro *Jeroku* e con alcuni dei detriti espulsi da quest'impatto, nell'orbita si è generata la formazione

del pianeta *Etherya*. Dopo ciò avvenne la creazione naturale di esseri in forma umana, ibrida e animale. Successivamente la creazione umana e di altre specie aliene, fu destinata alla schiavitù. Una leggenda narra dell'esistenza di una sacerdotessa che abita nel *Castello di Rewylon* che si trovava nelle *Colline di Harunya* nel pianeta *Etherya*. Si dice che questo castello era stato edificato proprio dove gli *Shinsora* vi costruirono un regno fatato e perciò sarebbe il *Regno di Etherya*. Si racconta che vi era una principessa divenuta poi sacerdotessa e che adoperava l'*Elemento Arcano* proprio per poter essere anonima e si dice che la dama sappia molte cose sugli esseri che ci vivono.

Un giorno mentre il cavaliere Etoryu si recava in visita alla sacerdotessa Ginevra nel *Castello di Rewylon*... ecco che durante il suo tragitto si accorse che qualcosa non andava e seppure intuendolo col medaglione che aveva, continuò ad avanzare con circospezione, avvertendo poi tutt'a un tratto come la sensazione che vi fosse un pericolo in agguato. Infatti, mentre stava per salire in cima, proprio davanti al *Castello di Rewylon*, ecco che d'improvviso comparve vicino ad Etoryu un guerriero provvisto di un'armatura color viola, spoglia di particolari, che stava per scagliarsi contro la sacerdotessa. Etoryu pronunciò le seguenti parole: «Non osare insudiciarla con le tue mani balordo!» Costui, voltandosi verso Etoryu con un ghigno, ancor prima che potesse arrivare a tocca-

re la sacerdotessa, e poi velocemente Etoryu va incontro a quel tipo e gli sferra un colpo segreto denominato *Meteora Lucente*! Questa tecnica si rivela essere una pioggia di polvere di stelle che lui aveva appreso direttamente dal suo maestro.

Era autunno e mentre stava calando la sera...

Etoryu era appena diventato cavaliere e perciò la sacerdotessa Ginevra gli donò un talismano consacrato che lo identifica nel suo *Elemento* principale del *Potere* dell'*Astro di Luce*. Quel talismano sarà un oggetto immacolato e di notevole importanza, e solo col tempo egli imparerà a conoscerne la sua utilità. E grazie alla peculiare conformità emblematica del talismano, Etoryu da oggi lo porterà sempre con sé tranne eccezioni. Il cavaliere Etoryu stava giungendo da Ginevra e la sacerdotessa già lo stava avvisando che il pianeta *Etherya* si trovava in pericolo poiché la causa era dovuta a un incantesimo maligno che si stava compiendo a opera delle forze oscure che precludevano il *Potere* della *Creazione degli Incubi* grazie al quale avrebbero poi scatenato l'apocalisse.

Quindi, per far ritornare la luce nel pianeta *Etherya*, Ginevra affidò ad Etoryu la missione. La sacerdotessa Ginevra appartiene all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* e disse al cavaliere Etoryu le seguenti parole: «Tu devi sapere che provieni dalle *Terre Eteree* del Cielo e tu sei un cavaliere appartenente all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* e sei go-

vernato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Luce*. Alcuni esseri arrivarono dal *Cielo del Firmamento* come te, poi si stabilirono sul pianeta *Etherya* poiché vi era necessità. La dea Asterya ha voluto mettere alla prova alcuni tra quelli che sembravano essere i condottieri più valorosi e li ha portati qua su *Etherya* tramite un portale. Proprio come te, coloro che appartengono al tuo stesso ordine gerarchico, che provengono da una *Terra Eterea* del Cielo, hanno del potenziale nel saper gestire tutti gli *Elementi Base* e uno di essi in modo particolare, che poi evolverà in un derivante di esso; e avrebbero appena svolto una battaglia o una prova qua sul pianeta *Etherya* alla conquista dell'armatura per poter ambire ad essere cavaliere. Tuttavia... I cavalieri li potrai riconoscere intanto dal fatto che indossano un'armatura particolare come quella che hai tu, e poi da un *Medaglione del Cavaliere* o *Talismano del Cavaliere* consacrato proprio come il tuo e che ne identificherebbe la indole del cavaliere stesso o cavaliere se fosse donna. Hai una Protezione Spirituale di un essere divino denominato *Angelo Custode* detto: *Stella dell'Etere* e tramite medaglione che indossi è attinente il tuo Spirito, e ognuno di voi è attinente al proprio *Angelo Custode*. Inoltre, anche questi cavalieri hanno il *Potere del Simbolismo Spirituale* ed il *Potere del Simbolismo Animale* che fa risaltare doti nascoste! Oltre al gatto riferito all'*Orientamento Spirituale*, il Grifone veglia in te, che è il tuo *Animale Totem*, men-

tre altri saranno riconosciuti per altre caratteristiche peculiari. E perciò la tua missione è quella di cercare altri sei cavalieri dell'etere datosi che anch'essi appartengono agli *Astri dell'Etere del Firmamento Celeste della Loggia Bianca* e quindi anche loro come te hanno un'*Energia Spirituale* che potrai rilevare, e tra gli *Elementi Base* che gestisci, nel tuo caso, hai la predisposizione a padroneggiare l'*Elemento Fuoco*. Altresì, anch'essi gestiscono inconsciamente, i quattro *Elementi Base* composti da **Emozioni, Sfera Fisica, Spirito, Pensieri**. Fai molta attenzione comunque, poiché non è detto che i cavalieri che sanno gestire gli *Elementi Base* siano di spirito fiducioso, ma è facile piuttosto incappare nel contrario. Il *Potere* "Attivo" del talismano può essere pericoloso in possesso di altre persone, dato che essendo "Proiettivo/Attivo", in caso di alterazioni inaspettate potrebbe causare danni all'oggetto stesso. Ciononostante... Tu e i sei cavalieri prescelti che nel percorso troverai, incontrerete sette cavalieri facenti parte di ruoli tra cui: cinque *Maestri Guardiani*, uno è *Maestro Messaggero* ed uno è *Maestro Osservatore dell'Etere* che vi potranno guidare nel percorso di poter acquisire la stabilità interiore riguardante il "Sesto Senso" e quindi la cosiddetta *Percezione Extrasensoriale* degli *Iper-Sensi* e inoltre dovrete cercare alcuni talismani per poter esorcizzare l'incantesimo divulgato delle forze oscure che discendono dalla *Loggia Nera* e provengono dalla *Valle delle*

Tenebre e riportare la pace sul *Regno di Etherya*. Ma prima perciò sarete tenuti a sostenere ulteriori prove, come quella del dover visitare alcune civiltà che celano insidie, ma necessarie per trovare alcuni talismani mistici e reperti rari».

Etoryu, stupefatto, non riusciva a capire cosa potesse nascondersi di tanto fondamentale in lui ma lo scoprirà poi! E la sacerdotessa continuò dicendo: «Vi sono perciò da radunare quattordici *Talismani dei Cavalieri* e sarebbero quindi: sette di voi presunti cavalieri scelti, e poi altri sette dei cavalieri appartenenti all'*Ordine dell'Etere* che hanno sette *Talismani dei Maestri*. Altresì dovreste cercare tre *Talismani Luna*, tre *Talismani Sole*, sei *Talismani Essenza*, di cui uno suddiviso in *Due Parti, Prima Parte* e *Seconda Parte*, tre *Talismani Etherya* e il talismano univoco di un dio denominato *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* che adesso sarebbe quindi suddiviso in tre frammenti ed è anche citato come *Frammenti dell'Occhio Destro di Ejitor*. Il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* ha la facoltà d'interagire sulla verità delle vicende accadute e può essere utilizzato a scopi mistici, come esaudire desideri ritenuti idonei per i mondi. Tu cavaliere Etoryu dovrai imbatterti in scontri inaspettati e col tuo Spirito e l'aiuto di altri esseri sconosciuti tra cui: cavalieri, un mago, animali, uno scienziato, alieni e divinità, potrai riuscire nell'intento. Devi anche sapere che il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* che

tuttavia il nome che più gli si addice nello stato attuale è *Frammenti dell'Occhio Destro di Ejitor* datosi che sarebbe per l'appunto suddiviso in tre frammenti e le parti messe assieme formano il talismano univoco che potrà essere utilizzato una sola volta, poiché se si è in opera di stare a compiere un rituale magico e non appena fosse terminato, a questo punto l'effetto svanirebbe e questo talismano si suddividerebbe; successivamente i tre frammenti si disperderanno di nuovo».

E dopo aver concluso il discorso... Gli porse le mani e affidò ad Etoryu un electronylon! Questo strumento virtuale tramite un cursore permetteva di passare da un pianoforte a una chitarra elettrica. E poi gli disse: «Ti sarà utile in seguito...». Ginevra dunque, con la sua arpa insegna la *Melodia della Metamorfosi* ad Etoryu! Fu così che la sacerdotessa Ginevra gli disse di cominciare l'avventura! Adesso il nostro Etoryu è provvisto di tutte queste notizie, oltre allo strumento ricevuto, riuscirà a trovare gli altri cavalieri!? Se sì, da dove comincerà? E che aspetto avranno i possibili alleati?

Forze del Bene

Riferendoci agli *Elementi del Cosmo* possiamo notare come la classe al “Maschile” del “Bene” sia collega-

ta solitamente con il *Potere* conferito dal *Sole Bianco*. Mentre la classe al “Femminile” del “Bene” è collegata solitamente con il *Potere* conferito dalla *Luna Bianca*. Le armature della classe “Maschile” e “Femminile” del “Bene” possono essere differenti rispetto all’opposta classe “Maschile” e “Femminile” del “Male”.

Forze del Male

Riferendoci agli *Elementi del Cosmo* possiamo notare come la classe al “Maschile” del “Male” potrebbe gestire il potere conferito dal *Potere* del *Sole Nero*. Mentre la classe al “Femminile” del “Male” è collegata solitamente con il *Potere* conferito dalla *Luna Nera*. Le armature della classe “Maschile” e “Femminile” del “Male” possono essere differenti rispetto all’opposta classe “Maschile” e “Femminile” del “Bene”.

Eclissi Solare Totale

I talismani della triade lunare vengono attribuiti a ognuna delle seguenti dee lunari, in base alla cultura, alle fasi lunari, ai cicli delle stagioni.

L’intento dell’incantesimo svolto dalle forze oscure sarebbe quello di eseguire il maleficio nel tentativo di

scaturire un'eclissi solare totale e far sì che il pianeta *Etherya* non avesse più luce solare, e di conseguenza arrivasse a spegnersi definitivamente per mancanza di risorsa energetica, causata dal *Potere* della *Creazione degli Incubi*. Sebbene mancasse poco alla catastrofe, le forze oscure erano riuscite nell'intento di oscurare completamente il pianeta *Etherya*. Le divinità *Luna Bianca* e *Sole Bianco* si ritrovano ad affrontare diverse difficoltà, e quindi Miranda come il dio Urenyo dopo il sortilegio delle forze oscure, non avendo più i loro *Medaglioni* o *Talismani* di appartenenza riferiti rispettivamente a Luna e Sole, la loro sorte potrebbe essere segnata da un profondo abisso nell'oblio.

L'importanza dei Talismani: Testi e Oggetti Mistici

Il talismano denominato *Stella a Sette Punte* sarebbe un *Talismano Essenza* ed è quindi utile per emanare ma anche per esorcizzare un incantesimo. Sparso per le civiltà vi sarebbe materiale utile ad ottenere i codici che indicano direttive importanti, oppure il funzionamento dei talismani. Per fermare un maleficio, quindi, come già detto anche dalla sacerdotessa Ginevra, vi sarebbero di rilevante importanza quattordici "Specifici" *Talismani dei Cavalieri* appartenenti

all'*Ordine dell'Etere*, e sette di tali condottieri che sono divenuti *Maestri*, e sette *Talismani dei Cavalieri* di chi è divenuto *Cavaliere* che hanno quindi *Poteri* ritenuti comparabili ai *Cavalieri Maestri Sacri* o con l'adeguato potenziale di potersi avvicinare. Altresì i tre *Talismani Luna*, i tre *Talismani Sole*, i sei *Talismani Essenza*, i tre *Talismani Etherya*, oltre al *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor*.

Poi è importante specificare che di tale importanza vi sarebbe il fatto di poter emettere un eventuale incantesimo nella giusta maniera in base al giorno e all'ora esatta. Riusciranno le Forze del Bene ad impossessarsi nuovamente dei talismani rubati e ad ottenere quelli mancanti prima che le forze oscure portino definitivamente le divinità *Luna Bianca* e *Sole Bianco* a scomparire in un oblio eterno?

Gyokuwaro

La creatura denominata Gyokuwaro appartiene alla casta dei draghi alati, è carnivoro (ovviamente esistono eccezioni) e depone le uova. È possibile notare che i Gyokuwaro sono creature di per sé perfide e potrebbero essere letali.

Caratteristiche dei fedeli Animali

Riguardo ad una caratteristica che accomuna i Semokucho dai Gyokuwaro, è che i loro occhi riprendono sostanzialmente il colore di quelli dei loro corrispettivi e fedeli amici padroni!

Pericolo in agguato

Siamo nel pianeta *Etherya* al tempo contemporaneo e il cavaliere Etoryu dagli occhi di colore marrone-verdastro tendenti anche al verde dorato e dai capelli castani di media lunghezza, ha da poco terminato l'addestramento che si è svolto nella *Foresta delle Illusioni* dove egli è stato proclamato cavaliere oltre ad aver ottenuto l'armatura *Horizon*. Ecco che scopre di aver acquisito l'*Elemento Luce* che è uno tra gli *Elementi* esistenti per cui lo valorizzano con la nomina di cavaliere ed è altresì connesso ad un altro suo *Elemento*, ossia all'*Elemento Fuoco* e quindi relativo al Sole alla quale ne potrebbe trarre *Potere*.

Gestisce inoltre il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ha l'*Orientamento Spirituale* del gatto e ha il suo *Animale Totem* del Grifone e ha perciò il *Potere* di una *Super Vista* aguzza. Con l'*Elemento* del *Suono* potrebbe adoperare uno strumento musicale per attaccare. Tuttavia può generare e controllare la *Luce* che è l'*Elemento* primario

di Etoryu con la quale può unire il *Potere* basato sull'*Elemento Gravità* che adopera e se abbinato con l'*Elemento Radiazione* ed i suoi *Elementi* primari potrebbe trarne beneficio. Avrebbe la facoltà di saper gestire l'*Elemento Radiazione* e inoltre, predispone dell'*Elemento Illusione* e ha il *Potere* del *Volo* che potrebbe ottenere un *Elemento* “Misto” combinando *Elementi* a lui favorevoli.

Ritornando ai fatti che stavamo raccontando...

Eravamo rimasti a quando il cavaliere Etoryu era appena uscito dalla reggia dove si trova la sacerdotessa Ginevra, e ha ottenuto tutte le informazioni utili per trovare gli altri cavalieri, è così s'incammina per raggiungere il primo. Intanto sul pianeta *Etherya*, in cui già da qualche giorno si viveva in uno stato di degrado, la temperatura si stava abbassando drasticamente, si riusciva a intravedere solo un filo di luce e in questa condizione soffrono sia le piante che la popolazione. Il pianeta oramai si ritrova quasi completamente al buio e quindi in uno stato molto simile a quello di eclissi solare parziale mentre sta per evolversi in eclissi solare totale. In quel preciso momento, nel cielo sopra al pianeta *Etherya* volavano creature alate dal becco lungo e grande, provviste di un piumaggio multicolore e che somigliano a dei quetzal ma di una misura molto più grande. Ma ecco che

ad un tratto si udì una voce lontana come di qualcuno che chiede aiuto. «Aiutatemi!».

Senza pensarci nemmeno un attimo Etoryu avanza più in fretta che può, e quello che si trova davanti è un precipizio. Se prima non c'era ecco che... «Le sorprese non finiscono mai!» esclamò poi Etoryu. Il suo asso nella manica in questi casi stava nel chiamare il suo fedele amico Semokucho personale. Con voce sonante dice: «Hikaru!». E dopo un attimo, mentre l'eco ripeteva il nome più volte, con una folata di vento si andarono formando degli spettacolari colori creati da un effetto atmosferico. Nonostante si trovassero nel buio più totale, si poteva comunque intuire quella che era la maestosità di quell'esemplare per gli anelli di luce che si s'intravedono in un cielo spettacolare. Si trattava del suo Semokucho dagli occhi verde dorato, e di colore blu a scaglie nere di pura razza, unico nel suo genere. Dopo avergli dato una carezza sale in sella e spiccano il volo.

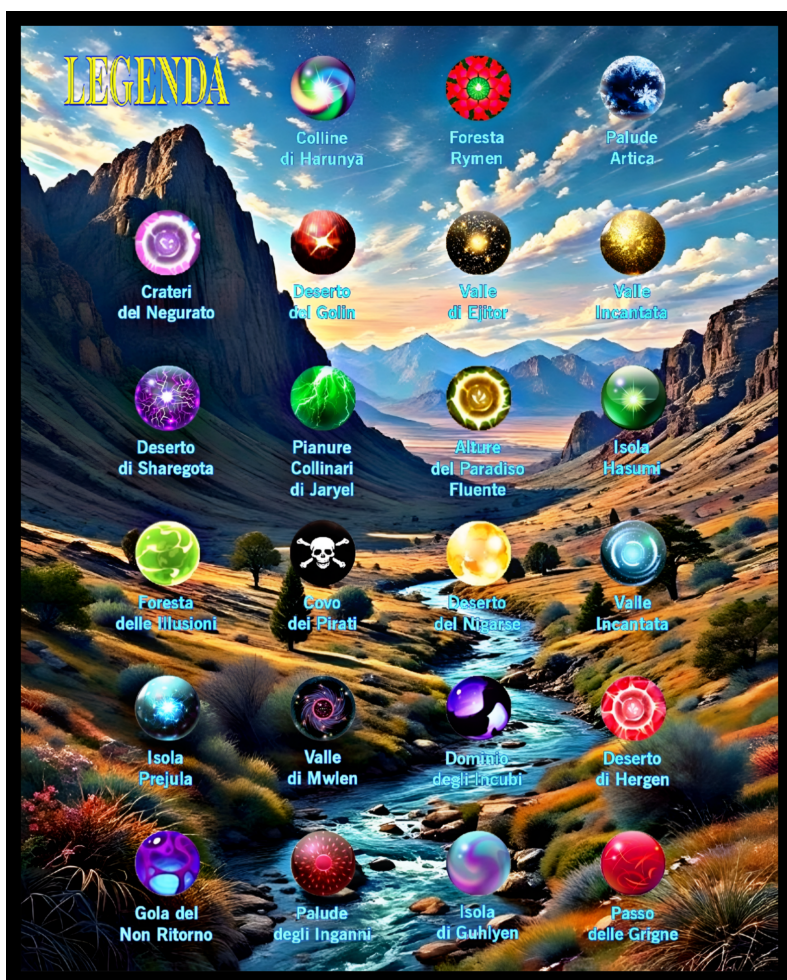
Da lassù, si riesce a scorgere un focolare acceso sulla terra. In un attimo giungono nella zona dove stavano chiedendo aiuto un attimo prima, ma non vedono nessuno. Etoryu però aveva la strana sensazione che qualcuno lo stesse aspettando. Non riuscendosi a spiegare il motivo ma forte delle sue doti e grazie anche al talismano che ha con sé, avanza. Non si trattava di un comune "Amuleto" portafortuna, bensì di un "Talismano" il cui *Potere Spirituale* è

anche quello di avvertire la presenza di qualcuno grazie alla diffusione di luci, suoni e vibrazioni oltre ad avere caratteristiche differenti a seconda della situazione.

Ecco che da dietro un muro di un vecchio casolare abbandonato spunta un essere con un'armatura piuttosto opaca che si scaglia subito contro Etoryu gettandolo a terra. Ma si accorse però di non essere solo, difatti, anche altri erano in agguato e lo si intuiva anche dal suono del medaglione. Intanto Etoryu stremato a terra venne raggiunto da un calcio, poi subito dopo da altri ancora nell'addome. Quando il cavaliere era giunto oramai allo stremo delle forze, ecco che l'oggetto immacolato che teneva appeso al collo s'illumina in direzione del suo scrigno che cadde al momento dello scontro con quei tizi, poiché si ruppero le bretelle. Ed è così che... Succede l'inaspettato.

Questa era la prima volta che il cavaliere Etoryu riusciva ad assistere a una scena memorabile.





CAPITOLO 4. LA VESTIZIONE

Il medaglione proiettò una luce dello stesso colore di quello degli occhi simbolici e ambivalenti che erano raffigurati sullo scrigno. Il fascio di luce puntò verso la direzione del parallelepipedo dello scrigno e “clang...!” si aprì innalzandosi con un candido splendore, portando con sé l’armatura. Fu così che si andò formando l’immagine scultorea del suo simbolo d’identità appartenente al medaglione che teneva appeso al collo, ed anche sull’elmo, ossia il simbolo dell’*Astro di Luce*. Questo talismano dal significato ambivalente aveva la peculiarità di far fuoriuscire la propria armatura dallo scrigno e di poterla indossare. Era l’oggetto consacrato che gli aveva consegnato la sacerdotessa Ginevra in segno di raggiunta onorificenza come cavaliere e così – proprio per questo motivo – Etoryu lo terrà sempre con sé, tranne in caso di specifiche circostanze, come assestamento dell’oggetto.

Etoryu avanza nel bagliore con un salto in avanti e si ritrova così sospeso nell'aria. Indossa solitamente una maglia color ceruleo, dei pantaloni quasi dello stesso colore e scarpe sul verde chiaro; ma ora è arrivato il momento della sua vestizione. L'armatura di Etoryu ha l'elmo di colore argento, rosso e blu, ed il blocco centrale blu cobalto e argento con l'estremità dei bordi rossi come del resto caratterizza tutti i pezzi, e blu genziana perlato gli spallacci, bracciali e la cintura in argento con dei ricami gialli, invece i gambali sono di un blu notte perlato come le ginocchiere, mentre gli schinieri sono un po' più chiari, colore denim. La colorazione dell'armatura riflette dall'azzurro preposto all'argento e alcune volte blu, oltre ad essere infinitamente splendente e ricca di particolari, è composta di un materiale speciale, adatto per resistere alle intemperie. Ha inoltre la peculiarità di avere questi ricami proprio riguardanti il suo *Astro* di appartenenza. Vale a dire che solo un cavaliere degno di questo nome la potrebbe indossare.

E intanto quei tipi si scottarono, talmente il fascio si stava formando intorno al cavaliere Etoryu, che lui divampava ed era pronto per il combattimento. Si getta contro i primi e li annienta con facilità, quando... tutt'a un tratto ecco arrivare una freccia. Non appena Etoryu capisce da dove potesse essere stata lanciata quella freccia... ecco che dopo poco si presenta un cavaliere di nome Ghimon che fa parte del-

la stirpe dei *Cavalieri Oscuri* e ha gli occhi di colore blu-grigiastro e i capelli neri di media lunghezza. Egli indossa un'armatura verdastra tranne i gambali e i bracciali che sono di colore bordeaux e sta sul dorso del suo fedele Gyokuwaro Kombyo di colore borgogna.

A questo punto della storia, ci potremmo formulare alcune domande. Chi aveva scagliato la freccia? E quali intenzioni avrà quel cavaliere giunto lì?

La Fratellanza Bianca e La Fratellanza Nera. La Loggia Bianca

La *Loggia Bianca* è un luogo puro del “Bene” dove vi dimorano gli Angeli e là è ubicato il *Tempio Santo* dove i maestri potrebbero insegnare ai loro discepoli tecniche dedite al perfezionamento sia fisico che mentale, andando oltre il concetto di essere umano. Qua si pratica *Magia Bianca* e tra le prove alle quali ci si sottopone, ve ne sarebbero diverse su cui sono “incentrati” gli *Elementi del Cosmo* e i relativi *Poteri*. Di rilevante importanza sono i quattro *Elementi* primari da cui poi derivano le quattro prove, ossia: *Acqua*, *Aria*, *Fuoco* e *Terra*. Tuttavia non si può sapere il numero delle prove che verranno effettuate, poiché ciascun individuo ha delle priorità e quindi per poter divenire un Mago Bianco dovrà essere analizzato

nella propria autenticità. Le prove serviranno ad esaminare il discepolo e in ognuno vi sarà una specifica purificazione che lo porterà a una *Iniziazione Bianca* del proprio *Reale Essere*.

La Loggia Nera

La *Loggia Nera* è un luogo impuro dove dimorano i Diavoli e lì è ubicato il *Tempio Satanico* dove potrebbero insegnare ai loro discepoli tecniche dedite al perfezionamento sia fisico che mentale, andando oltre il concetto di essere umano. Qui si pratica *Magia Nera* e le prove a cui sottoporsi puntano alla forza brutale e al coraggio per poter uscirne trionfanti.

Di rilevante importanza sono i quattro *Elementi* primari da cui sono derivano le quattro prove, ossia: *Acqua, Aria, Fuoco e Terra*. In seguito vi saranno altre prove che prepareranno il discepolo in una specifica prova riguardante il *Mantra* e quant'altro. Tuttavia non si può sapere il numero effettivo delle prove che verranno effettuate, e tra quelle alle quali il discepolo si sottopone al Mago Nero abbinato, ve ne sarebbero diverse che sono fuori dagli schemi, e quindi il maestro non considera la morale alla quale il discepolo viene sottoposto che enunceranno nella nomina della propria *Iniziazione Nera* a ciò che *lo Rappresentano*.

I Cavalieri Oscuri

I Cavalieri Oscuri sono appartenenti all'*Ordine dei Demoni Spiritici* delle forze oscure della *Loggia Nera* e sono *Spiriti delle Tenebre* intenti a sterminare le forze benefiche per poter primeggiare. La indole di questa gerarchia è l'*Elemento Oscurità/Ombra* e la loro credenza in segreto ha fondamenta nel culto religioso sperando così di potersi affidare al demonio. Gli *Elementi* che contraddistingue questa casta sono: l'*Elemento Oscurità/Ombra*, l'*Elemento Arcano*, l'*Elemento Fantasma* e l'*Elemento Veleno*. Hanno il *Potere* del *Simbolismo Animale* e praticando culti esoterici ecco che hanno *Totem Esoterici* ed indossano un medaglione attribuito alle forze sinistre poiché a loro serve per comunicare con i demoni.

Composizione delle Armature dei Cavalieri Oscuri

Le loro armature sono composte di un materiale in lega di carbonio chiamate Buie e quindi *Dark* e hanno uno stemma di una croce al contrario impressa in una stella rovesciata. La casta presenta alcuni segni identificativi nelle armature. Oltre che vi hanno impresso nelle armature il *Sole Nero* e cioè un Sole di

colore nero e la *Luna Nera* e quindi una Luna di colore nero.

L'arrivo del Cavaliere Kiryo

Mentre il cavaliere Etoryu aveva indossato la sua fatidica armatura, adesso era alle prese contro Ghimon che nel pieno della battaglia si rivolse ad Etoryu dicendo: «Cavaliere sei sicuro di volerti confrontare con me o vuoi ripensarci?»

«Ti aspetto Ghimon» rispose Etoryu.

«Ah, come vuoi, prendi questa...» disse Ghimon, che era proprio nel momento di sfoggiare la sua tecnica chiamata *Zampata Multipla*, ossia un attacco multiplo. Ma Etoryu stava per controbattere con una sua tecnica, e si trattava proprio del suo noto colpo, ossia la *Meteora Lucente*. È così che lo colpisce in pieno, mettendolo fuori combattimento. Quindi adesso che il cavaliere Etoryu ha avuto la meglio, ecco però spuntare un altro cavaliere della stirpe denominata *I Cavalieri Oscuri* che ha gli occhi neri e i capelli rossi di media lunghezza. Egli ha un'armatura sul viola scuro e nera e si presenta come Hidegor, il fratello gemello di Ghimon. E così, Hidegor a bordo del Gyokuwaro Pinhel di colore catrame scuro e con l'*Artiglio Invisibile*, ossia un artiglio che spuntava dal guanto, appena sotto il bracciale, si scaglia contro

Etoryu ma non appena stava per avvicinarsi, ecco che... una scarica di draghi sfreccia e si trattava della tecnica *Vortice di Draghi*. Ciò consiste in una serie di draghi che vengono trasportati da un vortice di vento contro il nemico. Il colpo che ne deriva risulta essere molto efficiente, e per il *Cavaliere Oscuro*, Hidegor, che nemmeno si è reso conto dell'accaduto, non c'è più niente da fare. Tuttavia adesso Etoryu con sguardo intenso e meravigliato intuisce proprio che sta per arrivare qualcuno che ha una potente *Energia Spirituale*. Proprio così, in soccorso di Etoryu arriva un cavaliere dagli occhi di colore verde smeraldo e dai capelli neri, lisci e lunghi. Costui ha ereditato lo spirito Kung-Fu ed è Kiryo che appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Plasma* per cui la sostanza incandescente divenuta ionizzata la può combinare con l'*Elemento Aria* e la utilizza per controllare venti di qualsiasi intensità dandosi che potrebbe anche includere la *Manipolazione degli Agenti Atmosferici* come un suo *Potere*. Ha il *Potere* del *Volo* e potrebbe anche generare un *Elemento* "Misto". Gestendo il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, oltre l'*Orientamento Spirituale* del gatto ha il suo *Animale Totem* del Drago verde-azzurro o ottanio che gli dona la facoltà del *Potere* di un *Super Udito* molto fino. Ha inoltre l'*Elemento Gravità*, l'*Elemento Psichico* e l'*Elemento Tempesta*.

Etoryu nell'osservare bene Kiryo, si accorge, oltre a una cospicua armatura, che egli sul petto indossa un medaglione simile al suo. Così pensò Etoryu tra sé e sé: «Dovrà essere sicuramente un cavaliere proveniente dalle *Terre Eteree*. Non mi risulta malvagio costui!». Allora non restava altro che chiedergli qualcosa a riguardo: «Dimmi, chi sei cavaliere...?» domandò Etoryu.

«Sono Kiryo e ho ottenuto l'armatura compiendo una missione nella *Montagna Letale*, dopodiché la sacerdotessa Calista appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* mi ha consegnato e consacrato il medaglione che indosso». La sua armatura *Horizon* ha la composizione in stile caratteristico di un drago con elmo di colore verde foresta a riflessi azzurri e gialli, poi blu cobalto nel blocco centrale, sui due spallacci, bracciali, gambali e schinieri sono verde chiaro, mentre la cintura verde più scuro e lo scudo posto nel bracciale sinistro è di colore ottanio. Questa armatura è molto appariscente ed è stata fabbricata per resistere a temperature che hanno un clima mite, così come anche il suo scudo protettivo che pare sia quasi indistruttibile. A questo punto non c'erano dubbi: il loro compito sarà quello di proseguire le ricerche per radunare gli altri. Intanto una freccia improvvisa arrivò proprio dove si trovavano Kiryo ed Etoryu, e subito spunta fuori un guerriero con sembianze di serpente con le ali, avente un'armatura

verde-brunastro, dicendo di appartenere alla specie dei *Serpenti Alati*.

«Sei stato tu a scagliare quella freccia ancor prima che si presentasse Ghimon per la prima volta, non è vero?» disse Etoryu.

«Arguto! Sono stato io e comunque dovrete proseguire nelle ricerche proprio come avete detto» rispose il guerriero serpente e continuò dicendo: «Ricordatevi che sta succedendo qualcosa di terrificante qua sul pianeta *Etherya* e gli artefici della catastrofe sono lì insediati. Ci vediamo amici...». E così dicendo si dileguò. Kiryo disse ad Etoryu: «Che strano tipo è mai questo...?»

«Già!» rispose il cavaliere Etoryu nel mentre rifletteva sulla questione del tipo: «Cosa starà succedendo di più disastroso che stare al buio come adesso!?». Ma senza approfondire troppo su questo dubbio, Etoryu riferisce a Kiryo: «Gli altri cavalieri sono sparsi sul resto del pianeta ma non sappiamo dove andare». Kiryo gli rispose: «Forse conosco il tipo che potrà fare al caso nostro. E cioè recarsi nell'*Isola Hasumi* dallo scienziato Matthew Dyson. Penso che ci sia utile grazie all'uso della sua tecnologia».

Ora che le cose sono chiare, entrambi decidono di andare nel luogo in cui abita, con l'aiuto dei loro Semokucho volanti. Anche Kiryo ne ha uno, il suo Semokucho si chiama Qingon ed è di colore verde pri-

mavera scuro. Ora che era arrivato anche Hikaru, insieme partono per l'impresa!

Un'invenzione straordinaria

I due cavalieri, Kiryo ed Etoryu, procedono in sella ai loro maestosi Semokucho e percorrono il pianeta *Etherya* attraverso il cielo per poi discendere nell'*Iso-la Hasumi*. Nonostante il clima fosse cambiato per via dell'incantesimo, adesso ci si trovava in uno stato di eclissi solare totale, e quindi i cavalieri si dovranno adattare anche a questo cambiamento atmosferico, oltre anche a dover stare attenti alle possibili sorprese. In una condizione difficile di visione ora, ecco che spunta dal niente Gadrolle, ossia una creatura con una testa di pipistrello, corpo di drago. Questa creatura ha anche caratteristiche in comune con le lucertole, come una lunga coda ricoperta di squame e la lingua biforcuta. Chissà se avrà anche dei colpi efficaci...

«Che essere abominevole!» disse Kiryo nel vederla. L'essere repellente si stava scagliando contro i cavalieri che insieme ai loro Semokucho dovevano controbattere l'attacco. Con il giusto tempismo si difesero facendo sì che i loro fedeli Semokucho lanciassero il fuoco dalle fauci. Quando... anche la Gadrolle aprì le fauci ma stava per alitare contro i Semokucho dei

cavalieri, però loro riescono a evitarlo eseguendo una sorta di cambio di direzione che lasciò quell'essere esterrefatto. Kiryo disse ad Etoryu: «Non dobbiamo né permettere che ci aliti contro, né di farci toccare da quell'essere o finiremo pietrificati». E così i due cavalieri Kiryo ed Etoryu stavano preparando assieme un colpo simultaneo nel tentativo di poterlo togliere di torno. E perciò, la carica proveniente dalla propria *Energia Spirituale* di entrambi si dispone in; Etoryu con la *Sfera di Luce* che radiava un fascio infuocato e dirompente di luce impressa in una sfera, e Kiryo con i *Draghi Infuocati*, ossia la visione spirituale di una serie di draghi infuocati che si scagliarono ancora contro quell'essere, ecco che... I loro colpi fanno precipitare il mostro in una palude.

E dopo aver percorso un po' di tragitto... riescono a raggiungere l'*Isola Hasumi* e quindi il luogo dove è ubicato l'osservatorio nel quale abita lo scienziato Matthew Dyson. I due cavalieri si trovarono davanti a una torre che era situata in quella terra circondata dall'oceano ed è chiamata *Torre Active Rays*. Questa torre è stata denominata così dallo scienziato Matthew Dyson per un noto motivo. La torre in questione non aveva dimensioni gigantesche, e in teoria era in grado di trasmettere elettricità in modalità wireless oppure tramite delle tecniche a Raggi X, emanando radioattività anche a grandi distanze. Lo scienziato aveva competenze anche riguardo alla co-

noscenza di pietre e minerali che era riuscito a studiare grazie all'utilizzo di altre tecniche, quali: la Microscopia Elettronica a Scansione, la Fluorescenza a Raggi X, l'Attivazione Neutronica Strumentale e altre tecniche dello stesso genere.

L'idea dello Scienziato Matthew Dyson

Alcuni alieni che giunsero in quest'isola erano dotati di alta tecnologia ed avevano dei congegni per far sì che la loro specie potesse individuare energie, rilevare reliquie sacre e parlare anche a lunghe distanze. E fu da questa visione che lo scienziato Matthew Dyson prese questa idea di voler creare e utilizzare dei recettori sonorizzati che sarebbero serviti per comunicare. Trattasi di un dispositivo computerizzato che può avere diverse tipologie, da quella oculare a quella a casco.

Il prototipo al quale lo scienziato Matthew Dyson si era ispirato, per volerlo consegnare poi ai cavalieri che si sarebbero schierati dalla parte del Bene, quindi fedeli alla dea Asterya, sua grande ammiratrice, era dunque un recettore a lente oculare collegato a un apparecchio acustico, proprio come usavano tre visitatori che scesero lì al laboratorio dicendogli che provenivano dal pianeta *Orune*.

Intanto Etoryu e Kiryo stavano per giungere a destinazione, e si trovano più avanti la scarpata, laddove vi era un sentiero che li condurrà al laboratorio.

Nel laboratorio

Intanto i due cavalieri Kiryo ed Etoryu erano giunti a destinazione e stavano ad attendere che qualcuno potesse aprire loro la porta del laboratorio nell'osservatorio, ed ecco che... a un tratto vi giunse lo scienziato Matthew Dyson in persona dicendo loro: «Vi aspettavo, e adesso prendetene uno ciascuno di questi, sono dei sensori auricolari. Si chiamano “Rilevatori” e vi saranno utili sia a voi che ai dodici cavalieri alleati che nel percorso troverete. Dunque, tu Kiryo ne consegnerai cinque, mentre tu Etoryu gli altri sette restanti. Invece questo è per me, così potrò comunicare con voi datosi che altrimenti non potrei captare alcun individuo senza l'ausilio di una sofisticata apparecchiatura. Con questi ricetrasmittenti potrete cercare i talismani già a partire da adesso, ma prima lasciate che vi spieghi meglio le potenzialità di questi rilevatori».

p { margin-bottom: 0.25cm; line-height: 115%; background: transparent }a:link { color: #000080; text-decoration: underline }

CAPITOLO 5. I RILEVATORI

I rilevatori sono dispositivi computerizzati multifunzionali e servono per diverse opzioni, quali: il poter cercare i talismani, ma anche rilevare gli individui, verificare la presenza dell'*Energia Spirituale* e poter comunicare. Di questi apparecchi sofisticati ne esistono di vari tipi e le forme dei modelli di rilevatore potrebbero essere ad inserimento, a elmo o a casco. E il modello su cui lo scienziato si sarebbe ispirato, ovvero il rilevatore monoculare viene indossato comunemente sull'orecchio sinistro ed è dotato di una lente semitrasparente su cui poter guardare quando vengono visualizzati i dati.

La lente è dotata di manovrabilità e quindi si può spostare a piacimento. Il congegno è dotato delle opzioni seguenti: acustico, silenziatore, vibrazione, visivo. Questi suddetti oggetti definiti rilevatori quindi, non servono solo a verificare il livello di combattimento di un individuo ma come già accennato, questo dispositivo potrebbe altresì rilevare l'*Energia Spi-*

rituale dell'individuo, ossia la sua energia cosmica vitale, anche se in maniera superficiale, e quindi nella sua parzialità.

Radar Cerca Talismani

Una particolare funzione del rilevatore, infatti, sarebbe quella di poter cercare i talismani e che per l'appunto prende il nome di *Radar Cerca Talismani* e si tratta dunque di un apparecchio che viene collocato al polso.

Si pensi a un orologio ad onde elettromagnetiche che potrà essere utilizzato per cercare i talismani producendo un suono particolare di avviso. L'orologio ha un display che annesso al rilevatore ha una funzione acustica che differenzia il suono dagli altri presenti nel dispositivo. Ha inoltre la funzionalità di vibrazione e di silenziatore che si azionerebbe sia dall'orologio che dal rilevatore e che potrà essere utilizzato in varie circostanze. Ed altresì se congiunto ad esso si definirà *Radar Telemetrico* e in modalità wireless servirà altresì per comunicare a una distanza di 1.000.000 e cioè 10^6 anni luce.

I Talismani Etherya

I *Talismani Etherya* sono i talismani che identificano le divinità associate al pianeta *Etherya*.

I Cavalieri del Santuario

I Cavalieri del Santuario sono una schiera di cavalieri appartenenti all'*Ordine dei Templi* della *Loggia Bianca* provenienti dal pianeta *Jeroku* e potrebbe darsi che siano giunti qua per conto della loro sacerdotessa Anastasia che ha gli occhi di colore blu universo e i capelli neri, lisci e lunghi. Ella è "Imperatrice" ed appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* ed è una *Dea del Tempo* riferita a "la Disciplina" e rappresenta la personificazione dell'inverno. Presiede nel *Santuario Imperiale* di *Jeroku* nel tentativo di cercare la verità sul loro popolo del pianeta *Jeroku* e fintantoché non la sapranno, resteranno nel dubbio. Quindi dovevano conoscere il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* per poter dare una svolta sul proprio conto, oppure farselo dire da qualcuno fidato. Hanno il *Potere del Simbolismo Spirituale*, il *Potere del Simbolismo Animale*, ed altresì hanno un loro *Simbolo Totem* riferito al *Santuario*.

I Cavalieri del Santuario includono senza alcun dubbio i quattro *Elementi Base* ed ecco che l'*Elemento Arcano* accomuna loro, poiché ebbero appreso anche *Poteri* mistici e da un po' erano stati ingannati e per-

ciò alleati con le forze oscure. In precedenza sono stati valorosi condottieri dai *Poteri* incredibili a fini benefici ed erano al servizio del *Santuario Imperiale* sul pianeta *Jeroku*.

Composizione delle Armature dei Cavalieri del Santuario

Le armature dei *Cavalieri del Santuario* sono denominate Croce d'Oro e dunque le *Golden Cross* composte della lega in alpacca e il simbolo dell'ordine dei membri della loro casta del *Santuario Imperiale* è inciso sulla pettorina delle loro armature ed è indicato con una croce al centro e vi sono evidenziati il simbolo Sole nello spallaccio destro ed il simbolo Luna nello spallaccio sinistro.

Il Primo Talismano Ethernia: le Intrise di Sabbia

A questo punto Etoryu e Kiryo salutarono lo scienziato Matthew Dyson e usciti dal laboratorio furono sorpresi da questi ricetrasmittenti che lo scienziato gli aveva lasciato, poiché stavano sperimentando i sensori andando proprio alla ricerca di uno dei tre *Talismani Ethernia* e che doveva essere nascosto lì da qualche parte. A questo punto i rilevatori dei due ca-

valieri suonarono, dato che lo scienziato Matthew Dyson stava contattando loro tramite rilevatore per indicargli dove si dovevano dirigere. Ad un tratto i due si guardano ed Etoryu rivolgendosi a Kiryo dice: «Andiamo al *Colle di Salici*.»

«D'accordo!» rispose Kiryo, e per un momento i due furono entusiasti e chiamarono i loro Semokucho Hikaru e Qingon, poi partirono nella speranza di non incorrere in altri inconvenienti di percorso. Nemmeno a dirlo che, dopo aver fatto qualche chilometro, dal suono dei loro talismani capirono che si trattava di un'energia negativa, solo che ora in aggiunta a manifestarlo vi era anche il suono del nuovo apparecchio rilevatore, che anche se avesse delle limitazioni, ovvero non identificava se questa energia fosse di un individuo positivo o negativo, quello che fu certo era che l'apparecchio, tramite il radar dell'orologio, localizzava la presenza di un talismano e lo comunicava attraverso un segnale di colore rosso, prima fisso e poi che lampeggiava sempre più velocemente, passando poi al colore giallo intermittente, per passare in ultimo al colore verde lampeggiando. E intanto sul pianeta *Etherya*, nel *Colle di Salici* che si trovano vicino la *Palude degli Inganni*, si vede spuntare un guerriero sopra un Semokucho ed è schierato con la stirpe dei *Cavalieri del Santuario*. Il suo nome è Wirthond e ha gli occhi celesti e i capelli biondi ondulati e lunghi. Ha un'armatura di colore verde e

nera avente bracciali e schinieri gialli e con ricami e ornamenti bianchi e blu scuro sui due spallacci. Il Semokucho di Wirthond si chiama Lumynet ed è di colore verde. Adesso però il guerriero si stava avvicinando rapidamente verso il cavaliere Kiryo e gli scaglia contro *Colpi Simultanei ad Effetto* che prevedono un insieme di calci e pugni. Questa stirpe denominata *I Cavalieri del Santuario* è neutrale dal momento che la verità era offuscata dall'ombra. Dopodiché, quel condottiero passò da Etoryu e poi Wirthond sfoggiò la *Dispersione d'Ombra* e per via di questo colpo la visione dell'avversario verrà offuscata... Quando... Etoryu riesce però a ribattere e così adotta un colpo che materializza e di conseguenza smaterializza il controllo e l'effetto, ossia la sua *Meteora Lucente* e mette fuori combattimento così l'avversario. Fu in quell'istante che il cavaliere Etoryu si rivolse all'avversario inerme dicendogli: «In comune tu con me e Kiryo hai solo la nomina di cavaliere poiché combatti al servizio delle forze oscure e non per l'ideale in cui credi». Detto ciò, i due cavalieri avanzarono verso il *Cavaliere del Santuario* Wirthond ma i loro segnali rilevatori iniziarono a lampeggiare sempre di più. Il punto in cui i due cavalieri localizzarono l'avviso era proprio dove si trovava Wirthond. Il segnale dell'orologio di entrambi, dal colore verde lampeggiante divenne fisso e questo permetteva di credere che Wirthond avesse addosso il *Talismano Etherya* deno-

minato *Intrise di Sabbia* e lo poté constatare Etoryu. I cavalieri Kiryo ed Etoryu dopo essersi guardati per un attimo affermarono: «Eccolo!». L'avevano trovato e così Kiryo lasciò che il cavaliere Etoryu potesse raccogliere il talismano *Intrise di Sabbia* e proseguirono nella loro strada.

Nel mentre però le ore sul pianeta *Etherya* sembrano scorrere con inesorabile lentezza e malinconia. Questo non sarà mica dovuto a quel maleficio scatenato dalle forze oscure!? Ma intanto che il tempo trascorre, per i due cavalieri era giunto il momento di rientrare in laboratorio! Ci sarà una spiegazione plausibile a tutto questo!?

Il Regno dei Segreti

Molteplici sono state le guerre svolte e che continuano a persistere. Ma sul pianeta *Etherya* e in particolare in alcune zone, vi sarebbero segreti ancora da svelare.

I Talismani Essenza

I *Talismani Essenza* sono dei talismani ritenuti sacri per la civiltà che li identifica.

Le Veci di una Sacerdotessa

Un mistero avvolge il *Regno di Etherya* e ormai si stava assistendo ad avvenimenti e a imprevisti. Ma vi era una sacerdotessa a conoscenza dell'esistenza di alcuni esseri pericolosi intenti a voler portare distruzione.

I Cavalieri

I Cavalieri rappresentano il rango che nella propria gerarchia viene associato agli "Ideali" di cavalleria corrispettiva al *Cavaliere Ordinario* che svolge il compito del Difensore che può essere legato all'attribuzione di classi nel ruolo, quali: *Guardiani*, *Messaggeri* e *Osservatori* che valorizzano il perfetto guerriero di corte.

Le Principesse

Le Principesse sono donne umili e prescelte che potrebbero avere doti guerriere o avere altre abilità e ambire a divenire sacerdotesse.

Le Sacerdotesse

Le Sacerdotesse sono le custodi del segreto che sarà svelato solo a chi è in grado di comprenderlo.

Gli Atlenyesi

Vi sono caste di *Atlenyesi* che appartengono all'*Ordine delle Divinità Angeliche* e sono un'etnia del pianeta *Orune* e vi è un luogo chiamato *Atlenya* dove vi dimora una razza ancestrale che ha il ruolo di fare da tramite con il resto degli Angeli per assicurarsi il giusto andamento dell'ordine.

Gli Shinsora

Vi sono caste di *Shinsora* che s'identificano con gli *Astri* della *Loggia Bianca* e dimorano nelle *Colline di Harunya* nel pianeta *Etherya* a cui diedero origine costruendo un regno fatato denominato il *Regno di Etherya*. Inoltre essi svolgono il compito di sorvegliare il giusto adempiere delle azioni nei pianeti.

I Kidaibu

Vi sono caste di *Kidaibu* e sono una razza antica che nel pianeta *Nirujo* rappresenta la società degli uomini guerrieri di una specie mista e indefinita, proprio a causa del culto linguistico. Vivono insediati nel *Deserto di Hergen*, nella *Valle di Ejitor* e nel *Deserto del Golin*, anche se ciò non preclude il fatto che possano essere in altre zone.

I Naraku

I *Naraku* discendono dalla *Loggia Nera* degli *Inferi* e questa casta di Demoni si è insediata tra i mondi.

Tanto tempo fa, divinità denominate *Naraku* sono classificate come membri dei Diavoli e cioè *Esseri Sovrannaturali*, crudeli e spietati, forse in grado di dirigere gli eventi. Tuttavia i *Naraku* sarebbero denominati i *Grandi Dei* del Male che discendenti dalla *Loggia Nera* stavano a indicare un rango superiore e hanno dimora nella *Valle delle Tenebre* dove comandano una fazione delle forze oscure del *Sole Nero* e della *Luna Nera*. Questi esseri vivevano in conflitto tra il Bene e il Male manifestando guerre tra loro per la conquista del potere. E perciò la vera *Luce* riposa ancora all'interno di questa *Oscurità*.

I Greptylis

I *Greptylis* sono la razza predominante nella loro specie e denotano essere manipolatori e ingannatori per natura. Questi rettili discendono dalla *Loggia Nera* delle *Terre Desolate* della *Valle delle Tenebre* negli *Inferi* e sono avanzati e rivoluzionari. Hanno superato le limitazioni fisiche dei loro corpi materiali.

La condizione attuale

C'è quindi un problema imminente da risolvere sul pianeta *Etherya* dovuto a quell'incantesimo svolto dalle forze oscure e dove adesso si stava generando la condizione di degrado assoluto e stava per compiersi il disastro totale che porterebbe alla distruzione del pianeta *Etherya* oltre alla possibile perdita delle divinità benefiche del *Sole Bianco* e della *Luna Bianca*.

Ci sarebbe il modo per cambiare le sorti?

Demonologia . Le tre tipologie di spiriti maligni:

- **Diavoli.** Hanno la stessa natura degli Dei e sono in grado di scatenare tempeste e malattie.

- **Fantasmi.** Sono le anime dei defunti e si ritrovano a girovagare sulle terre senza riuscire a trovare pace.

- **Demoni.** Sono esseri per metà umani e per metà divini.

Il Cavaliere Dei Ghiacci

I cavalieri Etoryu e Kiryo dopo essere stati dallo scienziato Matthew Dyson hanno ripreso i loro Semokucho e adesso però improvvisamente compare un tizio che aveva proprio le caratteristiche di poter essere un mago e si rivolge a loro dicendo: «Volevo avvisarvi che la strada vi sarà indicata da un indizio visibile ogni volta! Detto ciò, vi auguro buon proseguimento...». E così come apparve, scomparì!

Intanto, al suo posto, ecco che erano apparse due segnaletiche con indicato su ciascuna il nome del cavaliere e il luogo in cui si dovranno dirigere Etoryu e Kiryo. E dopo questa manna dal cielo ecco che i due dovettero così separare le loro strade per iniziare la ricerca degli altri cavalieri. Infatti, secondo il cartello, Etoryu doveva cercare un cavaliere nel luogo denominato *La Palude Artica* e Kiryo cercare un cavaliere nella reggia del *Castello di Hajuri*.

In partenza

Appena giunto a destinazione, Etoryu con il suo Semokucho inizia a perlustrare il luogo con circospezione e con un certo senso d'inquietudine si rende conto che attorno ci sono solo edifici abbandonati. Le finestre ormai prive anche del loro vetro mostrano solo i loro buchi vuoti che versano in uno stato di completo abbandono e distruzione. Lo sfondo all'orizzonte è interamente ricoperto da calotte di ghiaccio che si ammassano sopra gli strati dei ceppi d'albero, producendo un'atmosfera irreale e coinvolgente. Il ghiaccio misto alla neve crea striature veramente fantasiose. Avanzando, Etoryu stava avvicinandosi sempre di più a un posto che doveva essere popolato, dandosi che inizia a sentire il tipico odore di fumo che sprigionano i camini delle abitazioni. Ed ecco allora che si intravede in lontananza un villaggio. Appena lì, Etoryu lascia il fedele Semokucho Hikaru e poi si dirige nel paese.

Le persone iniziano a guardarlo stranite; c'è chi rientra nelle abitazioni e chi fermandosi un attimo stupito torna lentamente a fare quello che faceva prima, sempre però con lo sguardo fisso su Etoryu. Ecco un uomo con la barba folta e lunga, con un cappello di feltro e un giubbotto di lana beige che esce dal suo portone di casa, si avvicina ad Etoryu e dopo avergli dato il benvenuto lo accoglie all'interno della sua

abitazione. Notando l'aspetto dello straniero che era differente dal suo, cioè barba fatta e fisico atletico, gli chiede cosa lo avesse spinto da quelle parti.

Etoryu gli dice che è giunto fin lì per cercare il cavaliere vincitore del torneo che si era svolto in quel luogo, nel *Ghiacciaio Sibernat*. L'uomo si toglie il giubbotto e lo appoggia sull'attaccapanni di legno, e precisa che quella lotta si è svolta in duello per conquistare l'ambiziosa armatura sul *Ponte Incantato Slever*. Proprio in quel momento Etoryu annuisce, e nota che l'uomo porta al collo un portafortuna, caratterizzato da una pietra preziosa celeste. L'uomo gli racconta che è un amuleto e disse di averlo trovato in cima a una montagna e che per lui ha una certa importanza. Infatti è un amuleto che gli reca gioie e dispiaceri diventando un oggetto simbiotico per lui; gli portava fortuna nei momenti colmi di sfiducia, di tristezza e di solitudine, lasciandogli uno stato di serenità interiore.

La leggenda del lago

Una leggenda narra l'esistenza di sirene nel *Lago Huryan*. Proprio così, qua nell'Artico pare ci sia la presenza di esseri metà umani e metà pesci. Queste creature in realtà, essendo metà umane e metà pesce, sono dotate di un canto suadente con il quale attira-

no. Loro però non si fanno mai vedere ma si narra che solo un'unica persona possa godere di questo privilegio. Si tratta di un cavaliere impavido, il suo nome è Crysden ed è nativo delle terre artiche.

La sacerdotessa Sephyra appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* è a conoscenza di tali creature; sebbene abbia proprio la caratteristica di una sirena ella sarebbe in contatto con il cavaliere Crysden della *Palude Artica* e gli ha donato il talismano consacrato, raffigurante il suo *Astro* di appartenenza. Pare che abbiano un legame che incontrerebbe loro in una civiltà sotterranea là in un condotto sotto le fredde acque artiche.

CAPITOLO 6. IL CAVALIERE DELLA PALUDE ARTICA

Il medaglione di Etoryu stava emettendo dei suoni! Si sente echeggiare una voce da un albero.

«Sono qui!». Etoryu girò la testa di scatto per vedere chi potesse essere, mentre il suono del suo medaglione diminuiva gradualmente.

«Sì!» esclamò... Mentre Etoryu stava pensando.

“Ancora una volta mi avverte, e riconoscendo il suono credo si tratti di un cavaliere dal candido spirito”.

Non aveva dubbi... Costui ha gli occhi di colore blu-verdastro con tonalità di verde e ha i capelli sul biondo chiaro e lunghi. Indossa una tunica celeste a striature bianche, porta con sé un medaglione come quello di Etoryu avente come simbolo una croce di colore bianco argenteo, anch'esso è di un intenso splendore, e quel giovane sembra essere molto sicuro di sé. Senza che nessuno gli abbia chiesto niente quel tipo si presenta dicendo:

«Il mio nome è Crysden». Egli percepisce l'*Energia Spirituale* di Etoryu ed enuncia le seguenti parole: «Non preoccuparti, ho capito che sei in pace.» Crysden doveva averlo intuito dal suo medaglione, poi proseguì chiedendogli: «Che ti hanno mandato a fare qua?!» Con un sospiro di sollievo Etoryu rispose: «Sono qua per cercare te! Credo tu sia quel cavaliere di cui tanto si parla.» Incuriosito Crysden sbarra gli occhi e con sguardo perso per un attimo, ecco che si volta verso di lui, scende dall'albero in men che non si dica e dice: «Allora sei tu Etoryu!?» sembrava che si conoscessero già. Etoryu gli risponde: «Sì!» «E penso che tu sappia anche perché sono qua...!?» Crysden annuì con lo sguardo: «Proprio così!» gli rispose, quasi come se avesse capito il pensiero di Etoryu alla quale rimase per un attimo meravigliato e poi Etoryu gli comunica: «Il nostro pianeta è in pericolo, e perciò dobbiamo radunare tutti i cavalieri di una specifica categoria e presentarci al cospetto della dea Astrya».

Intanto... comparve anche a Crysden la segnaletica che lo avrebbe condotto alla missione. Etoryu non si era sbagliato sul suo conto, così come il proprio talismano magico. E quindi, per la missione dell'alleato, diede a Crysden due rilevatori; uno che sarebbe servito a lui e l'altro per il cavaliere che avrebbe trovato. E quindi Crysden chiama il suo fedele Semokucho

Shuroi che è di colore bianco con parti azzurre e se ne andò via. Il cavaliere Crysden appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Ghiaccio/Neve* e poi conferisce anche dell'*Elemento Acqua*, l'*Elemento Esplosione*, l'*Elemento Fatato*, l'*Elemento Tempesta*, poi l'*Elemento Cristallo* dove lui può o meno allegare, ottenendo perciò un *Elemento* "Misto". A lui è attribuito anche l'*Elemento Plasma*, l'*Elemento Tempo*, e gestendo il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, oltre l'*Orientamento Spirituale* del gatto ha il suo *Animale Totem* della Tigre bianca del Bengala che gli consente perciò il *Potere* di un *Super Udito* raffinato. Il *Potere* che gli si attribuisce è quello degli *Ultrasuoni* e inoltre ha il *Potere* del *Mimetismo* e il *Potere* della *Criocinesi* che se collegata con l'*Elemento Acqua* e creando il *Potere* dell'*Idromanzia*, ha un effetto micidiale a chi ne viene colpito. L'armatura *Horizon* che Crysden si è aggiudicato e che porta con sé nello scrigno ha un colore azzurro e verde acqua per tutte le altre parti, tranne per la cintura che è di colore leggermente più chiaro, i gambali celesti e ginocchiere più scure, poi ha delle alette fatte a pinne nelle caviglie; le cubitiere che sono separate dai bracciali e uno scudo fissato al bracciale. Inoltre, l'armatura è resistente alle temperature gelide.

Inganni di corte

Crysden era arrivato nei pressi dei *Campi di Rhyton* dove si ergeva il *Palazzo di Huchestern* e stiamo parlando del *Palazzo Imperiale* dove Crysden è alla ricerca di un cavaliere, e che però era stato rimpiazzato da un marchese di nome David e così, quando giunse davanti al palazzo, ecco che sbuca dal cielo un aereo da caccia a velocità moderata e subito dopo una navicella e poi ancora un altro aereo. Crysden si nascose e dentro di sé mormorò: «Stanno facendo la scorta a un ufo ma chissà per quale motivo?!». Incuriosito ma senza dare nell'occhio, anzi facendo finta di non sospettare niente, riprende il cammino ed entra nell'edificio. Una volta dentro la Reggia egli nota l'eleganza dei servitori. Crysden chiese a un cameriere dove si trovasse il cavaliere David e quello rispose che stava all'ultimo piano ma lo informò che nessuno sarebbe potuto entrare senza preavviso. Lui provò a dirgli che doveva assolutamente vederlo, ma sembrava non esserci possibilità. In un attimo si avvicinò una donna vestita elegantemente che sembrava avere un'aria superba, indossava un abito lungo color viola, uno scialle beige e dei guanti neri che le fasciavano le braccia.

«Mi dica come la posso aiutare!?» si esprese la signora. Crysden provò a sostituire la parola cavaliere con marchese e così rispose con tono misericordioso,

dicendo: «Starei cercando il marchese David...» ma appena udì quel nome, il viso della donna tutto d'un tratto cambiò espressione e lei rispose: «Mi dispiace ma forse sta sbagliando casato. Ahahah ahahah!» Detto questo rise talmente di gusto come per prenderlo in giro. Avvilito dalla notizia e con una punta di sospetto, Crysdén decide di scoprire da solo cosa ci fosse di nascosto. Mentre si avviava all'uscita due servitori lo chiamarono, ma lui non sapendo cosa fare ritenne che l'unica soluzione possibile fosse quella di farsi catturare, e visto che non voleva far scoprire la sua natura di cavaliere, ecco che portò a zero la propria *Energia Spirituale* e si lasciò prendere come un ostaggio dai *Guardiani Naraku*.

Il cavaliere Crysdén venne portato in una cella situata di fianco al casale, lo privarono poi della sua armatura che portava con sé all'interno dello scrigno, e del suo medaglione. Adesso si trovava in una stanzina buia, mentre la sua armatura era appoggiata sopra una panca, ed il medaglione accanto ad essa. Fuori dalla cella però, a sorvegliare costantemente c'era una guardia che usciva e rientrava. Crysdén mormorò: «Chissà quante ce ne saranno... anche se non mi preoccupano più di tanto, dovrò cercare una soluzione facendo attenzione».

Alla luce delle torce, su un tavolo vi era un teschio con foglie d'alloro e con uno spesso e pesante spadone tra le mandibole. Emblemi di potenza e conquista,

simboli di trionfo sulla morte. In un momento in cui la guardia sembrò essersi allontanata un po', ecco che si udiva una voce impercettibile da lontano che chiedeva aiuto... anzi, lui la sentiva... e dopo neppure un minuto la sentì di nuovo implorare aiuto. Allora si decise a rispondere.

«Ehi mi puoi dire il tuo nome?!»

«Sono Sephirot!» fu la risposta. Il suo nome echeggiò ovunque e spalancando gli occhi Crysden capì subito che era lui quello che cercava e che si trovava in pericolo. Cercando dove potesse essere la chiave si accorse che si trovava appesa a un gancio, fuori dalle sbarre. L'unica soluzione sembrava essere quella di concentrarsi per cercare di ghiacciare la serratura della porta. Così poi, una volta gelata era fatta, Crysden in un attimo venne fuori. Ma la guardia ormai era di ritorno e insieme poi se ne erano aggiunte altre quattro di guardie, sicché Crysden decise di usare una sua tecnica che li gelasse tutti e cinque partendo dalle braccia, e fu così che gli scagliò contro la *Polvere di Namibia*. Si tratta di un colpo che può essere messo in atto in diversi modi, e il getto d'aria fredda si mescola con frammenti di ghiaccio ed è in grado di congelare all'istante, in maniera parziale o integrale, più avversari.

Crysden liberatosi di tutti riprende finalmente il suo medaglione e la sua armatura, che indossa. Il celeste col bianco era appariscente a tal punto da dargli

la sensazione di rinascita. Si dirige nei pressi della voce, adoperando anche il suo talismano che intanto stava suonando sempre più intensamente e nel mentre correva a cercarlo... Ecco che stava per giungere un'altra guardia ma non si accorge di Crysden. Adesso il cavaliere Crysden ha inserito la modalità silenziatore nel medaglione che a poco... ecco che si stava illuminando! Egli era sicuro fosse colui che cercava e arrivato alla cella dove si trovava Sephirot poi cerca il modo di poterla aprire gelando la serratura e così lo libera.

Egli ha gli occhi di colore verdi e capelli castani di media lunghezza. Adesso però Sephirot sembra piuttosto affaticato e privo di talismano e armatura ma viene aiutato da Crysden che individua medaglione e armatura del suo amico in una panca nei pressi della cella. Crysden consegna quindi a Sephirot il suo medaglione, l'armatura e il rilevatore che fu dato da Etoryu per il cavaliere che avrebbe incontrato. Così ora, anche Sephirot ne aveva uno e adesso che ha di nuovo anche il medaglione personale, per fortuna ancora funzionante, si appresta a indossare la sua armatura *Horizon* avente un elmo di colore bianco, rosso rubino e parti grigie, poi è bianca a striature rosse nel busto, mentre gli schinieri sono neri e bordeaux.

Il cavaliere Sephirot appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* ed è governato dal *Potere*

Astro dell'Elemento Metallo/Acciaio che fornisce una difesa ragguardevole. Quindi gestisce in particolar modo l'*Elemento Terra*, l'*Elemento Esplosione*, l'*Elemento Tempesta*, l'*Elemento Gravità*, e ha l'*Elemento Radiazione* che abbina con l'*Elemento Plasma*, ossia una forza che genera un miglioramento. Gestisce a dovere il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ed oltre l'*Orientamento Spirituale* del gatto, ha l'indole dell'*Animale Totem* dell'Irbis o "Leopardo delle nevi", alla quale traspare la percezione del *Potere* di un *Super Udito* acuto. Riguardo ad accessori invece, predispone di una spada particolare composta in acciaio denominata *Excalibur* e di uno scudo mobile. Egli ha il *Potere* di assorbire l'energia presente nell'ambiente che lo circonda come ad esempio l'energia dei raggi solari o quella elettrostatica.

Prima di uscire Sephirot spiega a Crysden: «Devi sapere che vi è il falso re, la falsa regina e il falso cavaliere che si farebbe nominare marchese». Sephirot una volta riprese le forze, spiega a Crysden che è stato catturato per via di un complotto da parte del re Ferdinand. Gli racconta che quando Sephirot ottenne l'armatura nel palazzo reale denominato *Palazzo di Huchestern* e fu poi proclamato cavaliere in seguito a un duello vinto contro David, ecco che il re e la regina furono imprigionati. Un tale di nome Ferdinand aveva sostituito il vero re, e così anche Gloria aveva

sostituito la vera regina. Quegli impostori non accettavano che fosse Sephirot a sposare la principessa Sofia (Sophia) che in seguito divenne sacerdotessa. Non è un caso che Sofia appartiene all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* e donò a Sephirot il medaglione consacrato.

Tuttavia Sephirot venne catturato e imprigionato, e con Sephirot in cella dominava la vecchia politica imperiale di assolutismo del falso re Ferdinand e alla cittadinanza venivano imposte le soppressioni alle aspirazioni rivoluzionarie già decretate dal re Giovanni I e da altri re antecedenti a lui. Adesso che era chiaro, i due cavalieri decidono che era giunto il momento di cercare anche il vero re e la vera regina prima di uscire fuori di lì, ma proseguendo vi erano altre due guardie che Crysden spazza via senza problemi. Avanzando poi vi era un Orco di nome Golzo e si getta sul cavaliere Sephirot che però, si difese con la sua spada *Excalibur* adoperando la tecnica denominata *Fendente Laser* che consiste in un colpo radioattivo ed assestato che era stato dato alla *Velocità del Suono* ed annienta il mostro. E così, i due cavalieri, poco più avanti trovarono anche re Giovanni I e la regina Antonia Roshire in celle separate, furono liberati da Crysden e Sephirot, poi fuggono e si trovano dentro una sala dove sta una tavolata con cibo e bevande.

Comunque sia andata, i cavalieri Crysden e Sephirot stavano scendendo le scale per uscire fuori dal palazzo e portano re e regina al riparo dicendogli di non uscire da lì prima che fosse calata la sera. Il falso Ferdinand e la falsa regina Gloria, ossia la signora alla quale aveva parlato Crysden appena entrato nel palazzo, spettavano essere puniti per tutte le proibizioni e i danni inferti ai cittadini. Prima di andarsene però, i cavalieri dovevano portare via da lì una persona. Sì, perché il *Palazzo di Huchestern* è il palazzo dove vive la sacerdotessa Sofia, ossia colei che starebbero cercando di portare via da lì al più presto. Essi dovevano trovare la fanciulla e così a questo punto cercano l'atrio opposto dove si sarebbe svolto il cerimoniale di corte.

«La sacerdotessa deve essere all'interno!» disse Sephirot a Crysden!

Sephirot decise di entrare all'interno del castello ma Crysden voleva andarci da solo per non destare sospetti sul fatto del cavaliere Sephirot, nel caso potesse essere riconosciuto. Quindi Sephirot stette lì nascosto, rifugiato in un casolare che si trovava fuori, portando l'*Energia Spirituale* a zero, mentre Crysden dunque, appena entrato e confondendosi tra la folla che c'era per l'onorificenza di corte, trovò la sacerdotessa Sofia nel piano superiore, e la portò via, spiegandole che il vero cavaliere era di sotto ad

aspettarla, e se non fosse uscita da lì, si sarebbe dovuta sposare con un impostore. Il falso re Ferdinand aveva visto che c'era un po' di movimento e allora Crysden e Sofia escono di corsa dal palazzo prima che anche Gloria potesse notarli e dunque giunti fuori, Crysden e Sofia si salutano, poiché Crysden richiamò il suo Semokucho; mentre Sofia che ha ritrovato Sephirot e quindi il vero cavaliere, adesso Sephirot chiama il suo Semokuho Akashiru che è di colore bianco striato di rosso e poi insieme alla sacerdotessa partono; il cavaliere Sephirot dovrà riparare l'armatura per i danni subiti nelle battaglie passate prima di dover fare altro.

Ma tornando invece al palazzo... Dopo quel cerimoniale di corte furono arrestati e messi in cella gli impostori, ossia il falso re Ferdinand, la falsa regina Gloria ed il falso marchese David. Tornarono sul trono il re Giovanni I e la regina Antonia Roshire a regimare nel castello.

CAPITOLO 7. L'ARCIERE ASTHELOR

Ci troviamo vicino alla città di *Greya* e precisamente all'*Acropoli di Hastum* nella *Valle dei Templi* dove si trovava Etoryu appena dietro l'angolo che costeggia l'arcata laterale dell'Acropoli. Etoryu quindi con ancora la sua armatura posta nello scrigno che ha sulle spalle, ecco che ha il presentimento che qualcuno sia a fare da guardia e manda via il Semokucho Hikaru. Avanzando ancora e superando una porta che trova subito dopo nella zona centrale, ecco che lui può notare una guardia. Etoryu non appena sale il muro, ed arrampicandosi su alcune gradinate, ecco che arrivano altre due guardie.

Ma prima che potessero vederlo, si getta in acrobazia sferrando un calcio verso uno di loro e poi facendo leva proprio sul busto di esso prima che potesse cadere, ancora in aria, ne sferra un altro per l'altra guardia. A questo punto, tra le colonne trova una bomba fumogena e la raccolse. E adesso, libero, pro-

cede su di un vicolo che lo conduce a un'arena dove ci sono tante persone che fanno da spettatori alla scena di due cavalieri in battaglia. L'area però è sospetta e potrebbe essere un combattimento truccato. Etoryu intanto fa fuori un'altra guardia e poi trovandosi in tenuta normale prende l'elmo, la scarsella, le ginocchiere, cubitiere, spallacci, la lancia e lo scudo dell'avversario oramai abbattuto e nasconde il suo scrigno in una zona dove nessuno possa accorgersi poiché in questo posto poteva dare adito a sospetti e portando la sua *Energia Spirituale* a zero avrebbe l'agevolazione di poter essere scambiato per una guardia comune, e così va e si dirige verso la tribuna dove il torneo si stava svolgendo.

La battaglia in corso è tra i condottieri Asthelor e Durab e tuttavia Durab ha con sé una lancia a differenza di Asthelor. Da precisare comunque che Asthelor era già stato proclamato cavaliere da molto tempo. Egli ha gli occhi di colore verdi e i capelli sono castani e ondulati, di media lunghezza. In fondo alla scalinata della platea, alcune guardie non solo facevano il tifo per Durab ma lo agevolavano anche, offrendogli un secchio imbevuto di fuoco, alla quale, intingendo la punta della lancia lì, poi sarebbe diventata un'arma estremamente pericolosa nei confronti di Asthelor. Infatti, qualche colpo andava a segno e senza che lui potesse usufruire di nessun tipo di difesa imposta dai guardiani, si trovava in difficol-

tà. Aveva la presenza di graffi e ustioni un po' su tutto il corpo. Non potendo usufruire nemmeno della sua armatura, dandosi che anch'essa gli fu proibita d'indossare da questi guardiani che, a loro volta, sono comandati dal giudice malefico Olzur nonché a capo del torneo. Il giudice in questione che dall'alto, all'altezza del centro della platea osservava l'incontro. Egli sapeva bene che il cavaliere Asthelor era un valoroso arciere:

«Questa è una trappola!» disse Etoryu dentro di sé... manifestando il suo stato d'animo. A questo punto doveva cercare di farsi notare da Asthelor.

Intanto un tizio misterioso con indosso un mantello e un cappuccio per la testa, dove s'intravedevano soltanto gli occhi chiari, una lancia si ergeva dalla schiena ed aveva un porta strumento. Costui, avvicinandosi ad Etoryu gli sussurra:

«Vi tirerò fuori di qua!» e lo disse mentre gli indicava la via d'uscita. Un richiamo da parte di Etoryu fa distogliere lo sguardo perso del cavaliere Asthelor che non riusciva a stare più in piedi, facendogli capire con un segno di ammiccamento che era venuto in pace e che voleva aiutarlo a fuggire da lì. Trovando il momento giusto, Etoryu prende la bomba fumogena che trovò all'interno del tempio e la getta nell'arena e... “puff!”

Poi si avvia a riprendere lo scrigno dove l'aveva nascosto. Nel frattempo, Asthelor trova un arco ap-

peso a un chiodo vicino alle mura e se ne impossessa trovando anche alcune frecce più in là. Riesce a intravedere il suo medaglione appeso al chiodo, e la sua armatura confiscata che si ritrova rinchiusa nello scrigno che scorgeva sotto l'arco e di cui si era riappropriato.

Asthelor ha l'armatura *Horizon* di colore acciaio per quasi la totalità, con dei ricami verde smagliante nei bordi e poi ha una cintura caratteristica e flessibile per i movimenti che gli copre fino a sotto il bacino e ha uno scudo posto nel bracciale sinistro. Cogliendo l'occasione dell'effetto nebbia, nessuno poteva vedere, quindi essi se ne poterono andare guidati da quel misterioso cavaliere per l'uscita che portava nell'atrio. Scappando, trovarono un momento per dar modo ad Etoryu di potersi sbarazzare del camuffamento della guardia, poi Etoryu consegnò ad Asthelor anche il rilevatore. Dopodiché giunsero però quattro guardie che volevano impedire loro di andare via, ma i due cavalieri insieme si scagliarono contro di essi, gettando una guardia contro la statua dinanzi, e due guardie contro una colonna.

Asthelor capiva che Etoryu avesse la *Velocità del Suono* acquisita da un pezzo. La quarta guardia che si trovava più lontana, non riuscì nemmeno a sopraggiungere poiché venne fermata da una freccia scagliata da Asthelor con la sua tecnica chiamata *Freccia di Fuoco* che bruciò la guardia. Ma dopo di essa vi

erano molte altre guardie ancora che rincorrevano i cavalieri, allora Asthelor usò la tecnica multipla, ossia le *Freccie di Fuoco* e, sebbene fermasse l'avanzata di diverse guardie, la scelta più giusta fu la ritirata data la superiorità numerica di questi *Greyani* che mentalmente erano manipolati da qualche entità. Essi in realtà erano alleati ad Asthelor, ma il cavaliere Asthelor che combatteva per la patria era visto con occhio malefico da Olzur oltre che da altre entità malvagie. Oltretutto il pianeta *Etherya* era macchiato da Olzur, il *Genio del Male* che voleva il pianeta dalla sua parte, e così appena Asthelor fosse divenuto cavaliere, Olzur avrebbe deciso di organizzare un torneo per farlo soccombere.

Asthelor è il cavaliere appartenente all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Maestro Guardiano* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Legno* che gli consentirebbe di ottenere il *Potere Curativo della Guarigione* e il *Potere* del *Fattore di Rigenerazione*, dandosi quindi che il cavaliere Asthelor può guarire con più facilità rispetto ad altri, da qualsiasi tipo di ferita, bruciatura e abrasione, e potrebbe inoltre sapere se una persona ha una malattia. Ha l'*Elemento Fatato* e il suo *Potere* può o meno sovrapporsi alla Luce o avere un *Tocco Curativo*. Gestisce perciò l'*Elemento Luce*, poi l'*Elemento Plasma* e l'*Elemento Esplosione*, ed altresì fa riferimento all'*Elemento Terra* e inoltre può aspirare all'*Elemento Radiazione* affidandosi all'uso dell'arco e

delle frecce può avvalersi di un *Elemento* “Misto” se combinato con l'*Elemento Fulmine/Elettricità*. Gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, e oltre all'*Orientamento Spirituale* del gatto, ha l'indole dell'*Animale Totem* del Pegaso e avrebbe la facoltà del *Potere* di un *Super Udito* sottile.

Risulta essere abile nel *Potere* del *Volo* riuscendo a dosare le proprie abilità elettriche con destrezza, anche se dovesse stare vicino ad altri che volutamente vorrebbe proteggere senza folgorarli.

Intanto... Riuscendo a fuggire i due cavalieri si domandarono chi potesse essere quel tale incappucciato che sopraggiunse in loro aiuto e quale sarebbe stato il suo nome.

Quando... una voce echeggiò!

«Etoryu... So che tu sarai un predestinato! Mentre, Asthelor, ti ho visto quando tu, qua nella *Valle dei Templi* avevi scagliato quella freccia e hai sconfitto quell'essere di nome Gholim, salvando quelle persone dal mostro cosicché ti hanno permesso di diventare cavaliere e di ambire all'armatura quindi... Sei un bravo arciere! Mentre riguardo me, beh... lo scoprirete presto!»

Di chi erano quelle parole che si udivano? E il medaglione di Asthelor comunque fu consegnato e consacrato dalla sacerdotessa Rosalinda, appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche*.

Adesso i due cavalieri Asthelor ed Etoryu chiamano i loro Semokucho. Etoryu chiama Hikaru, mentre Asthelor chiama il suo fedele Yoranshu che è di colore bronzeo. Dopodiché lasciano l'imponente *Acropoli di Hastum* e si dirigono altrove.

Nuove scoperte

Le invenzioni possono avere diverse fonti attitudinali, quali: naturali, chimiche o magiche.

Tempio del Fuoco

Il *Tempio del Fuoco* di Zarod è un tempio che si trova nel *Deserto del Golin* ed è la manifestazione del popolo antico *Atlenyese*. Il fuoco è stato consacrato da diverse fonti, tra cui vi sarebbe il fuoco creato da un fulmine. Ed è proprio questa particolare materia che donerà nuova vita all'armatura del cavaliere Sephirot. Vi è poi un mago che risiede su un'altura nei *Campi di Rhyton* e che è in grado di creare armature e nel caso subissero un danneggiamento riuscirebbe anche a ripararle grazie a pozioni magiche.

E perciò, tra i *Cavalieri* a fianco della dea Asterya, ecco che sistemare l'armatura qua nel *Tempio del Fuoco* di Zarod, potrebbe fare al caso loro.

Sorprese per Kiryo

A questo punto, il cavaliere Kiryo era in viaggio per arrivare al *Castello di Hajuri* e si trovava adesso a *Mivernol* e cioè nei pressi di un maestoso vulcano. Di fronte a sé intanto una freccia colpisce un albero che lì resisteva. Voltandosi capisce che nei paraggi doveva esserci una forza malvagia. Ed ecco infatti che sbuca Tunir, un guerriero della stirpe dei *Cavalieri Oscuri* che ha gli occhi blu-grigiastro e i capelli lunghi e violacei. Egli ha un'armatura grigiastra e fucsia, avente le cubitiere che sono collegate a snodo sui bracciali e che non appena scese dal Gyokuwaro di nome Hukim di colore bordeaux; Tunir si rivolse a Kiryo dicendogli:

«Benvenuto nel *Monte Vulcano*, il luogo del non ritorno». A quella frase non ebbe modo di poter replicare il cavaliere Kiryo se non con un piccolo sospiro, perché il *Cavaliere Oscuro* Tunir sul dorso di Hukim gli lanciò contro la sua tecnica delle *Lance Infuocate*, ossia delle lance infiammate. Si tratta di incandescenti, rossastre e bollenti lance, che stavano per arrivare addosso al cavaliere Kiryo che sembrava spacciato, ma in breve tempo si sposta sul dorso del suo Semokucho Qingon e scansa l'attacco, poi cerca il momento migliore per colpirlo, quando meno se l'a-

spetta, infliggendogli il colpo letale denominato *Flusso di Draghi*, e la grande dispersione di lava incandescente del vulcano si sposta tramite un vento che emanavano dei draghi che colpiranno Tunir ed il suo Gyokuwaro e ciò farà anche illuminare una parte rocciosa, dove potrebbe celarsi qualcosa di affascinante dato il luccichio dei giochi di luce che si erano verificati... ebbene sì, più ci si avvicinava e più Kiryo si accorgeva che qualcosa d'importante doveva esserci.

Era il momento di avanzare, dopo che Tunir era ormai finito nell'oblio totale.

La grande impresa

Dolorante per le scintille infuocate che gli sono arrivate nella battaglia di poco prima, anche se era stremato dal caldo, aveva però un'armatura che resisteva bene a quelle temperature. Il valoroso Kiryo stava arrivando dove s'intravedeva finalmente il *Castello di Hajuri*.

L'Indiano Liwanu

Il cavaliere Crysden era stato avvertito da Etoryu. Il rilevatore di Crysden suonava poiché Etoryu lo

chiama dicendogli: «Ehi Crysden, troviamoci alla *Colline di Harunya* dato che devo consegnarti un altro di quei rilevatori.»

«D'accordo ci troviamo lì tra poco più di un'ora!» rispose Crysden.

Era un magnifico giorno d'autunno e ci troviamo nel *Deserto di Sharegota* dove in questo periodo veniva proclamata la festività in onore della principessa Cabiria la quale verrà condotta al santuario per diventare la nuova sacerdotessa. L'intera città di *Midway* era ornata di fiori e bandiere e al santuario che si trova in alto su una collina vi erano diverse guardie. Era il momento per Liwanu di far valere la fama di cavaliere; egli ha gli occhi di colore castano e i capelli blu-nerastro, lisci e lunghi, è l'indiano della tribù Dawota al quale vincendo un torneo nel *Deserto di Sharegota a Hostel*, gli fu donato il medaglione consacrato dalla sacerdotessa Cabiria appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* e si era aggiudicato l'armatura che ha le caratteristiche di un pavone, con i colori variopinti e ritrae il simbolo del suo venerato *Astro* di appartenenza.

Il cavaliere Liwanu appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Maestro Messaggero* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Tempesta* e altresì avrebbe l'abilità di manipolare la forza spirituale o gli spiriti stessi, ed è spesso connesso alla religione. Probabile che chi ne fa uso come lui, abbia anche la capacità di

parlare con i morti e a volte è connesso al *Potere* relativo alla *Negromanzia* ed anche ai *Poteri Psichici* che potrebbero essere entrambi pericolosi se non si sappiano adoperare ad uso specifico e sensato. Inoltre adopera l'*Elemento Legno*, l'*Elemento Terra* e l'*Elemento Plasma*. Dunque, equipaggiato con arco e un arsenale di frecce nella faretra, potrebbe collegare ciò tramite l'*Elemento Radiazione* al *Potere di Esplosivi*. Gestisce quindi l'*Elemento Veleno*, ossia armi o *Poteri* collegati all'*Elemento Veleno*, all'*Elemento Esplosione* e l'*Elemento Acido*. Ha poi come *Potere* la *Telepatia*. Gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, e oltre all'*Orientamento Spirituale* del gatto, ha l'indole dell'*Animale Totem* del Pavone e ha perciò il *Potere* di una *Super Vista* penetrante. Ha poi la capacità di saper decifrare rune, geroglifici e papiri tramite il *Potere* di *Omnilinguismo*.

«Presto, verso il palazzo!» esclamò Liwanu ai suoi accompagnatori: «La celebrazione della sacerdotessa Cabiria avrà inizio tra poco!» continuò a dire Liwanu, da dentro la sua carrozza trainata da due cavalli marrone chiaro. Nel frattempo, già la folla era in attesa nella città di *Midway* per poter accogliere la nuova sacerdotessa. Essi avevano in mano dei fiori e gridavano il suo nome, mentre lei era trasportata da un baldacchino dorato con le tende di velo bianco che le coprivano il volto.

Intanto che stava per arrivare al santuario, il cavaliere Liwanu e la sua tribù dei Dawota erano stati attaccati da un demone che impediva loro di proseguire. Liwanu decise di scagliarsi contro il nemico, poiché era d'intralcio, e con un gran balzo si gettò contro di lui, in volo. Era il colpo del *Decollo Incantato* e pur non avendo indosso l'armatura, il colpo divenne letale. Nel frattempo, davanti al palazzo c'era una *Guardia Imperiale* che aveva il compito di proteggere la sacerdotessa Cabiria, la quale sentendo qualcuno arrivare, si girò pensando si trattasse di un attacco nemico. E così vi fu l'arrivo del cavaliere Liwanu e della sua tribù. La guardia rivolgendosi al cavaliere disse: «Come osate presentarvi qui a palazzo? La nostra sacerdotessa non accetta visite inopportune. Attaccateli!». La guardia chiamò così i rinforzi. Si trattava di una squadra capitanata da un generale malvagio con i suoi seguaci. Mentre stavano per attaccare Liwanu e la sua tribù, ecco che un nuovo cavaliere avvertendo il pericolo dal medaglione di Liwanu, compare sulla scena in suo aiuto. Si tratta di Crysdén, che prima di ripartire con il suo Semokucho Shuroi per arrivare sin qua, si ritrovò con il cavaliere Etoryu nelle *Colline di Harunya* e così costui consegnò a Crysdén un altro rilevatore che avrebbe dovuto dare al prossimo che avesse poi incontrato, ossia proprio il cavaliere Liwanu. Intanto Crysdén dunque... appena balza giù dal suo fedele Semokucho

Shuroi facendolo poi rialzare in volo solitario, si posiziona mettendosi davanti al generale a cui poi getta via il cappello.

«Dannato... e tu chi saresti?! Voi non meritate di guardare la nostra sacerdotessa e quindi morirete» ribatté ancora il generale. Anche se... non andò proprio così eh! Le persone del posto comunque, prima che Liwanu potesse divenir cavaliere, credettero che costui fosse un tipo malefico, ma appena divenuto cavaliere egli avrebbe voluto liberare la sacerdotessa che era in ostaggio delle forze oscure e quella che si stava svolgendo non era certo una normale celebrazione di corte. Così in piazza comincia a scatenarsi una guerra. Nella confusione intanto Liwanu indossa la sua armatura *Horizon* che risplende di rosso, grigio e scarlatto per quasi la totalità dei pezzi, e nella zona pelvica porta un paracolpi resistente in stile hawaiano. Gli altri pezzi che compongono l'armatura come spallacci tondeggianti e le decorazioni con piumaggio visibili fino a sotto la cintura sono rivestiti da materiale resistente e flessibile, poi ha l'elmo ricamato con dei simboli e uno scudo variopinto posto sull'avambraccio sinistro che avrebbe *Poteri Mistici*. I due cavalieri, appena iniziano a scontrarsi con i primi avversari, cercano un varco per potersi proteggere e tentare un piano di fuga con la sacerdotessa Cabiria.

Nel mentre, più lontano... ritrovando finalmente la carrozza con gli accompagnatori e i due cavalli trainanti, Liwanu fa salire la sacerdotessa sopra la carrozza, invece Crysden, liberatosi del generale, trova poi due cavalli per entrambi i cavalieri ed appena in sella, cercano di far ritorno a gran velocità.

Nel mentre, Liwanu scaglia qualche freccia a dei presunti avversari nelle vicinanze.

Intanto... erano quasi arrivati a destinazione, quando ecco giungere due demoni alati detti Sakalidi, ossia spiriti metà uomo e metà capra e che ostacolarono la corsa dei due cavalieri. I fastidiosi esseri gli sbarrano la strada ma ecco d'un tratto il colpo segreto della *Spirale del Pavone*, ossia un balzo in alto per poi discendere contro l'avversario. E così Liwanu fa fuori un demone, mentre Crysden con i suoi *Cristalli di Ghiaccio*, ossia un pugno che genera una raffica di cristalli ghiacciati addosso al nemico; scaglieranno così quest'altro demone contro una roccia.

A questo punto, appena si erano incamminati, Crysden consegna a Liwanu il rilevatore che era stato dato da Etoryu in attesa di aver trovato proprio il cavaliere in questione e poi oltrepassano la collina e dopo che Liwanu disse a Crysden riguardo al suo livello che doveva essere senza dubbio almeno quanto la *Velocità del Suono*. E adesso i due si trovavano in una piana con del verde dove più avanti vi era un signore. Il suo nome è Hridyanshu ed è uno sciamano

che avrebbe la capacità di comunicare con le potenze superiori senza l'ausilio di alcun tipo di apparecchiature poiché nei casi di chiaroveggenza, o visione astrale, la persona ha conservato la capacità di attivare i sensi astrali pur rimanendo nel proprio corpo fisico percependo così in maniera naturale i fenomeni spirituali. Per essa non è necessario entrare in trance o in qualsiasi altro stato mentale anomalo, ma la comunicazione sarà di lunga durata e quindi non immediata. Ciò sarà difficoltoso in caso vi fosse una comunicazione urgente e inoltre richiederebbe allo sciamano uno spreco elevato di energia. Tuttavia, lo sciamano condurrà loro in un ambiente sicuro dai nemici.

CAPITOLO 8. I CAVALIERI RIVELATORI DEGLI ANGELI

Mentre i due cavalieri Liwanu e Crysden sono in compagnia dello sciamano Hridyanshu in un luogo che secondo costui poteva essere ritenuto sicuro, ecco che appaiono in alto tre cavalieri e ciascuno in sella di un Semokucho e sembrava volessero atterrare proprio nel punto dove tutti e tre si trovavano. Hridyanshu però disse loro di stare tranquilli, poiché erano suoi amici. Questi tre cavalieri erano *I Cavalieri Rivelatori degli Angeli* e sono discendenti dal *Cielo del Firmamento* e qua di seguito menzioniamo: Nujor che era nelle sembianze di un puma con occhi di colore giallo curry e peli, ossia quello che dovrebbero essere i capelli che sono bruno fulvo e ha un'armatura che sfuma al colore oca-bruna, bronzeeo e grigio argento nelle parti quali bracciali e gambali ed elmo. Egli appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* e ha l'*Elemento Fuoco*, l'*Elemento Legno*, l'*Elemento Plasma*, l'*Elemento Radiazione*, l'*Elemento Legno* e l'*Elemento*

Arcano. Gestendo il *Potere della Metamorfosi*, il *Potere del Simbolismo Spirituale*, il *Potere del Simbolismo Animale*, il *Potere dell'Esistenza Animale* e il *Potere della Metamorfosi Controllata*, ha la percezione quindi di una *Super Vista* perfetta.

Poi è la volta di una cavaliere di nome Sabryna che era nelle sembianze di una leonessa e ha gli occhi colore marrone-verde e capelli beige-marrone ondulati e lunghi e ha un'armatura che sfuma al colore rossiccio e ocra, con elmo biondo scuro, camoscio la pettorina e bianca in parti quali ginocchiere e bracciali. Ella appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* ed è una *Dea del Tempo* riferita a "la Pace", che rappresenta la personificazione dell'estate. Gestisce l'*Elemento Suono*, l'*Elemento Terra* e l'*Elemento Gravità*, e l'*Elemento Radiazione*, l'*Elemento Metallo/Acciaio* e l'*Elemento Arcano*. Inoltre anche lei gestendo il *Potere della Metamorfosi*, il *Potere del Simbolismo Animale*, il *Potere del Simbolismo Spirituale*, il *Potere dell'Esistenza Animale*, e il *Potere della Metamorfosi Controllata*, ha perciò la facoltà del *Potere* di una percettività al *Super Gusto* sopraffino. Ed infine scende Windor che era nelle sembianze del fatidico uccello del paradiso e ha gli occhi di colore azzurro e un piumaggio turchese brillante, blu, giallo, nero, rosso, e verde come sarebbero multicolore poi i suoi capelli. Ha un'armatura colore ocra con l'elmo e busto di colore indaco e striature bianche come sui bracciali e schinieri. Egli

appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* ed è principalmente caratterizzato dall'*Elemento Fulmine/Elettricità*, l'*Elemento Plasma*, l'*Elemento Luce*, l'*Elemento Aria*, l'*Elemento Tempo*, e l'*Elemento Arcano*. Gestendo il *Potere* della *Metamorfosi*, il *Potere* dell'*Esistenza Animale*, il *Potere* del *Simbolismo Spirituale*, il *Potere* del *Simbolismo Animale* e il *Potere* della *Metamorfosi Controllata*, ha il *Potere* percettivo di una *Super Vista* acuta.

Il Semokucho di Windor si chiama Jonvet e ha un colore ceruleo, il Semokucho di Nujor si chiama Onice ed è di colore blu di persia e il Semokucho di Sabryna si chiama Ejeret ed è di colore azalea. Essi arrivavano dal pianeta *Orune* e tutti e tre avevano un rilevatore posizionato all'orecchio sinistro, e ognuno con una lente oculare di un colore differente. Il congegno oculare di Nujor ha una lente gialla, quella di Sabryna è verde, e quella di Windor è blu. Chi sono questi cavalieri misteriosi? Le loro armature erano ciascuna deposte all'interno di una capsula. E la composizione di queste armature di quale materiale sarà? Tuttavia, *I Cavalieri Rivelatori degli Angeli* rimasero assieme ai cavalieri ad ascoltare le parole dello sciamano Hridayanshu che iniziò dicendo loro alcune profezie.

Il Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor. I Tre Frammenti

Riferito a un dio e suddiviso in tre frammenti è il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* che ha la funzionalità di poter essere adoperato per un incantesimo e dopodiché il talismano si suddividerà in tre frammenti che a loro volta si disperderanno. Tutto ciò darebbe la spiegazione della nomina quindi, come: i *Frammenti dell'Occhio Destro di Ejitor*.

Le profezie dello Sciamano Hridyanshu

Lo sciamano Hridyanshu cominciò con l'enunciare il primo indizio, ossia che: «Secondo una tribù si tramanda una leggenda conosciuta come il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* e che il talismano sarebbe suddiviso in tre frammenti e sono andati dispersi e quindi sarebbero i tre *Frammenti dell'Occhio Destro di Ejitor*. Le armature degli Dei così come la divinità Ejitor sono conosciute anche su Etherya benché provenissero altrove». Poi lo sciamano rivelò un secondo indizio parlando di alcune caratteristiche di qualche razza aliena dicendo: «Vi sarebbe una razza malvagia con il corpo di rettile o serpente mutevole; essi potrebbero anche essere quasi invulnerabili se indossassero le loro armature dei Demoni o quelle dei

Diavoli. Poi c'è però una specie benevola con le sembianze di serpente che dona guarigione, rinascita e ciclicità, ed un'altra benefica con l'aspetto animale o umanoide, e anche loro sono quasi invulnerabili con le loro armature degli Angeli». Un terzo indizio che disse Hridyanshu era che: «Riguardo gli uccelli della scaramanzia, vi sarebbero i corvi, ma è da riferirsi a individui in grado di mimetizzarsi e mutare che possono infiltrarsi datosi i loro *Poteri* scaturiti in prevalenza da *Elementi del Cosmo* combinati. E quest'ultimi esseri quindi...». Lo sciamano concluse dicendo loro: «Non sono quello che sembrano».

Era giunto il momento per Crysden e Liwanu di andare e così entrambi richiamano i Semokucho; Crysden richiama Shuroi e Liwanu invece Feilor che è di color tenné, blu marino e giada.

Il Castello di Hajuri

Il *Castello di Hajuri* è anche conosciuto come il *Castello che Galleggia nel Cielo* per il modo in cui sembra galleggiare su un mare di nuvole. In una mattina d'autunno piena di nebbia, il condottiero Kiryo che stava sul dorso del suo Semokucho Qingon, giunse poi a *Mivernol* e dalla cima del *Monte Vulcano* si trova esattamente in una collina da cui sorgeva il *Castello di Hajuri*. Sorvolando il castello, vide guardie ovun-

que... ma, senza farsi vedere, scese lasciando andare il suo Semokucho e poi si avviò appena trovato un varco che lo conduceva su una scalinata in salita fatta di sassi, e così per poi ammirare la vista dall'alto. Nel frattempo il suo talismano stava emettendo il tipico suono di quando riconosce un alleato e infatti vide un condottiero ai piedi del colle.

Il Sommo Mitsuruki

Si trattava di Mitsuruki dagli occhi di colore verde-bluastro con tonalità di grigio e i capelli neri, lisci e lunghi, che aveva una veste tipica Orientale in stile samurai con una camicia ricamata e pantaloni che finivano a imbuto, e che si stava allenando sul pendio. Sembrava essere concentrato con gli occhi chiusi e stava in equilibrio con un piede sollevato, così anche per il braccio opposto alla gamba che era su in aria, e stette una manciata di secondi, quando... d'un tratto il medaglione di Kiryo stava suonando, e però non era solo quello, perché stava enunciando lo stesso suono anche in provenienza di Mitsuruki. Il tale che stava ad allenarsi quindi, pur accorgendosi di non essere solo, non si scompose, ma sempre stando ad occhi chiusi a un tratto cambia posa, e poi ancora dopo qualche istante, per prendere un bastone che aveva lì accanto, saltare in acrobazia tornando al po-

sto di partenza e riprendendo il bastone con una mano per poi lanciarlo ancora, ma stavolta in direzione di Kiryo che con prontezza di riflessi riesce a schivarlo col viso per poi afferrarlo con una mano. A questo punto ecco che Mitsuruki si gira verso Kiryo e gli dice: «Non male straniero! Hai sicuramente del potenziale. Il mio nome è Mitsuruki e appartengo all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* e sono governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Fulmine/Elettricità*».

Mitsuruki ha poi l'*Elemento Aria* da cui genera l'*Elemento Tempesta*, e con l'*Elemento Radiazione* può generare Raggi Gamma, e collegato con l'*Elemento Plasma* genera bombe, pioggia radioattiva che a sua volta è anche abbinata alle reazioni delle sue armi. Gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ed oltre all'*Orientamento Spirituale* del gatto, ha l'indole del suo *Animale Totem* della Volpe, donandogli la percezione del *Potere* di un *Super Udito* pregiato. Potrebbe inoltre controllare l'*Elemento Tempo* (come spostamenti rapidi) e come accessori ha una katana (la spada lunga) e una wakizashi (la spada corta) che rientrano nella categoria delle armi da taglio e sono entrambe composte da un materiale resistentissimo e decorate con intarsi di metallo. Il fodero della katana e della wakizashi sono fissati entrambi nel *daishō* che è la *coppia delle due spade* e vengono infilate *alla cintura (obi)* con il filo rivol-

to verso l'alto sul lato sinistro. Ha inoltre posizionato lì vicino anche il tantō. Poi sul dorso ha come spada un nodachi o anche detto ōdachi ed ancora da taglio troviamo la tachi che viene portata appesa alla cintura con il filo rivolto verso il basso. Altresì, nella categoria delle armi inastate ha il bō, la nagamaki, lo yari, la naginata, e la nagamaki-naoshi che possono essere scelte comunque, ed anche un arco e frecce poste nello Yebira.

Può controllare e generare elettricità in qualsiasi luogo, ed altresì creare oggetti e armi fatti di elettricità. È completamente immune alle scariche elettriche, con la velocità aggiunta può muoversi veloce e liberarsi in volo con altre persone senza folgorarle. Con il *Potere Rispristino* ha l'abilità di saper interagire con la tecnologia. Ripara oggetti tecnologici e può muoverli e azionarli a distanza. Può controllare e comunicare con le creature di terra e ha il *Potere* di adoperare il *Teletrasporto* tramite la *Psicocinesi*. Il cavaliere Mitsuruki con l'arte del Sōjutsu ebbe modo di approfondire la suddetta "Arte della Lancia". Egli divenne cavaliere dal momento che vinse il duello per l'armatura contro un temibile samurai di nome Tomaku che intorpidiva con ingiustizia la città di *Mivernol* con i suoi soprusi e violenze. Quando Mitsuruki divenne cavaliere gli fu consegnato il medaglione consacrato dalla sacerdotessa Hayami appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche*.

Intanto però : «Tieni questi sono per te...» disse Kiryo a Mitsuruki. Kiryo aveva consegnato a Mitsuruki due rilevatori, uno per lui e uno per il cavaliere che avrebbe trovato dopo il varco. E così per il samurai Mitsuruki era arrivato il momento di andare e quindi appena prese il suo scrigno con l'armatura *Horizon* di colore azzurro e bianco perla nell'elmo (kabuto) con corna dorate. Poi, ha parti con dettagli in rosso e giallo nel blocco centrale (dō) e in parte della cintura che è ricca di ornamenti. Ha i bracciali (kote) ricchi di particolari con una superficie resistentissima nel bracciale sinistro che gli fa da scudo, protezioni per le spalle (sode), i cosciali e gambali (suneate), è coperto dall'ampio cinturone, e poi ha schinieri prevalentemente di colore azzurri ed i **k ōgake** che potevano essere indossati in aggiunta ai waraji per una maggiore protezione, specialmente in combattimento.

Mentre Mitsuruki si stava preparando per partire, d'improvviso, vi stava giungendo lì una donna. Ella era proprio Hayami e cioè la sacerdotessa del *Castello di Hajuri*, ossia colei che proclamò Mitsuruki cavaliere, lei era anche una famosa conoscitrice di segreti riguardo a nuovi tipi di armature esistenti di condottieri sparsi nelle galassie. Adesso Mitsuruki saluta la sacerdotessa, poi datosi che gli comparve la segnale-

tica che gli avrebbe indicato la missione da compiere, richiama il suo Semokucho Yeroji dal manto turchese chiaro col dorso uovo di pettirosso chiaro e si dirige a cercare il prossimo condottiero. E mentre il cavaliere Kiryo invece stava osservando la scena, ecco che gli comparve la solita segnaletica che gli denota lo svolgimento della prossima missione. Così stava per richiamare il suo Semokucho; ma a un certo punto ecco che... gli comparve davanti la sacerdotessa Calista, ossia colei che proclamò Kiryo cavaliere. Sapendo che il cavaliere sarebbe giunto qua, anch'essa decise di poterlo raggiungere potendogli conferire l'energia necessaria per la prossima avventura.

La Storia del Rilevatore

Nei tempi antichi si credeva che la Luna morisse ogni notte mentre altre culture pensavano che la Luna seguisse il Sole (o viceversa). Quando il trisnonno dello scienziato Matthew Dyson che dal pianeta *Etherya* puntò il suo telescopio nell'etere, scoprì che la superficie di uno dei suoi tre satelliti Luna, non era liscia ma aveva le vallate anche di migliaia di metri e poi che vi era la presenza dell'acqua e dell'aria. Analizzando la Luna fu constatato che c'era da difendere la popolazione da popoli tiranni, e ciò

venne eseguito tramite ordinamento, perciò si erano trovati alcuni combattenti corazzati di livello intermedio per far fronte agli attacchi muniti di armi; ma questo non bastava a contenere le invasioni, e così si dovette cercare qualcuno in grado di poterlo fare in maniera più efficiente, e dopo aver trovato idonei condottieri, gli fu data loro un'ulteriore protezione, ossia un'armatura che fu costruita per colui o colei che potesse difendere ulteriormente la Luna. E quindi dandosi che i migliori difensori dovevano essere quelli dotati di un'*Energia Spirituale* elevata, fu fatta la prova con apparecchi sofisticati che delimitavano la potenza, e da lì venne l'invenzione del rilevatore.

L'Imperatore Shadir

Il cavaliere Kiryo ripartì e la sua missione era particolare stavolta. Egli col suo Semokucho era diretto nella zona di *Khadela* dove vi era stato proclamato cavaliere ormai da diverso tempo un tale di nome Shadir al quale venne donato il medaglione consacrato dalla sacerdotessa Adelaide appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* e gli venne anche consegnata l'armatura composta di un materiale speciale. Il cavaliere Shadir appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Maestro Osservatore* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Suono* e quindi può

usufruire della sua lira che è un'arma per attaccare e usa la melodia del suo strumento per recare danno all'avversario. Shadir ha l'*Elemento Psicico* che lo riconobbe in battaglia per poter diventare cavaliere e perciò è adibito all'*Elemento Fatato*. Usufruendo con i *Poteri dei Principi Spirituali* della meditazione Yoga è capace di fluttuare in aria, perciò tramite l'*Elemento Gravità* e tramite il *Potere Lievitazione*. Riesce ad adoperare l'*Elemento Aria*, ha il *Potere del Teletrasporto* e si avvale poi del *Potere della Telecinesi*.

Gestisce il *Potere del Simbolismo Spirituale* e il *Potere del Simbolismo Animale*, ed oltre all'*Orientamento Spirituale* del gatto, ha l'indole del suo *Animale Totem* che è il Gufo delle nevi e ha perciò il *Potere* di un *Super Tatto* forte come lo è la sua sensibilità emotiva. Controlla a dovere l'*Elemento Illusione* cosicché riesce a far apparire e scomparire visibilmente spiriti e sagome materiali e immateriali, ed è altresì in grado di controllare e modificare il Meteo avvalendosi del *Potere della Manipolazione degli Agenti Atmosferici*. Gestisce l'*Elemento Tempo* (come spostamenti rapidi) e riuscirebbe a innescare tecniche dal *Potere* autentico. Inoltre controlla l'*Elemento Vuoto* e ha l'abilità di mimetizzarsi e così come Liwanu anche Shadir ha il *Potere della Telepatia*. Nel caso di Shadir, alcuni dei suoi *Poteri dei Principi Spirituali* sarebbero razionati sul “**Chakra**” e ciò interpone il tentativo di dover quindi interagire su fonte per acquisizione di *Energia*

Vitale coinvolgendo nei sette piani, quali: il **chakra** della radice, il **chakra** sacrale, il **chakra** del plesso solare, il **chakra** del cuore, il **chakra** della gola, il **chakra** della fronte, e il **chakra** della corona con pratiche di meditazione nell'interno e coinvolgendo i suoi *Elementi*. Le esperienze mistiche e i fenomeni significativi si verificano rapidamente quando i centri corrispondenti vengono toccati e l'energia **Kuṇḍalinī** invade la persona dello yogin. La piena felicità arriva quando la propria energia riempie tutto il suo corpo e lo renderebbe così, sempre più saggio. Intanto stava arrivando un alone di *Potere* occulto che di sicuro era stato emesso da una strega poiché la sua *Energia Spirituale* inarrivabile è stata percepita anche dal medaglione di Shadir che ha occhi di colore verde-bluastrò con tonalità di verde-azzurro e i capelli sono tra il bianco fantasma e il celeste-biancastrò, lisci e lunghi. Siamo nel periodo di Luna calante e si stava avvicinando a Shadir questo strano essere che con il suo scettro portato verso di lui cerca subito di scaraventare il cavaliere e che senza nemmeno sfiorarlo lo lancia su un cratere ardente, che potrebbe usurargli la sua bellissima armatura *Horizon* che dà l'idea di avere una sfumatura tendente al celeste e a volte azzurra e fucsia tipo quella che hanno i cavalieri Kiryo ed Etoryu solo di un colore più chiaro che tende al celeste sull'elmo, il blocco centrale, poi le cubitiere separate sui due bracciali e gli spallacci che

tuttavia sono doppi per ogni spalla, ha i gambali blu-verdastro, ed egli ha anche un'ampia cintura e poi ha schinieri e alette bianche alle cavigliere come Etoryu e Crysden. Ha inoltre degli schinieri a forma aerodinamica che terminano con una punta.

Tornando a noi, fortunatamente l'armatura di Shadir attutisce il colpo, dopodiché egli si scaglia a sua volta contro quella presunta strega e con una velocità impressionante, poi a questo punto Shadir che ha lo strumento, ossia la sua lira magica ed ecco che emette la sinfonia chiamata *Melodia della Lietezza* che mentre la melodia provava a fare effetto e stava per donare l'effetto di un invitante e sereno trasporto...

«Che storia è mai questa!?» disse Shadir sbalordito come pure lo era il cavaliere Kiryo che giunse lì e assistendo alla scena a un certo punto decide di entrare col suo colpo *Vortice di Draghi* ma inutilmente. Allora Shadir intervenne poi con il suono della sua lira, questa volta emettendo la *Melodia della Notte*, ossia la tecnica che attacca il cervello e le terminazioni nervose dell'avversario, grazie alla quale solitamente paralizza oppure uccide il nemico e in questo caso per l'appunto cacciarono il demone. Sì perché la ragazza in questione, ovvero la sacerdotessa Adelaide era stata presa in ostaggio dalla strega Yrval con l'intento di rubare il medaglione personale a Shadir.

La sacerdotessa Adelaide rese grazie ai due cavalieri, ed anche il cavaliere Shadir avvertendo l'*Ener-*

gia Spirituale del cavaliere Kiryo che stava a distanza di qualche metro, accennò a lui il suo ringraziamento. Adesso che la sacerdotessa Adelaide se ne era andata, i due cavalieri si presentarono e non appena Kiryo consegnò a Shadir il rilevatore, esso riconobbe a Kiryo la *Velocità del Suono* e dopo ripartirono con i loro Semokucho. Anche Shadir ha il suo Semokucho personale, si chiama Lunus ed è un esemplare che ha un manto argenteo e occhi verde smeraldo. Ma intanto i due cavalieri si apprestano a partire per la loro missione.

CAPITOLO 9. RISORGI FENICE

Il cavaliere Etoryu adesso si trova nei pressi della *Valle di Ejitor* e si narra che proprio in quella zona c'era un cavaliere dotato di un incredibile *Energia Spirituale*. Esiste un condottiero di nome Ejisho che è appartenente all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Sole* e poi gestisce a dovere l'*Elemento Legno* sul fattore emotivo. Controlla l'*Elemento Fuoco* e con esso dispone la base di ciò che lo caratterizza e identifica. Ha il *Potere* della *Telepatia*, il *Potere* della *Telecinesi*, e tramite il *Potere* di *Omnilinguismo* ha la facoltà di saper decifrare rune, geroglifici e papiri, ed è poi intercambiabile con un suo *Potere*, ovvero i *Poteri Psicici* o può presentarsi come *Elemento* "Misto". Gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ed Ejisho oltre all'*Orientamento Spirituale* del gatto, ha il suo *Animale Totem* della Fenice rossa e perciò ha una facoltà del *Potere* di un istinto al *Super Tatto* eccellente. Controlla poi l'*Elemento Illusione*,

e in quest'ultimo è quindi simile al valore delle peculiarità di Shadir, il quale avrebbe l'abilità di far apparire e scomparire gli spiriti e le sagome da lui scelte con la forma e la grandezza desiderata e può creare illusioni visive, olfattive, uditive e palpabili su esseri o creature di ogni tipo. Ejisho ha l'abilità di poterle persuadere facendogli fare ciò che vuole, ed inoltre avrebbe la facoltà di saper gestire l'*Elemento Radiazione* e il *Potere del Volo*. E questo per quanto riguarda anche l'*Elemento Suono* alla quale egli sarebbe predisposto. Ha l'*Elemento Luce* come Asthelor ed anche Ejisho ha il *Potere Curativo della Guarigione* e gestisce l'*Elemento Fatato*. Altresì, ha il *Potere* della *Rigenerazione* che riguarda la restituzione di grazia spirituale della sua armatura.

Il cavaliere Ejisho ha gli occhi di colore verdi e i capelli marrone-ocra di media lunghezza e divenne cavaliere in un luogo chiamato *Dominio degli Incubi* ove l'unica sorte di salvezza sarebbe stata quella di sopraffare le menti che lo volevano inerme. In questo caso esseri indemoniati che puntavano a soggiogare quel condottiero dalle incredibili doti innate furono tuttavia annebbiati da questo cavaliere che li raggiò offuscando le loro menti marce.

Il suo medaglione di conseguenza venne rilasciato e consacrato dalla sacerdotessa Julia appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* e gli poi fu donata l'armatura. Radiosa e appariscente era l'incante-

vole armatura *Horizon* di Ejisho che apparve sgar-
giante e di colori misti: vermiglio i bracciali, giallo,
blu cielo e scarlatto l'elmo, blu notte i gambali, gi-
nocchiere e gli schinieri, poi la cintura è leggermente
più chiara e a volte sfuma nel verde-bluastro, poi di
giallo, nero e blu per le restanti parti; mentre la parte
nel blocco centrale pareva proprio riflettere d'oro ri-
saltando con gli altri colori abbinati. E se la sua ar-
matura avesse le stesse caratteristiche di quell'ani-
male mitologico e quindi che anch'essa abbia la fa-
coltà di rigenerarsi e rinascere dalle sue ceneri!? Il
cavaliere Etoryu lo intravede da lontano e non pote-
va sbagliarsi anche per il fatto che il suo talismano
emetteva il fatidico suono amichevole. Era lui dietro
la collina e forse aspettava questo incontro proprio
dal fatto che sebbene essi apparentemente non si co-
noscessero, entrambi decisero di venirsi in contro, e
così, a circa centocinquanta metri di distanza, il ca-
valiere Etoryu esclamò: «Ehi tu cavaliere....!?» ed Eji-
sho rispose: «Sì?», poi Etoryu continuò dicendo: «Mi
chiamo Etoryu e credo proprio stessi cercando te!»
Mentre il cavaliere Ejisho che lo ebbe raggiunto ri-
spose: «Può anche darsi cavaliere, ed io invece sono
Ejisho e lo avevo intuito!» E così, Etoryu intanto con-
segnò ad Ejisho due rilevatori e quindi uno per lui e
l'altro per il cavaliere che avrebbe poi incontrato. Poi
Etoryu richiamò il suo Semokucho Hikaru ed Ejisho
il proprio Semokucho Kigen di colore azzurro e otta-

nio avente il dorso dorato. E adesso potranno ripartire per la prossima missione.

Il Conte Migedor

Appena dopo aver constatato la segnaletica, il cavaliere Ejisho con il suo Semokucho Kigen sorvolano la vasta *Palude Artica* ed ecco che arrivati a un certo punto si cominciava a intravedere la terra denominata *Luzon*.

Esiste un cavaliere in grado di comunicare con i lupi e proviene dalla *Palude Artica* ed era nella *Terra di Luzon*. L'armatura del cavaliere in questione è interamente di uno splendido colore blu scuro con sfumature fucsia e ha un elmo con una faccia da lupo e ha una cintura tipo quella di Liwanu ma di colore verde primavera scuro. Ed è così che intanto Ejisho scende dal suo Semokucho e comincia a perlustrare la terra e però... si trovò a imbattersi con dei lupi ma qualcuno li richiamò: si tratta del cavaliere Migedor che ha gli occhi di colore gialli e i capelli verde-bluastro e lunghi. Egli ha la facoltà di avere le caratteristiche di un lupo e lì intanto, ecco che vi comparve con la sua armatura *Horizon*.

L'incontro

Ejisho, ossia il cavaliere della fenice si trova qua nella *Palude Artica* e adesso stava dinanzi a qualcuno, quando...

Il talismano puro di Ejisho però fa capire tutto al cavaliere Migedor, che lo accoglie in patria e così Ejisho diede a lui il rilevatore che gli consegnò in più Etoryu. Stiamo parlando perciò del cavaliere Migedor che non essendo un lupo ecco che però qualche volta, assumendo determinate caratteristiche, potrebbe sembrare che lo fosse. Migedor appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Maestro Guardiano* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Luna* e gestisce poi l'*Elemento Fulmine/Elettricità*. Riconosce inoltre l'*Elemento Fatato* che se associato alla Luna nel caso potrebbe dare ulteriore forza.

Avendo questa profonda conoscenza potrebbe quindi manifestarsi con *Poteri* basati sull'*Elemento Gravità* (come i buchi neri) dato che il corpo del cavaliere Migedor durante la conquista per l'armatura nella *Terra di Luzon* ha dovuto affrontare battaglie in difesa del suo popolo e si affiancò a sostegno di una casta di cavalieri già divenuti tali, discendenti dal pianeta *Nirujo* ove Migedor riuscì addirittura a destreggiarsi bene come essi! Tutto ciò quando la Luna era in fase di Luna nuova e l'*Elemento Eclissi* gli garantì il suo valore. Ed ora quando la Luna si trova in

fase di Luna piena, ecco che Migedor avrebbe la forza completa e il totale controllo di sé.

Ecco come mai vi sarebbero alcune dicerie riguardanti la Luna piena, ossia che avendo la Luna favorevole associato al satellite stesso, in questa fase, possa scaturirne intuizioni profonde e apertura spirituale. Gestendo il *Potere del Simbolismo Spirituale* e il *Potere del Simbolismo Animale*, Migedor ha l'*Orientamento Spirituale* del gatto e ha il suo *Animale Totem* del Lupo che gli consente di avere un *Potere* percettivo di un *Super Olfatto* ineccepibile. Gestisce inoltre l'*Elemento Acqua* poiché le maree sono governate dalla gravità della Luna. Tuttavia, il suo medaglione venne donato e consacrato dalla sacerdotessa Werelum che appartiene all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche*.

Il Secondo Talismano Etherya: la Piuma di Asterya

A questo punto, camminando, Ejisho si trova però di fronte un branco di lupi ma dovevano essere di altra razza e sapeva che lì vicino vi era il fatidico *Talismano Etherya* denominato la *Piuma di Asterya* proprio dal fatto che sentiva suonare l'orologio e vedeva lampeggiare il rilevatore. Ma c'erano quei lupi nei quali il cavaliere Ejisho doveva imbattersi adoperando una tecnica dei suoi *Poteri Psichici*. Mentre più in

là ecco che ci fu un attacco rapido da parte di un cavaliere schierato con la stirpe dei *Cavalieri del Santuario* di nome Tauron che ha gli occhi di colore marrone-terra e i capelli di media lunghezza beige-marroni, un Semokucho di nome Spyke che è di colore nero e bianco. Egli ha un'armatura gialla e bordeaux con la pettorina verde e uno scudo posto nel bracciale sinistro e tuttavia girerebbero voci che costui abbia un'impressionante *Energia Spirituale*.

«Chi non muore si rivede, cavaliere...» esclamò Tauron rivolgendosi a Migedor!

«Già, mi stavo preoccupando sai?» rispose Migedor in tono compiaciuto. Quando... Tauron scaglia il suo colpo *Impulsi Elettrostatici* per cui getti elettromagnetici generano una scarica elettrica, ma invano poiché arriva la contromossa da parte di Migedor che per un momento parve essere un lupo di colore bianco e con gli *Artigli del Lupo* alla quale emergono poderosi artigli dai guanti ed ecco che hanno impatto e sconfigge così l'avversario.

«Illuso... mormorò poi Migedor con voce tenue.» Dall'altra parte invece, il cavaliere Ejisho decise di affrontare quei lupi con la tecnica denominata *Illusione Diabolica* che consiste sostanzialmente in apparizioni illusorie, poiché farà apparire creature che impauriranno e scacceranno via i lupi. A questo punto Ejisho dopo aver raccolto il talismano *Piuma di*

Asterya poté raggiungere Migedor e i due cavalieri se ne vanno...

Ejisho richiama Kigen mentre Migedor dopo aver riconosciuto ad Ejisho la *Velocità del Suono* richiamò il suo fedele Bairon che è di colore nero con striature viola.

Il Mistico Cavaliere

Ed è qui nel *Deserto del Golin* che Shadir si stava recando con il suo Semokucho Lunus per cercare il prossimo condottiero. Quando... Arriva la chiamata di Kiryo a Shadir a cui dirà: «Shadir troviamoci tra un paio d'ore a *Palustena* che ti devo rilasciare un altro di quei rilevatori per colui che cercherai.»

«D'accordo!» rispose Shadir.

Yuriv fu visto come possibile sultano per il suo comportamento dell'Io anche a livello combattivo, poiché superò prove per renderlo valido, fu quindi eletto tale da Yeruk che è il dio della rugiada notturna, e da Nykal che è la dea dei frutteti. Mentre il suo medaglione fu dato e consacrato dalla sacerdotessa Elbereth appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche* e gli venne affidata l'armatura. Così divenuto sultano della città santa della *Palustena* ma che sarà presto città sotto assedio dalle Forze del Male. E

nel momento in cui Yuriv ne venne a conoscenza si preparò per affrontare la sorte.

Intanto Shadir appena ebbe incontrato Kiryo a *Palustena*, si era così fatto lasciare da Kiryo un altro rilevatore e adesso Shadir avrebbe quasi trovato Yuriv, grazie al suo medaglione che ha captato nelle vicinanze! Yuriv è il cavaliere appartenente all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Maestro Guardiano* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Illusione* in cui egli è molto abile, ed è perciò capace di far apparire e scomparire spiriti e sagome, oggetti da lui preposti, l'abilità di controllare l'*Elemento Gravità*, e ha la facoltà di adoperare il *Potere* del *Mantra*. La tecnica delle creazioni visive è simile a quelle che adoperano anche Ejisho e Shadir.

Yuriv ha l'abilità di controllare l'*Elemento Vuoto*, l'*Elemento Gravità*, l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Aria*, l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Aria* e l'*Elemento Radiazione*.

Riguardo invece il metodo di meditazione, a differenza di Shadir, il cavaliere Yuriv cerca le fonti nell'inconscio e le proietta come flusso energetico. Gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ha l'*Orientamento Spirituale* del gatto e ha il suo *Animale Totem* della Tartaruga nera che gli consente il *Potere* percettivo di un *Super Olfatto* eccellente. Anch'egli ha l'*Elemento Psicico* che ri-

conobbe in battaglia per poter diventare cavaliere che gli conferisce così l'*Elemento Fatato*.

Come Shadir, anche Yuriv avrebbe alcuni suoi *Poteri dei Principi Spirituali* razionati sul “**Chakra**” e ciò interpone il tentativo di dover quindi interagire su fonte per acquisizione di *Energia Vitale* coinvolgendo nei sette piani, quali: il **chakra** della **radice**, il **chakra** **sacrale**, il **chakra** del **plesso solare**, il **chakra** del **cuore**, il **chakra** della **gola**, il **chakra** della **fronte** e il **chakra** della **corona** con pratiche di meditazione nell’interiore e coinvolgendo i suoi *Elementi* che sono perciò corrisposti a mistiche esperienze e significativi fenomeni che si manifestano rapidamente quando i centri corrispondenti sono toccati e l’energia **Kuṇḍalinī** lo invade nella pratica di Yoga. La felicità totale quindi arriva quando l’energia riempie completamente il suo corpo.

Yuriv riesce a fluttuare in aria e queste doti perciò, le approfondisce tramite *Energia Vitale* e pratiche di meditazione nell’interiore. Tuttavia, il cavaliere che stava meditando in posizione di Yoga con indosso una veste verde e nera ed uno scialle di colore rosso porpora, era sollevato a dieci centimetri da terra e da qui si poteva notare il potenziale di costui. Shadir sorpreso non osò disturbare e aveva notato lo scrigno che stava accanto al cavaliere Yuriv. Sopra lo scrigno c’era la sagoma di un’armatura interamente color scarlatto e fucsia con parti nere, i bordi viola e che

assumeva la forma di una tartaruga ornata da veli. Shadir stava per assistere a qualcosa di anomalo e cioè che dopo alcuni istanti... le parti dell'armatura *Horizon* sopra lo scrigno ecco che improvvisamente si mossero. Ma Yuriv intuendo un'energia positiva tornò sopra il tappeto e poi si ricompose mettendosi prima in ginocchio, e poi si rialzò, aprendo gli occhi disse che era pronto. Però fu proprio lì accanto che Shadir prima di andarsene con il suo Semokucho ecco che stava lasciando a Yuriv il rilevatore vicino al tappeto e poi lo stava per salutare... Ma prima di partire Yuriv gli raccomanderà di stare attento alle avversità e dona a Shadir una foglia curativa in caso ne avesse necessità. Mentre il sultano Yuriv dagli occhi di colore marrone-verdastro ed i capelli castani, ondulati e lunghi fino alle spalle... Sì, era pronto per partire e richiamò il suo Semokucho Lamun dal manto marrone, rosso e oro.

Cavalieri della Loggia Nera sul Pianeta Etherya

Ecco che Mitsuruki sul dorso del Semokucho Yeroji stava per giungere a *Khadela* nella *Penisola Brillante*. Intanto nei pressi...

Mitsuruki vede oscurarsi sempre di più il panorama in lungo e in largo delle coste. Una medusa è l'ultimo avvistamento al chiaro di luce dopodiché ecco

sbucare uno della stirpe dei *Cavalieri Oscuri* di nome Bulhez che ha occhi di colore verde-nerastro e i capelli corti e rossi con sfumature nere. Egli ha un'armatura rosso corsa a strati nera e a bordo del suo Gyokuwaro Zhotuj di color sangria maculato nero ecco che Bulhez con una tecnica denominata *Assalto Intriso di Acido* e cioè sarebbe un attacco tossico di acido cianidrico, prova a scagliarsi contro Mitsuruki e però il cavaliere samurai scansa e attacca a sua volta equipaggiato di katana con la tecnica del *Fulmine Deflagrante* e cioè si tratta di una radiazione a scarica elettrica intensa e di rapida velocità e la saetta annienta così l'avversario.

Però, dopo alcuni stanti... qualcuno ancora stava per assalire Mitsuruki, ed era arrivato un altro condottiero, ossia il malvagio Rodish della stirpe dei *Cavalieri Oscuri*. Ha gli occhi verdognoli e i capelli lunghi ondulati e neri. Egli ha un'armatura color scarlatto scuro e bordeaux e i vari simboli come segno di riconoscimento della casta. Il *Cavaliere Oscuro* scese in attacco aereo dal suo Gyokuwaro Kolhindu di colore rosso corsa e così Mitsuruki venne attaccato da Rodish con la tecnica della *Bufera Gassosa*, ossia una sorta di materia generante gas tossico ma... nemmeno il tempo di poter reagire che quell'attacco venne contrastato dalla *Tempesta Lunare*.

Il Cavaliere solerte

Già... In difesa di Mitsuruki vi fu l'intervento improvviso di Zored, ossia un cavaliere dagli occhi di colore blu-verdastro con tonalità di giallo ed i capelli azzurri e lunghi oscillavano alle schiena e che, essendoci la Luna visibile a costui, egli innalza la sua lancia prima in aria e poi abbassandola verso terra, generando così una tempesta di materia lunare composta di rocce nakhlite e silicati di alluminio, calcio, ferro, magnesio e ossidi vari che a sua volta spazzò via Rodish. Il cavaliere Zored appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Maestro Guardiano* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Cristallo* grazie al quale sfrutta la capacità costruttiva in fase difensiva come barriere, oppure oggetti per attaccare. Ha inoltre una lancia e un tridente che usa come armi. Poi avvalendosi dell'*Elemento Legno* ha il *Potere Curativo della Guarigione* e il *Potere del Fattore di Rigenerazione* ed è pressoché simile a quello di Asthelor ed Ejisho e quindi con l'*Elemento Fatato* potrebbe generare un *Tocco Curativo* e perciò tale procedimento tende a generare *Effetti di Stato* solitamente positivi. Gestisce poi l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Acqua*, l'*Elemento Tempesta*, ed è inoltre immune da acidi, tossine e veleni e può guarire quindi, seppure al limite del possibile, qualsiasi tipo di ferita, bruciatura e abrasione, anche se un individuo è svenuto.

È completamente immune alle scariche elettriche poiché avrebbe la capacità di controllare e generare elettricità in qualsiasi luogo. Gestisce a dovere il *Potere del Simbolismo Spirituale* e il *Potere del Simbolismo Animale*, ha l'*Orientamento Spirituale del gatto* e ha il suo *Animale Totem* del Delfino e ha perciò il *Potere* di un *Super Gusto* raffinato. Tramite l'*Elemento Fulmine/Elettricità* e con l'aggiunta di qualche altro tra gli *Elementi Base*, come l'*Elemento Acqua*, crea una sorta di *Elemento "Misto"*, e se adopera il tridente potrebbe generare tempeste. Può muovere e azionare oggetti a distanza, e inoltre può controllare e comunicare con le creature di mare. La sua armatura *Horizon* è di un candido colore verde primavera per l'elmo, gli spallacci sono separati dal blocco centrale e sono doppi per ogni spalla; hanno dei fasci verdi, come per le parti interne dei gambali e schinieri verde smeraldo e ginocchiere verde primavera scuro. Ha poi le cubitiere che sono congiunte a snodo con i bracciali e presenta uno scudo posto nell'avambraccio sinistro. Egli divenne cavaliere nella *Palude Artica* in una grotta che viene chiamata *Gola del Non Ritorno* vista la difficoltà nel trovare la via d'uscita.

Nessuno ci riuscì ma... è stato proprio quando il condottiero Zored arrivò a trovare l'uscita che la faticosa armatura era lì che si trovava, luccicante ed esposta sopra una lastra di marmo, come se lo stesse aspettando. Dopodiché il suo medaglione invece fu

rilasciato e consacrato dalla sacerdotessa Diantha appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche*. E così mentre il cavaliere Zored che venne in soccorso, e rimase a combattere contro il tale della *Loggia Nera*, Rodish... ecco che un mostro marino sbuca dalle acque andando contro Mitsuruki. Si tratta di Charampe, ossia una dragonessa con la testa e la parte superiore del corpo di una bella donna e la parte inferiore avente il corpo di un drago con una coda simile a uno scorpione e aveva cinquanta teste di diverse creature intorno alla sua vita. Ecco che Mitsuruki mormorò in soliloquio: «Forse è il momento di tagliare tutte quelle teste che ha sul corpo». Appena il cavaliere Mitsuruki prova a colpire però nota che il punto debole non era quello, poiché Charampe continuava lo stesso a interagire scagliando veleno dalla coda. Pareva fosse l'unica soluzione per poter sconfiggere il mostro, ma Mitsuruki non dovrà puntare solamente guardando l'unica cosa appariscente di quell'essere che appena girato di schiena cerca di pungerlo con la coda, e così facendo, riesce ad afferrare il cavaliere con le chele e quasi ad iniettargli il veleno dallo spuntone della coda che ruotava sopra la testa della dragonessa Charampe e poi ecco la *Spada Tagliente*... “thwack...!” il pungiglione si è staccato poiché è stato tagliato dalla spada nodachi o ōdachi che tiene Mitsuruki sul dorso e che eseguendo la tecnica del *Taglio Frontale* viene così sferrata la spada

con due mani e lanciano un potente fendente frontale dall'alto verso il basso, sfruttando il peso della spada che provocarono il taglio.

Ora egli prova a dirigersi poco più in là per cercare di difendere l'alleato Zored che ha percepito in difficoltà mentre combatteva contro Rodish quando... D'improvviso l'energia sprigionata da Zored si raddoppia scagliando l'avversario nella sua trappola, ovvero l'oscura tempesta che stava sollevando l'acqua, portandolo via lontano attraverso un vortice e a questo punto Zored aveva abbattuto il nemico così come Mitsuruki che gli disse:

«Potevo rimaner punto da quell'essere che mi avrebbe potuto provocare uno shock anafilattico!». E adesso che erano più tranquilli, Mitsuruki poté consegnare il rilevatore che era stato dato da Kiryo in più, che avrebbe dato al prossimo cavaliere, in questo caso a Zored ed egli tuttavia aveva intuito la *Velocità del Suono* a Mitsuruki. I due cavalieri alleati poterono chiamare i loro Semokucho e quindi Mitsuruki richiama Yeroji e Zored il suo fedele Semokucho Setoju di colore fiore di granturco.

CAPITOLO 10. GLI IDEALI DEL CAVALIERE

Il Cavaliere non è un semplice “Soldato” e ciò sta a significare che l’essere cavalieri implica un insieme di ideali. Il cavaliere non è tale senza che la sua mente e il suo cuore non siano guidati dagli ideali. Vi sono “Dieci Ideali” che rendono appunto “Ideale” un cavaliere e verrebbero denominati, *Ideali del Cavaliere* e sono i seguenti:

- 1° Audacia**
- 2° Cortesia**
- 3° Forza**
- 4° Intelligenza**
- 5° Lealtà**
- 6° Nobiltà d’animo**
- 7° Onestà**
- 8° Onore**
- 9° Protezione dei deboli**
- 10° Saggezza**

Inoltre potremmo distinguere caste differenti di cavalieri tra le quali:

- **Cavalieri della Giustizia.** Sono condottieri devoti alla dea del pianeta alla quale difendono. In questo caso — riferendoci alla trama — dagli eroi cavalieri devoti alla dea Asterya, ovvero la loro santa protettrice di *Etherya* proveniente dal *Regno dei Cieli Eterei*. Questa stirpe di cavalieri delle forze del Bene che adopera la propria *Energia Spirituale* basandosi sugli *Elementi del Cosmo* e sui *Poteri* esclusivamente ai fini della giustizia.

- **Cavalieri delle Tenebre.** Sono un clan cavalieri spietati, nonché demoni incarnati e non che appartengono a più autorità di un determinato gruppo (élite) delle forze del Male che adotta sistemi barbari al fine di poter trarne profitto e vantaggio per interessi personali, usando ogni mezzo possibile pur di averla vinta.

Cavaliere o Faraone nel Deserto di Hergen!?

Il cavaliere Kiryo si stava dirigendo nel *Deserto di Hergen* nel tentativo di cercare il faraone in pericolo e a un tratto, avverte una smisurata *Energia Spirituale*

riconosciuta non malvagia dal suo medaglione. Proseguendo, ne avverte altre abbastanza forti che però, secondo il macabro suono del suo medaglione, risultavano energie malvagie, poiché differenziavano l'altra energia rilevata in precedenza a queste. Più in là si trovano due gruppi formati da tanti carri di soldati e cavalli che si scontrano tra schiere.

Il faraone Rowen ha gli occhi di colore marrone-ocra e i capelli marrone-dorato, ondulati e di media lunghezza che si destreggiava in battaglia a bordo del suo carro con il cavallo ma a un certo punto del tragitto... una lancia lo fa cadere dal carro e lui privo di sensi rimane a terra. Riconoscendolo, il cavaliere Kiryo – già in armatura – si precipita subito in suo aiuto, anche perché aveva compreso che sarebbe stato proprio quello il momento fatale che a Rowen era stato predetto. Adesso però, Kiryo era stato attaccato da due guardie che lo notarono, e decise di difendersi con il *Vortice di Draghi...* e Kiryo le fa immediatamente fuori. Solo che ora, era entrato in azione Otapi ed è il sovrano degli *Iksun* appartenente alla stirpe dei *Naraku* che con il *Raggio Oscuro* colpisce il cavaliere Kiryo e l'enorme alone lo disorienta e lui finisce a terra. Nel frattempo però... si percepiva un'*Energia Spirituale* molto elevata di qualcuno che doveva essere nei dintorni.

Tuttavia, confuso intanto, dall'altra parte... il cavaliere Rowen cerca di rialzarsi con ancora un po' di

forze che riesce a recuperare, e trovandosi di spalle però non si accorge che il sovrano Otapi lancia la *Scure Micidiale* con cui sferra un violento attacco che stava per giungere come un proiettile in direzione della testa di Rowen e... Klang...! Interviene una sagma con un cappuccio, una lancia che si ergeva dietro la schiena e un porta strumento, e così, lanciando un sasso, arriva a deviare la traiettoria della scure, che finisce da un'altra parte.

«Chi è stato?» disse con tono sorpreso Otapi.

Da chi è stato lanciato quel sasso che deviò la traiettoria della scure... dato che Rowen a stento si reggeva in piedi, e Kiryo si trovava ancora a terra sfinito? Ma... inaspettatamente però, qualcuno si era rialzato e perciò, con la tecnica devastante denominata *Zanne Impetuose* del cavaliere Rowen che consiste in una raffica di colpi messi a segno, giungono al sovrano Otapi che viene sconfitto. Tuttavia adesso il misterioso scende allo scoperto e va dal cavaliere Kiryo, rimettendolo in forze con una bevanda che aveva nella sacca e cercando di non farsi notare, poi si dileguò! In quell'istante, dal medaglione di Kiryo, ancora poco cosciente, si udiva quell'inconfondibile suono amichevole di colui che lo aveva appena reidratato. Kiryo — appena ebbe ripreso conoscenza — poté intuire dal suo medaglione, emettere un altro suono amichevole, e che si doveva trattare del sovrano e cavaliere Rowen che è appartenente all'*Ordine dell'Ete-*

re nel ruolo di *Maestro Guardiano* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Arcano* e gestisce poi l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Fuoco*, l'*Elemento Fulmine/Elettricità*, l'*Elemento Radiazione*, e ha quindi l'*Elemento Legno* riguardante il fattore emotivo, cosicché gestisce il *Potere Empatia*, il *Potere* della *Manipolazione dei Feromoni* cioè di percepire, manipolare, di suscitare le emozioni e i feromoni di un gruppo di persone o creature. Gestendo il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ha l'*Orientamento Spirituale* del gatto e ha il suo *Animale Totem* del Leone che gli rende perciò la percezione del *Potere* di una *Super Vista* eccellente. Ha il dono di entrare in “Contatto Empatico” con l’ambiente in cui si trova, e inoltre ha la capacità di assumere l’aspetto di una persona o di una creatura in grado di provare emozioni con chi è stato in contatto emotivo in passato. Ha la capacità di poter incantare un essere a tal punto di farle fare tutto ciò che desidera con il solo guardarla negli occhi o toccandola.

Ciò accomuna Rowen al cavaliere Ejisho e anch’esso può verificare rune o geroglifici tramite il *Potere* di *Omnilinguismo*. L’armatura *Horizon* di Rowen è composta da un elmo color oro sgargiante con ricami verdi come il blocco centrale, e verde chiaro, terra d’ombra bruciata, rosso scarlatto e rosso corallo gli schinieri e i bracciali, poi a volte indossa un mantello rosso, mentre in abbinamento con la veste in borghe-

se sono le altre parti della corazza e cioè in rosso carminio e grigia con ornamenti dorati.

Il Re Leone

Vi era un'antica razza proveniente dal pianeta *Orune* e discendente da *Divinità Angeliche* che per molto ha combattuto contro i *Naraku* per potersi difendere dai loro attacchi. Questo era ciò che avrebbero raccontato al cavaliere Rowen che tuttavia è riuscito a dominare la fauna selvatica e ha conquistato l'armatura donata dalla sacerdotessa Syria combattendo contro un discendente degli *Iksun* di nome Anotep, ossia il condottiero indiscusso a *Hergen*. Ma dopo quell'istante, Rowen fu proclamato sovrano di quella terra e gli fu consegnato e consacrato il medaglione da Syria appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche*. Kiryo intanto adesso, consegna il rilevatore a Rowen!

«Un finale adatto per un giusto faraone».

Adesso però, era il momento di andare e Rowen chiamò il suo fedele Semokucho Jiroy di colore dorato e terra d'ombra bruciata, poi partì. Mentre Kiryo se ne stava andando... durante il cammino egli incontra una donna che dirà al cavaliere dove andare e intanto fu pervaso da una vibrazione che gli diede sollievo donandogli vigore e dunque... Nemmeno il

modo per poterla ringraziare che ella svanì... E così Kiryo richiamò il suo Semokucho Qingon e se ne andarono per la prossima missione.

«Quella donna era una dea che là era venerata e regnava sovrana!».

Ronny Stellar-Dusk il Cowboy

Il cavaliere Etoryu si stava dirigendo col suo Semokucho Hikaru nel *Deserto del Nigarse a Erwlipyra*, nel Far West dove c'erano sparatorie, cacciatori di taglie, mercanzie, truffe, giochi d'azzardo, si può dire che erano all'ordine del giorno e così Etoryu decise di vestirsi ed armarsi come usava fare un vero cowboy.

Il cavaliere Etoryu è dinanzi ad un saloon e aveva visto tizi con dei vestiti tipici del posto, ma ebbe subito captato un'*Energia Spirituale* e doveva appartenere a un individuo che avrebbe avuto del potenziale, poiché, dato il clima tenue, quasi sicuramente il presunto tizio non l'avrebbe aumentata oltre la media, e non rilevò altro dal suo rilevatore poiché pur notando altri tizi che si atteggiavano con aria da spacconi, parevano essere comuni della specie umana e quindi non erano nemmeno calcolabili dal rilevatore e difatti, risultavano essere non classificabili.

Il Cowboy del Saloon

Un pomeriggio all'interno di un saloon...

Vi era un'aria tranquilla infatti la gente stava bevendo e giocavano a carte, ma ecco che a interrompere la quiete furono quattro balordi che entrando nel saloon con atteggiamento di prepotenza ordinarono dei drink e il barista preoccupato non esitò a fare più in fretta che poté per servirli. I quattro diedero uno sguardo per vedere chi tra i clienti potesse essere di loro gradimento e così dopo aver lanciato uno sguardo a uno dei tre ragazzi che stavano seduti vicino alla scala del saloon ecco che, era come se questi quattro cercavano un pretesto per accendere una rissa e così...

Uno di questi quattro si avvicina ad uno dei tre ragazzi che aveva puntato e poi gli mise le mani addosso. Il giovane stava implorando l'assalitore di non fargli male. Quando, ad un certo punto... ecco che qualcuno si alzò dalla seggiola che era posta vicino al tavolo posto in fondo alla sala, e si diresse da loro in modo da poter difendere quel ragazzo sfortunato, con la postura dritta e una camminata decisa. Costui era un cowboy dall'atteggiamento piuttosto sicuro di sé e così dopo aver preso quell'uomo da un braccio ed averlo messo a sedere su una sedia accanto al tavolo dove stava il cowboy prima di alzarsi, gli altri

tre che stavano sul balcone si avvicinano al cowboy con aria minacciosa.

Il nostro cowboy a testa bassa quasi nascondeva il viso per via della postura che assunse in quel momento, con il cappello che gli copriva gli occhi.

«Chi sei straniero? Non lo sai chi comanda qui?!» gli disse uno di questi al cowboy.

«Forse non sai chi sono io altrimenti te la saresti data a gambe già da un bel pezzo!» rispose quel cowboy...

«Avete capito?!» replicò un altro dei tre.

«Ahahah!», in coro se la ridevano, e d'un tratto, appena c'era un po' di silenzio, i quattro balordi, compreso anche l'uomo più distante che si era appena alzato dalla sedia accanto al tavolo, stavano per estrarre la pistola ma... Lo sguardo attento del cowboy aveva previsto ciò e dunque agì... Con un gesto rapido della sua pistola fa partire dei colpi ed aveva disarmato tutti e quattro che non se l'aspettavano proprio. E allora quei tre arrivati da ultimo e che aveva dinanzi, li sistemò con calci all'addome piegandoli in due; e poi fu lo stesso anche per l'arrogante iniziale che giunse lì, ma per lui vi sarà una fine ancora più degna del suo nome. Ronny Stellar-Dusk ha gli occhi di colore verde-brunastro ed i capelli castani, ondulati di media lunghezza e si destreggiava alla *Velocità del Suono* e fu così che il cowboy portò i quattro nell'ufficio dal nuovo sceriffo che li mise in prigione.

E mentre il cowboy stava per uscire...

«Stellar-Dusk aspetta...» si udì!

Era lo sceriffo che stava chiamando il cowboy di nome e cognome Ronny Glint ed anche nominato in anagrafe Ronny Stellar-Dusk o semplicemente Stellar-Dusk, per dargli la ricompensa che aveva proposto, ossia la somma di quella taglia che ammontava a \$ 500. Sì perché tra quelli della banda che aveva catturato c'era anche il famoso Billy "il Pazzo". C'è da precisare che Ronny Stellar-Dusk si era avvalso della nomina di pistolero più veloce del West in seguito a un duello che vinse con un pericoloso bandito di nome Williams Hill. Fu poi rivestito dell'armatura e divenendo così un cavaliere che perciò venne premiato con un medaglione consacrato dalla sacerdotessa Darlene appartenente all'*Ordine delle Sacerdotesse Angeliche*. Ronny Stellar-Dusk il cowboy appartiene all'*Ordine dell'Etere* nel ruolo di *Giustiziere* ed è governato dal *Potere Astro* dell'*Elemento Radiazione* che gli rende giustizia se abbinato con l'*Elemento Terra*. Gestisce poi l'*Elemento Plasma*, l'*Elemento Metallo/Acciaio*, l'*Elemento Esplosione* e l'*Elemento Fulmine/Elettricità*.

Egli ha in comune con Asthelor un *Potere*, e perciò Ronny Stellar-Dusk assorbe l'energia presente nell'ambiente che lo circonda come quella dei raggi solari, ma solitamente preferisce ricavare l'energia elettrostatica che poi collega alle sue armi e tramite

l'Elemento Radiazione gli fornirebbe il *Potere di Esplosivi*. Ha la facoltà di predisporre dell'*Elemento Veleno*, ossia armi o *Poteri* collegati al veleno e acido. Gestendo il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*, ha l'*Orientamento Spirituale del gatto* e ha il suo *Animale Totem* del Cavallo e gli consente perciò il *Potere* di un *Super Gusto* sublime.

Il Terzo Talismano Etherya: lo Scarabeo

Mentre Ronny Stellar-Dusk stava uscendo dall'ufficio, avvertì la presenza di qualcuno che dal suono del suo talismano dava fiducia. Infatti il cavaliere Etoryu lo captò in un attimo e lo stava aspettando. E così i due avanzando e con reciproca intesa arrivarono a stare a una distanza di circa una decina di metri che li separava, dopodiché si fermarono e guardandosi negli occhi pareva stessero per fare un duello quando... dopo una serie di occhiate spararono entrambi ma in direzioni differenti...

Ma come mai? I due sapevano bene di non essere soli e così escogitarono il piano per mettere fuori gioco quelli che volevano ostacolarli — dandosi che magari a qualcuno non era andata a genio che un tale avesse fatto arrestare la banda di Billy “il Pazzo” e si voleva vendicare. Ma andò male per questi tipi che furono di fatti feriti ma non uccisi, e tra loro ve ne

era uno che rimase più cosciente degli altri. Ronny Stellar-Dusk rivolgendosi a questo, disse: «Dì ai tuoi scagnozzi di non girare più da queste parti. State alla larga se non volete passare i vostri ultimi giorni come i vostri compari!». Fu così che il tizio scappò via ed Etoryu e Ronny Stellar-Dusk poterono andare assieme nel saloon a farsi una bevuta e prima di entrare lì, anche l'ultimo rilevatore fu consegnato da Etoryu a Ronny Stellar-Dusk.

Uscendo dal saloon i loro medaglioni rendevano noto che un avversario doveva essere nei paraggi e perciò dovettero fare la vestizione della loro armatura. Ronny Stellar-Dusk ha un'armatura che ricalca perfettamente la sua indole di cowboy e quindi è come se avesse un abito ma rivestito di impalcature solide ed equipaggiato di armi. Perfino il cappello è costituito da un materiale composto di oro e titanio come la cintura. Il colore della sua armatura *Horizon* è poi per la sua interezza mista nei colori magenta, viola, arancione, gialla e grigia ed indossa un foulard che è di colore arancio puro. Di lì a poco anche i rilevatori comunicheranno un suono e lo si poteva notare anche dal colore rosso che vi appariva nei loro radar sul display degli orologi. Camminando, i rilevatori segnavano ora di colore giallo. Infatti appena vi trovarono un nemico i rilevatori cambiarono colore passando dal giallo al verde in un attimo.

Dopo poco... ecco un tipo. Costui dice di essere un guerriero schierato della stirpe dei *Cavalieri del Santuario* e si chiama Niryste e ha gli occhi verdi chiari e i capelli verde menta di media lunghezza. Il suo Semokucho è Riomu che è di colore blu oltremare. Costui indossa un'armatura multicolore poiché ha svariati colori che vanno dal rosso al verde e giallo con sfumature arancioni nella pettorina e sui bracciali, poi blu elettrico nelle cubitiere e gambali. Tuttavia i rilevatori avvisavano lui, poiché il *Cavaliere del Santuario* ha il fatidico *Talismano Ethernia* denominato *Scarabeo*. Senza nemmeno dare modo di presentarsi che il *Cavaliere del Santuario* Niryste stava suonando lo strumento che portava con sé, ossia la sua cetra ed attaccò con la *Sinfonia della Triste Agonia* e così, i due cavalieri stavano tristemente ascoltando questo suono, quando Ronny Stellar-Dusk disse ad Eternia di cercare di non ascoltare poiché il fastidioso suono avrebbe portato al caos.

Ed ecco che... in gittata fulminea denominata *Proiettile Fulminante* ove arriva come una saetta che va e rompe due corde.

A scaturire ciò, fu un colpo di precisione che venne sparato dalla pistola di Ronny per interrompere la sinfonia. «Arrenditi se non vuoi rimanere in mutande!» disse il cowboy Ronny Stellar-Dusk a Niryste. Però una freccia stava giungendo dalla direzione opposta, verso Stellar-Dusk all'altezza del volto, ma

Etoryu intuì e deviò la freccia con una scaglia di luce, e si udì una rottura di un vetro della finestra e un tonfo, mentre nello stesso istante Niryde venne colpito dal proiettile di Ronny Stellar-Dusk che lo metterà fuori combattimento.

«Evidentemente il pericolo è dietro l'angolo!» disse Etoryu.

«Benvenuto nel Far West!» rispose Ronny Stellar-Dusk.

A questo punto i medaglioni non rilevarono più nessuno, tranne i radar dei loro orologi annessi ai rilevatori poiché vi era rimasto solo da raccogliere il talismano dello *Scarabeo* dalla tasca di Niryde che era vivo ma privo di sensi. Etoryu e Ronny Stellar-Dusk poterono così andarsene da lì ma prima di ciò Etoryu richiamerà il Semokucho Hikaru e Ronny Stellar-Dusk il suo fedele Semokucho Hangot di colore marrone, viola e blu cobalto.

CAPITOLO 11. I TALISMANI

I talismani non devono essere confusi con gli amuleti che sono chiamati “Portafortuna”.

Se a un amuleto vengono attribuiti “Poteri Magici” passivi, cioè unicamente difensivi “Protettivo/Passivo” e che, se non personalizzati infatti uno stesso amuleto riveste il potere di portafortuna per chiunque, al talismano vengono invece attribuiti “Poteri Magici” attivi, ovvero ha il *Potere* di agire sugli eventi ed i fatti modificandoli, sugli esseri, stimolandoli a reazioni positive, mentali, psichiche, e fisiologiche; quindi “Proiettivo/Attivo”. Le energie del talismano vengono attivate attraverso il rituale magico e verrebbero così messi in sintonia “Personalizzata”. La costruzione del talismano richiede molta precisione e deve inoltre tenere conto di essere costruito in giorni e periodi prestabiliti, così come anche in determinate fasi lunari come per quanto riguarda durante la fase del processo di “Purificazione Alchemica” dove si deve calcolare minuziosamente il tutto, dal peso alle proporzioni.

Quelli che indossano i cavalieri non sono semplici amuleti portafortuna, bensì talismani di notevole spessore che identificano ciascun cavaliere in relazione alla propria *Energia Spirituale*. Attira particolari benefici, arrivando anche a donare delle potenzialità al suo possessore. Ma se dovesse capitare che lo stesso talismano cade in possesso di un'altra entità allora in quel caso arrecherebbe molto danno, questo perché potrebbe perdere ogni *Potere* e inoltre farebbe da ritorsione per operare malefici contro il primo legittimo possessore. Al contrario invece dall'amuleto che può essere donato poiché è solo un concentratore generico di forze benefiche.

E dunque, questi talismani saranno solo un amuleto portafortuna o c'è ben altro!?

Rinnovamento

Quando permettiamo allo *Spirito Santo* di rinnovare i nostri pensieri con emozioni intesi a schemi di attività neurali, stiamo di fatto attuando trasformazioni naturali del funzionamento del cervello che sostituiscono pensieri negativi a pensieri positivi, attuando così un "Rinnovamento" letterale a certi stimoli che vanno ad allineare l'anima alla volontà di Dio.

La Stanza della Conoscenza e del Tempo

Si narra l'esistenza di una stanza speciale dove si possa rinvigorire fisicamente e spiritualmente lo stato attuale e che presto i nostri eroi scopriranno. Finalmente si era completata la schiera composta dai cavalieri prescelti e fedeli alla dea Asterya in quanto combatteranno per la giustizia. Escludendo sette cavalieri la quale hanno tre ruoli di cui: cinque di *Maestri Guardiani*, il *Maestro Messaggero* ed il *Maestro Osservatore*, possiamo dire che i sette cavalieri devoti alla dea Asterya che hanno compiuto le missioni fino a questo punto e quindi: Crysden, Ejisho, Etoryu, Kiryu, Mitsuruki, Ronny Stellar-Dusk e Sephirot furono chiamati al suo cospetto e quindi si riuniscono perché la dea doveva comunicare loro qualcosa d'importante...

E nel mentre i cavalieri erano tutti riuniti... percepiscono una notevole *Energia Spirituale* ed Etoryu rimase allibito notando che la dea Asterya era la sacerdotessa Ginevra! Quando giunse là poi, con uno scettro in mano enunciò le seguenti parole: «Miei cavalieri... voi che fino a qua siete giunti, sapete gestire gli *Elementi Base* ed altri *Elementi* derivanti e non, inoltre avete la completa facoltà di saper adoperare il vostro *Elemento* innato, avendo perciò acquisito un *Elemento* che vi accomuna, ed è denominato *Elemen-*

to *Etere* che scaturisce in voi una forza fuori dal comune. Anche grazie ai *Maestri* che avete incontrato voi avete appreso la *Percezione Extrasensoriale* sviluppando gli *Iper-Sensi*. Ed è proprio per questo motivo che voi *Sette Cavalieri* vi avvalete della nomina di cavalieri devoti alla giustizia! Sì, perché voi siete *I Cavalieri Eterei*».

Questi paladini sarebbero stati denominati *I Cavalieri Eterei* dalla loro fedele dea Asterya e tentano l'ardua impresa di riportare la pace!

Il Tempio Santo

Considerato un luogo magico, il *Tempio Santo* è un'antica struttura sacra ubicata in un luogo segreto della *Loggia Bianca*. È proprio là che si trova la *Stanza della Conoscenza e del Tempo*. Qua si può arrivare alla pienezza chiamata *Pace dei Sensi* ed è difficile accedervi. Tuttavia il *Tempio Santo* presenta le seguenti caratteristiche:

- **Temporalì.** Dove il tempo scorre molto più lentamente che nel pianeta *Etherya*. Un giorno all'interno dalla "Stanza" corrisponde ad un anno.

- **Ambientali.** La zona abitabile è disposta con varie stanze, mentre il resto del tempio consiste in un po-

sto dove la temperatura varia e la gravità è di gran lunga superiore alla norma.

- **Metafisiche:** in una vita poche sono le probabilità di poterci accedere ed inoltre servono dei valori essenziali di un individuo.

Adesso, tramite un portale che fu indicato dalla dea Asterya ecco che sette cavalieri sono diretti nella *Stanza della Conoscenza e del Tempo* e cioè nella suddetta zona della *Loggia Bianca* nel *Tempio Santo*. Vi condussero: Crysden, Ejisho, Etoryu, Kiryo, Mitsuruki, Ronny Stellar-Dusk e Sephirot. Essi affrontano gli allenamenti e le prove in situazioni estreme; dopodiché saranno indirizzati verso le sette civiltà, lasciando gli altri sette cavalieri: Asthelor, Liwanu, Migedor, Rowen, Shadir, Yuriv e Zored nei loro ruoli di *Maestro*.

Magia Bianca e Magia Nera

Le scuole di *Magia* hanno dato la possibilità ad aspiranti maghi di poter imparare a gestire il potenziale sia per un esito positivo che negativo e perciò la magia può essere usata per guarire, proteggere e creare, ma anche per distruggere, manipolare e infliggere sofferenza.

Arminio - il Mago del Bene

Un mago si aggirava nei pressi dei *Campi di Rhyton* dove pare avesse dimora; ed egli era conoscitore di molte profezie arcane.

Il mago Arminio adopera strategie magiche uniche e sebbene disponesse di varie altre tecniche, quella per riparare le armature rimarrà sicuramente un segreto degno della nomina di Mago Bianco.

Aragon - il Mago del Male

Le scuole di *Magia Nera* portano gli allievi a innumerevoli pratiche assurde per lo sviluppo dei *Poteri Occulti*. Queste pratiche coinvolgono la parte esteriore, riuscendo a rompere le membrane del corpo mentale e a trasformare il discepolo in un autentico Mago Nero. E fu così che il mago Aragon si era insediato per poter far parte delle forze oscure.

Tecniche a Confronto

Vi sarebbero differenti sistemi per poter accomodare le armature. Ma quali sono? Abbiamo constatato

che il *Tempio del Fuoco* è uno dei sistemi validi. Qual è il metodo che adopera il mago Arminio per riparare le armature? Avrà qualcosa a che fare col metodo del *Tempio del Fuoco* di Zarod? Quale sarà invece il metodo che adopera il mago Aragon per sistemare le armature?

I maghi possono accedere a scuole di magia che consentono loro di specializzare le proprie abilità e potenziare i propri incantesimi. In particolare, due luoghi si distinguono per la possibilità di raggiungere livelli estremi di competenza magica.

Ritorno dal Tempio Santo

I Cavalieri Eterei: Crysden, Ejisho, Etoryu, Kiryo, Mitsuruki, Ronny Stellar-Dusk e Sephirot hanno appreso la *Pace dei Sensi* nella *Stanza della Conoscenza e del Tempo* e facendo ritorno dal *Tempio Santo* si stavano recando nei luoghi preposti ma prima qualcuno venne a fargli visita...

Radar Cerca Frammenti

Una nuova tecnologia da parte dello scienziato Matthew Dyson diede ai cavalieri prima la possibilità di poter varcare il portale che li avrebbe portati alla

prossima missione e sarebbero cioè i cosiddetti *Radar Cerca Frammenti* alla quale lo scienziato Matthew Dyson diede nome, e quindi gli orologi avrebbero la peculiarità di poter rilevare i tre *Frammenti dell'Occhio Destro di Ejitor* riferiti all'univoco *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor*. Questa è una caratteristica aggiuntiva e, cioè, vi sarebbe applicato un sensore annesso all'orologio elettromagnetico che congiunge i recettori sonorizzati. E così lo scienziato Matthew Dyson, tramite rilevatore, avvertì i quattordici cavalieri. Il rilevatore per lo scienziato Matthew Dyson è di notevole efficacia, disse, ma chissà se lo scienziato sia anche lui effettivamente capace di utilizzare *l'Energia Spirituale*.

I Talismani Sole

Sono i talismani appartenenti alle forze del “Bene” associate al Sole nel sistema planetario di *Etherya*.

I Talismani Luna

Sono i talismani appartenenti alle forze del “Bene” associate alla Luna nel sistema planetario di *Etherya*.

I Cavalieri dell'Occulto

I Cavalieri dell'Occulto appartenenti alla casta dell'*Ordine Occultista* discendono dalla *Loggia Nera* e si avvalgono sostanzialmente dell'*Elemento Oscurità/Ombra*, dell'*Elemento Arcano*, dell'*Elemento Illusione* e dell'*Elemento Radiazione*. La casta agisce in segreto e credono poi nel culto religioso sperando di potersi affidare al demonio. Hanno il *Potere* del *Simbolismo Animale* ed inoltre, dandosi che praticano culti esoterici essi hanno *Totem Esoterici* ed indossano quindi un medaglione attinente alle forze sinistre, poiché a loro serve per interagire con i demoni.

Composizione delle Armature dei Cavalieri dell'Occulto

Nella casta dei *Cavalieri dell'Occulto* vi sono i membri appartenenti al *Sole Nero* e alla *Luna Nera*. Essi indossano le armature dette *Reversione* ovvero le *Reversion* che sono composte da un materiale in lega di osmio e hanno impresso su di essa, un triangolo rovesciato ed all'interno a volte hanno il simbolo di un occhio generalmente raggiante ma capovolto che sta racchiuso all'interno del triangolo e può essere evidente in una parte specifica dell'armatura di questa casta. Perciò differiscono alcuni segni identificativi

nelle armature le une dalle altre. Queste armature si differenziano tra caste poiché: il *Sole Nero* ha impresso un Sole di colore nero e la *Luna Nera* ha una Luna di colore nera e sono impressi nelle armature.

Gli Ostacoli

Sul pianeta *Etherya* vi erano giunti dei guerrieri membri del *Sole Nero*. Una dura lotta era prevista per i cavalieri di Asterya e cioè: Crysdén, Ejisho, Etoryu, Kiryo, Mitsuruki, Ronny Stellar-Dusk e Sephirot, dandosi che pare ci saranno lì nelle civiltà ad attenderli, alcuni membri appartenenti al *Sole Nero* della stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto* che sono giunti sul pianeta *Etherya* volendo appropriarsi dei talismani che cercano, altresì di volersi impossessare di quelli dei cavalieri di Asterya ed impedendo loro di poter trovare quelli necessari.

Insidie nel Mausoleo Jethuan

Il *Mausoleo Jethuan* è situato nella *Palude Artica* dove il cavaliere Crysdén è giunto lì! Appena Crysdén scese dal planare ecco che lascia andare il suo Semokucho Shuroi e poi si trova al cospetto del monumento e sta per addentrarsi.

Salendo fino alla cima del tetto, il cavaliere riesce ad infiltrarsi indisturbato, senza farsi vedere dalle guardie che sorvegliano il monumento. Nonostante tutto quello che si poteva osservare, come reliquie varie di oggetti quali urne, mantelli, cofanetti, teche, ampolle. All'interno di un reliquiario vi erano anche foto di un imperatore che aveva proprio l'aria di dover appartenere a sette sataniche. Crysden doveva tenersi pronto per difendersi da ogni possibile pericolo. E così egli, appena giunto nei pressi del balcone, ecco che gli fa visita Otigarka, ossia l'enorme donna ragno. Era proprio gigantesca ed il suo intento non era sicuro un piacevole invito nel mausoleo. Appena sbucata infatti getta la tela, per poi voler andargli addosso e lanciargli le tossine con i suoi tentacoli, ma Crysden che era senza armatura adesso prova a lanciargli una ventata di gelo contro, quindi la gittata non poteva che spazzare via l'essere irrequieto.

Sembra finita, ma torna all'attacco con le sue tenaglie di denti che, però, vengono poi tagliati dal freddo, come per il resto. Il cavaliere può tornare sui suoi passi e all'ingresso del mausoleo che è sovrastato da cinque cupole, per la cui realizzazione più grande è centrata, e vanno a delimitare la superficie di un ottagono che contiene anche i cenotafi. Il medaglione di Crysden segnalava la presenza di un individuo che doveva avere un'*Energia Spirituale* negativa. La sala era coperta da una falsa cupola, rivestita di marmo.

Posta al centro vi è una decorazione simboleggiante un Sole tenebroso con decorato il diavolo Olzur.

«Dovrà trattarsi di un'entità facente parte della *Loggia Nera!*» Mormorò Crysden.

Intanto... un rumore sordo e un essere malvagio arrivano là dove stava il cavaliere Crysden. Ebbene si trattava proprio di un cavaliere della *Loggia Nera* appartenente al *Sole Nero* e della stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto*. Inoltre la sua armatura è rosso falun con sfumature viola nell'elmo, sui bracciali e negli schinieri.

«Come sei entrato adesso te ne uscirai!» disse Crysden.

«Spiritoso!» rispose il *Cavaliere dell'Occulto*. La sua armatura era macabra e pareva, dal fumo che emanava, che avesse scaglie nere di fuoco incandescenti qua e là. Intanto il cavaliere Crysden fa la sua vestizione e lo scrigno sulle spalle era pronto ad aprirsi e a far ammirare la sua armatura. Ad un certo punto questo guerriero del *Sole Nero* chiamato Skeletron che aveva le sembianze proprio di uno scheletro umano, dagli occhi rossi e una fascia posta nel cranio, un'armatura viola con la pettorina rossa e in ognuna delle due spalliere vi era impresso un Sole nero. Egli scende, si lancia dal suo Gyokuwaro Gro-no di colore rosso e punta la sua spada carica di minaccia verso il cavaliere lanciando il suo colpo segreto della *Spada Infernale* e la lama di lava arriva quasi

vicino a scalfire l'armatura di Crysden che pur avendo cercato di scansare il colpo, prova comunque poi la contromossa del suo colpo segreto dei *Cristalli di Ghiaccio* e l'avversario para inevitabilmente con il suo scudo e di conseguenza pare che abbia addirittura assorbito il colpo e adesso ha in serbo lo *Scudo dei Demoni* che consiste nel rilancio dell'energia che è stata assorbita dallo scudo, cosicché viene poi a sua volta scagliata contro Crysden. Il cavaliere che pur si era parato col suo scudo, stremato va a terra.

Dopodiché, mentre Skeletron ritorna in posizione e sghignazza, ecco che Crysden lancia il *Fascio dell'Aurora Boreale*, ossia un fenomeno atmosferico che prende origine dal Sole, cosicché il cielo colorandosi di fasci luminosi in colori che vanno dal verde, al blu, al viola e al rosa scaglia una bufera contro Skeletron e stavolta finisce per frantumarlo in tanti pezzi, a tal punto che gli scompose completamente le ossa. Adesso il cavaliere poteva di nuovo proseguire alla ricerca del talismano.

Il Primo Talismano Sole

Il cavaliere Crysden dopo aver frantumato Skeletron ecco che con il *Radar Cerca Talismani* lo avrebbe portato a trovare il *Talismano Sole* nella tomba di Kojant Hol e adesso il cavaliere Crysden trova un porta-

le che davanti a sé appariva ora che aveva recuperato il prezioso talismano.

Il Pantheon

Imponente è la struttura che erge dal colle vicino alla *Palude degli Inganni* ed Ejisho col suo Semokuchō Kigen adesso si trova nel *Pantheon*, ossia un anfiteatro situato al centro della città di *Dolin*.

CAPITOLO 12. PASSAGGI ULTRATERRENI

Ejisho lascia andare via il Semokucho Kigen e poi giunge davanti a dei corridoi a forma di anello con tanto di labirinto sotterraneo. Sembrerebbe proprio un tempio diabolico e c'erano stregoni che rivolgevano agli adepti la seguente diceria: *Olzur est nobiscum* e dicendo ciò si apriva un portale nascosto. Ascoltando alcune anime vaganti e dannate che passavano per la stessa direzione e captando la parola d'ordine *Olzur est nobiscum* da un'anima dannata, adesso Ejisho con il suo scrigno alle spalle era pronto a fare lo stesso dicendo la seguente parola alla guardia che stava davanti al portone d'ingresso su cui c'era dinanzi una stele punica su cui si poteva tradurre la decorazione orribile tradotta con: "Olzur è con noi" che risultava l'unica scelta che il nostro cavaliere doveva comunque dire per poter passare da quella porta che lo avrebbe condotto al talismano in possesso delle forze oscure.

Dove condurrà quel labirinto? Una volta addentrato lì, il cavaliere Ejisho era consciamente impressionato non solo dal vedere esseri girovagare per la zona che richiamavano una forte realtà con gli *Inferi*, ed altresì percepire energie strane d'incredibile potenza lo spingevano sempre più a cedere il passo e a tornare indietro.

— Ma Ejisho non teme nessuno, poiché ha qualcuno per cui vale la pena sacrificarsi in nome della giustizia.

Il Secondo Talismano Sole

Qui nel *Pantheon* vi era il *Talismano Sole* e adesso che Ejisho ha raggiunto un colle infuocato, nascosto in un angolo vide passare delle anime peccatrici che stanno servendo il loro padrone. Notando quell'essere al trono, il cavaliere sentì forte il suo presentimento che fu proprio il contrario di un'indulgenza e lo apprese anche dal medaglione stesso. Il talismano di Ejisho emette una risonanza negativa e così decide di disattivarlo e quindi, automaticamente andava in modalità silenziosa e nel modo tale che così impostato non avrebbe destato sospetti per via delle radiazioni che emetteva.

Nota anche che il suo orologio *Radar Cerca Talismani* evidenziava la presenza di un talismano posto

all'interno di una teca di vetro e infatti vi era un pulsante in grado di aprire la vetrata che custodiva uno dei tre talismani che compongono la triade solare e cioè il *Talismano Sole*. La vetrata si trovava poi dietro le spalle di quel sovrano al trono ed Ejisho stava localizzando la luce dal suo medaglione poiché ne enunciava un nemico, mentre l'apparecchio ricetrasmittente gli stava a indicare una forza, ma che non specifica se fosse positiva o negativa dandosi che era ritenuta sconosciuta.

Schierato dalla parte del *Sole Nero* vi era giunto Luzord che è un cavaliere della stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto* che ha gli occhi di colore verde reseda e corde rosse per i capelli che sono verde-brunastro, lisci e lunghi, ed avrebbe un'armatura verdognola con quattro strisce viola nella pettorina, poi anche quattro negli schinieri. Anch'egli ha un Gyokuwaro e si chiama Xughi ed è di colore nero. Fu così che Ejisho cerca di distrarlo lanciando un sasso in lontananza, per avere modo e tempo di premere il pulsante e portare con sé il talismano.

Però, appena il *Cavaliere dell'Occulto* Luzord sente un rumore, si sposta così con il radar del rilevatore che ha una lente di colore viola prugna e tenta di cercare l'intruso e andare così in tale direzione, ed Ejisho dopo averlo distratto trova il momento giusto per fare la vestizione della sua armatura e coglie l'attimo per premere il pulsante senza farsi notare, e poi

prendere il *Talismano Sole* e involarsi; tuttavia se il piano non dovesse riuscire, allora si troverebbe nei guai. Infatti, ha colto lo sguardo di molte anime dannate che hanno sentito l'allarme e con l'aiuto di Luzord scova il cavaliere tramite *Raggio Identificativo* ed ecco che i demoni si gettano contro Ejisho che prova a difendersi con una mossa speciale, ossia il *Pugno Infuocato* che va colpendo con un pugno ed in sembianze di una fenice a coloro che erano in arrivo, facendoli fuori e poi altri ancora, ma... Erano troppi nemici e perciò Ejisho decise di prendere tempo proiettandogli contro la *Tempesta d'Oriente*, ossia un forte alone di vento che porta via con sé tutto ciò che incontra e provocherebbe la perdita di memoria ai nemici in questione alla quale ne resterebbero sbalorditi e confusi. Poi procede indisturbato con il *Talismano Sole* che aveva recuperato, ma nel cammino ecco che lo ferma una creatura malvagia di nome Edinca.

Si trattava di una creatura come una splendida donna il cui corpo finiva però con una enorme coda di serpente. Edinca ha l'abitudine di divorare i passanti e così nel tentativo di fermare il nostro cavaliere, adesso Edinca getta il veleno contro Ejisho che lo intercetta e avendo scansato la sostanza letale, all'estremo delle forze, prova a infliggergli uno dei suoi colpi denominato *Vortice Infuocato* e cioè un vortice che s'innalza portandosi via tutto ciò che c'è. Adesso

poté di nuovo procedere, mentre qualcuno lo stava aiutando con il suo candore che proiettava verso le molte anime dannate, accecandole seppure momentaneamente, ma efficacemente dato che stavano intralciando il passo, facendogli perdere i sensi e intanto stremato vide apparire un portale poco più avanti e il cavaliere Ejisho ebbe modo di lasciare libera la via di ritorno da quell'inverosimile e lugubre *Inferno di Dolin*.

L'Osservatorio di Brunhat

Etoryu col suo Semokucho Hikaru si trova qua nel *Colle di Salici*, quando... il suo medaglione stava segnalando una presenza negativa, mentre l'orologio *Radar Cerca Talismani* gli indicava anche un presunto talismano. Egli decise di trovare un punto per poter scendere dal Semokucho, e non appena il cavaliere atterrò, lasciò il Semokucho ed ecco che... D'un tratto si poteva udire una melodia che emanava il clarinetto suonato da un guerriero appartenente al *Sole Nero* della stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto* chiamato Rinyhol con occhi di colore viola e capelli rossi di media lunghezza, raccolti e messi da una parte. Ed era il *Suono Incantatore* che in un primo istante pareva incantassero Etoryu, dandosi che il suo corpo era immobilizzato, ma riuscì a neutralizzare l'effetto. Rinyhol

era stupefatto... egli ha un'armatura scarlatta e striata nera, il suo fedele Gyokuwaro si chiama Azhor ed è di colore rosso veneziano. Intanto, ecco un altro attacco da parte di Rinyhol, ossia la *Morsa Letale* che avvolge Etoryu, facendolo cadere a terra. E intanto Rinyhol gli diceva: «Non potrai uscirne facilmente da questa morsa, cavaliere». Ma dopo poco Etoryu si libera da quella morsa che lo stava stritolando e così... Appena Etoryu stette per rialzarsi, ecco che Rinyhol ripeté l'attacco, ma stavolta il primo e il secondo sono illusori, seguono un terzo e un quarto che sono attacchi veri ma non appena trovò il momento più opportuno, era il momento che Etoryu rispondesse con la sua *Meteora Lucente* che ora annienta l'avversario.

Stavolta anche Etoryu nota come il suo colpo avesse acquisito un'ulteriore potenza, ma come mai...?!

Il Mistero dell'Osservatorio

Etoryu, una volta liberatosi del cavaliere Rinyhol si dirige dove il *Radar Cerca Talismani* gli indicava, dunque si trovava nell'osservatorio di *Brunhat* e poi entrò. Una volta dentro, individua un falso muro e scopre una rete di cunicoli che portavano nei sotterranei, e vi erano numerose reliquie, compresi vasi ceramici, oggetti in pietra e gioielli.

Il Terzo Talismano Sole

Quando Etoryu spostò una cassa di ferro, vi trovò una leva abbassata ed appena l'alzò ecco che... d'improvviso si aprì una porta che condusse il cavaliere fuori, a cielo aperto circondato in un perimetro di una muraglia. Ma dopo alcuni attimi c'erano lì alcuni esseri denominati *Lemuri* che si presentano in tante vesti o accessori. Questi infatti, a volte indossano l'armatura degli *Zombie*, ossia le *Zombies* e camminando ecco che stavano lì quasi come se dovessero attaccare, e così, proprio in quell'istante il cavaliere notò una scritta nel muro.

La Via Sarà Aperta Solo a Colui che Noterà il Cambiamento!

Poi una nota musicale della *Chiave di Violino* impressa!

Intanto che Etoryu rifletteva ecco che il cavaliere adopera la *Sfera di Luce* su quei *Lemuri* e poi...

Dunque, il cavaliere Etoryu era un po' stranito e mormorò: «Ma certo, dovrò utilizzare l'*electronylon* che mi ha donato la sacerdotessa Ginevra!». E perciò ecco la *Melodia della Metamorfosi* che aveva trasformato quei *Lemuri* in altri esseri ed una parte del muro si girò, poi all'interno c'era il *Talismano Sole* e il

cavaliere Etoryu va a conquistare la reliquia, poi un portale apparve e il cavaliere vi entrò.

Composizione delle Armature dei Lemuri

I *Lemuri* potrebbero indossare una tra le armature degli Zombie, ossia le *Zombies* che sono composte in un materiale in platino.

Altri Cavalieri dell'Occulto

Ecco che sul pianeta *Etherya* arrivano altri guerrieri membri della *Luna Nera* appartenenti alla stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto* per non permettere ai cavalieri di *Asterya* di ottenere i talismani mancanti, ma anzi di cercare piuttosto di prendere i loro.

Il Primo Talismano Luna

Kiryo planava col suo Semokucho Qingon e si trovava nei pressi di una collina dove si ergeva un monte insidioso denominato *Covo delle Streghe*. Appena giunse lì, il cavaliere vide diverse statue di streghe, si avvicina ad una statua enorme raffigurante la strega Grumilda ed ecco che il *Radar Cerca Talismani*

del suo orologio lampeggiava ed il suo medaglione stava indicando un nemico. Lo si poteva riconoscere dal lugubre suono che emetteva, quindi qualcuno pareva fosse nei paraggi. Ecco quindi che si presenta un cavaliere schierato alla *Luna Nera* della stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto* col nome di Sanguineum che ha gli occhi rossi e capelli nero grafite e lunghi; avente un'armatura colore rosso sangue che interrompe la quiete che c'era al momento.

Egli ha un'armatura grigia e nera con due teschi impressi sugli spallacci e i simboli di una Luna nera che identificano la sua casta. Ed il suo Gyokuwaro con cui si era appena lanciato si chiama Vinhul ed è color rosso ossido. Mentre Kiryo scese dal Semokuchō Qingon, ecco che l'avversario, come se stesse puntando la sua preda, che poi era proprio quello che stava per tentare di fare, aveva Kiryo sotto tiro, ma prima Sanguineum si rivolse a lui dicendo: «Stermineremo la razza *Shinsora* e tu adesso morirai cavaliere. Ah, ma non preoccuparti, avrai una degna fine del nome che porti. Ahahahahahah!» Con questo sarcasmo esclamò il *Cavaliere dell'Occulto*.

«Provaci!» rispose Kiryo. Il rilevatore di Kiryo stava indicando un aumento smisurato della potenza dell'individuo e lo si poteva notare dalla progressione dei numeri indicati sulla lente del ricetrasmittente che portò persino alla rottura del dispositivo in tanti piccoli pezzi! Dopo ciò, Sanguineum attaccò con il

Vortice Oscuro che consiste in un vento a forma di combattente che proiettò dei calci, ma il cavaliere Kiryo parò utilizzando il suo scudo resistente. Poi Sanguineum provò una tecnica denominata *Proiezioni Olografiche*. Queste non erano altro che finte sagome di lui stesso e stavano accerchiando il cavaliere Kiryo che si stava concentrando per poter identificare quello autentico e poi... una tra le sagome scatta con il *Morso del Vampiro*. E cioè si trattava di un morso che poteva essere pericoloso, visto che iniettava anche del veleno. All'inizio Sanguineum colpì Kiryo ma parò col suo scudo, e poi riprovò la stessa tecnica di questi ologrammi e però stavolta risultava essere inefficiente perché lo stesso colpo non poteva essere efficace una seconda volta.

Il cavaliere Kiryo non si lascia sopraffare, e con indosso la sua armatura rispose a duello con la sua tecnica del *Flusso di Draghi*. E l'effetto era ricco di una forza radiosa che eliminò l'avversario all'istante. Il *Talismano Luna* che aveva Sanguineum venne finalmente conquistato, mentre il medaglione di Kiryo emise un suono e s'illuminò. Era come se un'*Energia Spirituale* smisurata gli proiettasse una radiosa e inebriante *Energia Spirituale* che avrebbe aiutato il cavaliere Kiryo a evitare di essere morso da quel vampiro del condottiero malefico che aveva affrontato. Sarà forse stata una manna dal cielo!? Intanto Kiryo trovò il portale che lo portò via.

La Fortezza di Rihoten

Questa possente struttura è recintata da un muro di qualche miglio di lunghezza ed è denominata la *Fortezza di Rihoten*. Durante il cammino, Sephirot col suo Semokucho Akashiru era giunto a destinazione, e mentre il cavaliere scese dal Semokucho per poi farlo ripartire, vide ad alta quota un misterioso velivolo spostarsi nei cieli sopra la fortezza e ad un tratto sparire. Il sospetto che aveva Sephirot era di un possibile inseguimento da parte delle forze oscure, dandosi che pensava proprio che lo avessero localizzato.

Che volessero impedirgli d'impossessarsi del *Talismano Luna*? Svariate torrette di segnalazione sono presenti nella *Fortezza di Rihoten*. Ma ecco che... il cavaliere con il suo medaglione sta avvertendo un'*Energia Spirituale* provenire proprio da una delle torrette. «Presto al riparo!» Mormorò Sephirot. Così nascosto vide da uno spiraglio due guardie, e però nessuna delle due doveva appartenere all'*Energia Spirituale* che Sephirot aveva percepito poc'anzi col medaglione. Ci doveva però essere altro, oltre alla presenza di quelle due guardie, dandosi che la rilevazione del suo talismano aveva captato una consistente forza magica negativa.

Intanto altri esseri giravano all'interno della fortezza poiché avevano percepito qualcuno di non gradito.

Aspettando che i movimenti si fossero attenuati, il cavaliere trovò il momento di avanzare, ma si sarebbe dovuto liberare delle due guardie mostruose. Trattasi di Aketano e Pariale i quali sono in possesso delle stesse caratteristiche, cioè ali d'oro con artigli di bronzo, zanne di cinghiale e capelli di serpente; un aspetto tale da pietrificare chiunque le guardi dritto negli occhi. Il cavaliere adesso stava pensando a una copertura agli occhi per non essere pietrificato dallo sguardo delle creature mostruose. Appena trovato il momento giusto e proteggendosi il volto, poi per non rischiare però, Sephirot decise di effettuare uno dei suoi colpi segreti con la sua spada *Excalibur* detto *Fendente Laser* e che scagliando un colpo di traverso in questo caso bastava un istante, proprio per distrarle e di corsa poi spazzarle via. Appena va a segno tenta di entrare oltrepassando la via con i merli ai bordi della strada. E non si era sbagliato... Vede una sacerdotessa dentro la torre appena vicino e seppure non percepiva una gran fonte di *Energia Spirituale*, crede fermamente che ella avesse portato la propria *Energia Spirituale* al minimo.

I membri della *Loggia Nera* hanno tali predisposizioni all'occorrenza! Una cavaliere che si chiama Nureja dagli occhi di colore lilla e dai capelli porpora

violetto, appartiene alla *Luna Nera* ed è schierata con la stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto*. Essa ha un'armatura nera e rossa con delle striature scarlatto scuro poste ai lati della pettorina. Nureja, dopo aver interloquito con lo stregone Hypnotic su un presunto intruso, si era appena lanciata da Shalya che è un Gyokuwaro femmina di colore vinaccia. Ecco che riconobbe un cavaliere giunto lì e con la sua tecnica emanata dal suo flauto traverso stava per suonare la *Melodia del Disorientamento* con cui confonderebbe l'avversario e poi parlerà con un demone, ossia lo stregone Hypnotic che a sua volta, tramite una leva, farà innescare in automatico dei cancelli di legno che s'innalzavano e venivano adoperati come trappola. In questo caso il cavaliere che stava lì doveva sopportare oltretutto quella melodia fastidiosa che emanava l'occulta cavaliere Nureja. Ma ecco che Sephirot udì una voce che gli diceva di resistere, mentre lui intanto, senza farsi ingannare dal suono e dal consiglio che udiva adesso, cercava un varco per fuggire prima che il cancello si potesse chiudere del tutto. Ancora avanti vede caserme, scuderie e armerie costruite vicino alla superficie interna del muro che impedivano il passaggio.

Il Secondo Talismano Luna

Il cavaliere Sephirot avanzando, trova la leva che aprirà un varco sotterraneo e fugge in quella direzione che secondo il suo *Radar Cerca Talismani*, doveva portare al talismano lunare nascosto. Il suono macabro del suo medaglione però non era rassicurante. Infatti era vicino a Hypnotic, lo stregone incarnato e indemoniato che presiedeva all'interno della struttura, ed appena il cavaliere lo intravede si concentra e attiva il suo colpo segreto denominato *Esplosione Nucleare* e cioè si tratta di una tecnica dall'enorme potenziale distruttivo. Adoperando la sua spada *Excalibur* ecco che caricando vi compare attorno a sé una galassia composta da numerose stelle e pianeti e poi rilascia, cosicché sfere e corpi celesti vanno in frantumi contro il nemico generando un'esplosione.

Ciò permise a Sephirot di poter quantomeno distrarre Hypnotic e adesso il cavaliere era a un passo dall'ottenere quel prezioso oggetto. E così, appena si trova nell'ultima stanza, sente che dietro quella statua posta vicino alla poltrona ci doveva essere il talismano. Improvvisamente, era come se un'*Energia Spirituale* immensa come poteva essere tipo qualche entità divina lo stesse aiutando, anche se non è lì presente, e lui lo stava percependo dal suono e dal colore del suo medaglione. A questo punto, la dea che stava aiutando il cavaliere raccoglie il talismano, lo sposta; nel mentre però il medaglione di Sephirot si stava illuminando ed emise un suono, e perciò, come

se fosse aiutato da un'*Energia Spirituale* celestiale, Sephirot giunge così a trovare un portale poco oltre la stanza che lo trasporta via da là con il tanto sperato *Talismano Luna*.

CAPITOLO 13. LA MONTAGNA KODAI

Il cavaliere Mitsuruki era giunto col suo Semokucho Yeroji nei pressi della *Montagna Kodai* e planando, notò che vi era una funivia in fase di costruzione che sarebbe poi servita per poter raggiungere la città dal fondovalle.

Il Terzo Talismano Luna

Ed ecco che il cavaliere Mitsuruki è arrivato fin qua per cercare il *Talismano Luna* e dopo esser sceso dal suo Semokucho trovò degli apparecchi elettrici e un arpione. E così, oltrepassato il pendio ripido delle rocce della *Montagna Kodai*, Mitsuruki si trova di fronte a uno stormo di avvoltoi che passavano e così cerca di rifugiarsi. Aspettando che lo stormo terminasse di sorvolare l'imponente monumento che sormontava la zona limitrofa di montagna, il cavaliere

ritorna alla sua ricerca e vede una sagoma in lontananza che si trova sopra un sasso, proprio in cima alla rovina. Con un balzo sale facendosi strada con quell'arpione trovato lì.

Mitsuruki col suo medaglione riconosce che doveva trattarsi di un nemico, mentre il rilevatore aveva solo captato la fonte energetica, e in caso lo avrebbe dovuto affrontare in tutti i modi. Zanor che era un cavaliere appartenente alla *Luna Nera* della stirpe dei *Cavalieri dell'Occulto* e ha gli occhi neri scavati e capelli neri e bianchi messi a cresta; e un'armatura nera e parti arancioni, con gli snodi nei bracciali e due spunzoni retrattili dagli schinieri. Scendendo dal suo Gyokuwaro Rhuyco di colore terra d'ombra bruciata, ecco che un altro cavaliere della *Loggia Nera* e cioè il *Cavaliere dell'Occulto* Zanor infatti attaccò con il *Becco Maledetto* e cioè un attacco in balzo aereo adoperando il casco a punta e gli spunzoni retrattili degli schinieri.

In direzione del cavaliere Mitsuruki, Zanor stava per lanciare il suo colpo micidiale e nel mentre gli disse: «Stai attento cavaliere a questo attacco».

«Non badare a me e colpisci se ci riesci!» rispose Mitsuruki.

Questo colpo di Zanor consisteva in una persistente forma di buio che annebbia sempre più la vista dell'avversario, facendo perdere l'orientamento. A questo punto Zanor lo colpisce facendolo cadere a

terra. Ma quando si pensava al peggio, a un tratto la sua *Energia Spirituale* diventava sempre più radiosa e Mitsuruki con la sua armatura era in fiamme e adesso doveva farsi valere adoperando così la nagamaki adotta una sua tecnica denominata *Fendente Obliquo* che consiste nello sferrare un colpo devastante e scaraventa il nemico sotto il dirupo.

Il Tempio Segreto

Percorrendo un piccolo sentiero sul lato opposto della vetta, il cavaliere Mitsuruki raggiunse un santuario costruito in una grotta contenente scrigni e mummie sopra delle bare di legno. Era il tempio segreto e, nascosto in quel luogo, Mitsuruki poté verificare dal suo orologio *Radar Cerca Talismani* dove si celasse il talismano. Così poco dopo, il cavaliere trova il *Talismano Luna* sopra un altare. Adesso tramite un portale appena apparso davanti a sé, era pronto per andarsene verso la prossima missione!

La Fortezza Rocciosa

Ronny Stellar-Dusk stava sorvolando con il suo Semokucho Hangot nel *Deserto del Golin* dandosi che la sua missione qua, era visitare la *Fortezza Rocciosa* nel

tentativo di trovare una parte di un talismano suddiviso in due frammenti. E per questo provò a dialogare tramite rilevatore con lo scienziato Matthew Dyson sul fatto del frammento da trovare. Intanto, ecco che stava per avvistare la fortezza ma... era come se Ronny Stellar-Dusk constataste il presagio di qualcuno, e non aveva infatti dubbi sul suo medaglione, dandosi il suono rumoroso che stava enunciando, come il rilevatore che gli indicava l'arrivo di un nemico.

Ronny Stellar-Dusk si accorse di non essere solo ma era a bersaglio di un'*Energia Spirituale* abbastanza cospicua e di un'altra successivamente. E così, Stellar-Dusk azzerò la sua *Energia Spirituale* portandola a zero e mise il rilevatore in modalità silenziosa, poi si nascose all'interno di una fessura che era posta su una roccia. Dopo una manciata di secondi, Ronny Stellar-Dusk vide passare due cavalieri a bordo di due Semokucho che passarono a velocità sostenuta ma... notò che loro rallentarono, proprio dove stava nascosto lui e dal suo medaglione poteva rilevarne le loro fonti tramite monitor.

La Ricerca di Ronny Stellar-Dusk

Ronny Stellar-Dusk di conseguenza udì la voce di uno che parlava sicuramente con l'altro accanto di-

cendo: «Andiamo, che ti prende, non abbiamo tempo da perdere con altro adesso, dobbiamo andare alle “catacombe”».

E l'altro rispose: «Hai ragione, certo!». E se ne andarono. Ronny Stellar-Dusk attese un attimo e mormorò: «Staranno cercando altro! Di quali catacombe parlavano? E se ho disattivato il rilevatore in modalità silenziatore, dovranno aver captato allora le onde del rilevatore in qualche modo».

Comunque sia, Ronny Stellar-Dusk riparte in sella di Hangot e dopo aver proseguito per qualche decina di metri, avvertì il suono che enunciava un pericolo, e stavolta nascose Hangot per poter affrontare il nemico, ossia un mostro alato dal muso di serpente della specie dei *Serpenti Alati* e munito di khopesh che stava arrivando a scagliarsi con la *Spada Rotante* che consisterebbe in un fendente orizzontale con la sciabola una volta giunti in posizione ottimale. E così, il *Serpente Alato* di nome Kuhebi, stava andando contro l'avversario, ma egli non fa in tempo a giungere contro il cavaliere Ronny Stellar-Dusk, poiché il cavaliere con la sua pistola gli scaglia il *Proiettile d'Oro* e... la sua mira infallibile non poteva che aver fatto centro e la pallottola dorata aveva fatto cadere quell'essere tra urla strazianti.

Il Talismano Essenza - Tao - Yin e Yang

Vi è il famigerato *Talismano Essenza* denominato *Tao* suddiviso in *Due Parti*, cioè *Prima Parte* e *Seconda Parte* che sono lo *Yin* e lo *Yang*. Rappresenta il concetto di cammino simbolico che oscilla in due estremi: Notte-Giorno e significherebbe il divenire di entrambe le situazioni.

La Prima Parte del Talismano Essenza - Tao - Yin

Appena il cavaliere Ronny Stellar-Dusk richiamò Hangot per poter ripartire, notò come fosse vicino il suono che annunciava il *Radar Cerca Talismani* poco più avanti, e quindi, seguendo il lampeggiante del rilevatore che dal rosso, al giallo, passò in un baleno a segnare verde, Ronny Stellar-Dusk aveva finalmente scovato una parte del talismano *Tao* suddiviso in *Due Parti*, cioè *Prima Parte* e *Seconda Parte* e quindi era la *Prima Parte*, ossia lo *Yin* raffigurante un Drago. Ronny Stellar-Dusk salutò Hangot che ricambiò con uno stridio e poi un portale adesso vi era davanti e condusse il cavaliere in altro luogo.

Le Catacombe del Saiyat

Liwanu giunse nel *Deserto del Golin* e intanto il cavaliere stava osservando delle carovane in lontananza che si spostavano. Queste carovane trasportavano spezie e incenso. E lui pensò: “All’interno di una di queste carovane dovrebbe esserci qualcosa di notevole importanza...” Liwanu stava in compagnia di Windor e c’erano anche Nujor e Sabryna.

«Ma devi sapere, Liwanu, che vi sono cavalieri in cerca di oggetti preziosi!» esclamò Windor.

«Eh... Come hai fatto a sapere che volevo chiedertelo...!?» accennò Liwanu sorpreso.

«Ah, non preoccuparti per questo e comunque lo saprai quando sarà il momento!» disse ancora Windor con tono compiaciuto. Intanto che erano in cammino, oltrepassarono una zona desertica e si trovarono davanti una città evoluta come le metropoli odierne. Ma i quattro non poterono parlare più di tanto perché la strada davanti a loro era sbarrata per metà e si rialza un enorme cancello per ciascuno che separa Liwanu, Nujor, Sabryna e Windor da un pericolo avvisato dai loro medaglioni, infatti vennero tutti e quattro attaccati dalla specie dei *Serpenti Alati*.

Liwanu da Bugyl, Nujor da Gleno, Sabryna da Orkon e Windor da un mostro orribile che si cela col nome di Onobule. Per Windor il tormento rapido e sfuggente di quel rapace che tentò di colpirlo con la sua *Discesa Rapida* che stava per farlo danneggiare, quando il cavaliere ha estratto il suo colpo *Volo dell’Angelo*

e che innalzandosi in volo e subito dopo dirigendosi in picchiata verso l'avversario, ecco che scaraventano Onobule lontano, e fu arrostito per l'inaspettato momento. Più in là invece lo scontro per Liwanu non era semplice data l'abilità del demone Bugyl che si destreggia in aria con disinvoltura e attaccò con l'emissione di *Bufera Devastante* che solitamente spazzava via qualsiasi cosa avesse nelle vicinanze, ma il cavaliere ebbe modo di ribattere con la contromossa, tecnica che adopera col suo scudo e genera la tecnica che prende il nome di *Scudo Proiettore* rigettando il vento addosso a Bugyl che poi sconfisse. Nujor invece, contro quell'essere ombroso che quasi non si vedeva, dava filo da torcere, dato che diventava sempre più scuro appena s'intravedeva. Era una mossa astuta, ma non per l'istinto felino di Nujor che lo vedeva innescando la tecnica denominata *Visione Notturna* e così una volta intercettato l'avversario ecco che balza su Gleno e, abile poi con i suoi artigli taglienti, attacca di conseguenza con una rapida mossa denominata *Artigli del Puma* che lo elimina.

Intanto un mostro decrepito di nome Orkon si pone davanti a Sabryna che con un salto e gettandosi subito dopo in verticale – con i suoi due pugnali alle mani – stava emettendo il cosiddetto *Agguato Insidioso* per cui lei dopo aver saltato scende in obliquo caricando un calcio che lo abbatté all'istante. Dopo un po' che lo scontro fu giunto al termine, improvvisa-

mente il cancello si aprì e intanto che i quattro poterono proseguire, si potrà dire che... sono cascati in un baratro...

Il Frammento “A” dell’Occhio Destro di Ejitor

Moltissime erano le tombe nell’ingresso principale all’antica città là dove si addentrarono Liwanu e Windor. Si credeva che potesse essere nascosto uno dei tre *Frammenti dell’Occhio Destro di Ejitor*. I quattro cavalieri intanto finirono in un sentiero pieno di tombe che nascondeva anche baratri insidiosi; e non solo il sesto senso di Liwanu stava dando l’avvertimento che doveva esserci il *Frammento “A” dell’Occhio Destro di Ejitor* lì da qualche parte, ma anche il suo *Radar Cerca Frammenti*. Su questo era d’accordo anche Windor che provò a cercare azionando il radar dal suo orologio al polso che annesso al rilevatore anche se non era proprio nuovo di zecca lo avrebbe comunque reso più facilitato nel cercarlo.

Nujor ebbe fiuto d’ispezionare un muro che da un lato aveva un colore differente dal resto della tinta, sembrava impolverato e infatti strofinandoci sopra spuntavano delle sagome in geroglifico con un codice di una lingua strana, ma che qualcuno forse poteva capire. Liwanu stava leggendo un diagramma

ma... d'improvviso sentono dei passi provenire dal retro che echeggiano nel sottosuolo.

«Benvenuti nelle *Catacombe del Saiyat* e la cinquecentoduesima (502°) tomba posta in orizzontale nasconde un tesoro di entità santa». Questo aveva letto Liwanu... quando improvvisamente un'onda magnetica li immobilizza e li distrae tutti e quattro per qualche istante. Nei pressi del sottosuolo d'un tratto si udì una voce che diceva:

«Anche voi qui per il tesoro? Grazie per le informazioni riguardo al geroglifico, cavaliere!».

Qualche istante dopo l'evento, al cavaliere Liwanu venne un dubbio sul fatto di quei dispositivi poiché pensava proprio fossero stati la causa sul fatto di essere stati tutti e quattro intercettati. Adesso sarà tutto più facile per dei presunti nemici...

L'Arrivo dei Cavalieri del Santuario

Due condottieri appartenenti alla casta dei *Cavalieri del Santuario* giunsero alla città di *Saiyat* e si trattava di Yunik che ha gli occhi di colore verdi e capelli castani, ondulati e lunghi. Ha un'armatura di colore blu di Persia e giallo sabbia tranne degli ornamenti color cremisi nelle cavigliere e nelle cubitiere che sono unite a snodo con i bracciali e ha poi un Semo-

kucho di nome Giglyo che è di colore magenta e bianco antico.

Invece Shinsey ha gli occhi di colore celesti e i capelli castani, lisci e lunghi e ha un'armatura di colore verde marino e rossa fuoco con ornamenti bianchi e ceruleo scuro la scarsella del gonnellino ed il suo fedele Semokucho è Jumon che è di colore papaia e blu turchese. Entrambi sono condottieri della stirpe dei *Cavalieri del Santuario* e intanto ecco che cogliendo l'attimo, essi tentano di andare per primi laggiù diretti nella tomba numero cinquecentodue per recarsi a prendere il talismano.

Il Conflitto

Già da secoli vi era un conflitto tra due specie aliene e adesso si manifestava sempre più evidente questo scontro tra razze, poiché da esso deriva il sogno di conquistare i talismani magici e ottenere il loro desiderio sperato. Si tratta della razza degli *Shinsora* e di quella dei *Greptylis*. Non appena trovato il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor* e nel tentativo che Yunik potesse andarsene da lì col talismano, dopo averlo raccolto, ecco che... ad un tratto si materializza un mostro verde con un rilevatore nell'orecchio sinistro che è collegato a una lente viola posta nell'occhio sinistro e che ponendosi di fronte a Shin-

sey e a Yunik ecco che confisca il talismano che teneva in mano Yunik e di getto fa cadere entrambi a terra di qualche metro, poiché quell'essere apparso dal niente senza nemmeno toccarli, ma col solo laser proveniente da una mano, li farà spazzare via.

L'essere verde comparso lì fa parte della specie classificata come *Greptylis* e così, mentre il *Greptylis* aveva ottenuto il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor*, adesso col suo *Elemento Veleno* gettò uno sputo di acido solforoso che finì su un sasso e che fumò. Questa è una tecnica che in caso il malcapitato venisse colpito da questa sostanza in certe zone del corpo, ne potrebbe causare persino la morte. In arrivo vi erano altri due tra i *Cavalieri del Santuario* che inermi non poterono che assistere alla scena.

Si tratta del cavaliere Whod che ha gli occhi di colore marrone-beige e i capelli corti e castani, e ha un'armatura beige, tranne che la pettorina e alcune parti come schinieri e gambali che sono bianchi, poi uno scudo posto sull'avambraccio sinistro, ed era appena arrivato col Semokucho Luran che è di colore bianco e grigio. E poi vi era il cavaliere Zuryl che ha gli occhi di colore verde turchese e i capelli blu notte di media lunghezza e lisci. Ha un'armatura color cristallo, ed aveva una lancia dietro la schiena. Il colore degli avambracci e delle ginocchiere sono blu polvere ed egli era col suo fedele Semokucho Ryeto che è di colore arancione e verde. Intanto il *Greptylis* si sta-

va arrampicando facendosi strada con gli artigli e le ali retrattili salendo su per una parete rocciosa. I *Greptylis* del sistema sono manipolatori e ingannatori per natura. Questi rettili sono così avanzati che, come gli *Shinsora* sono una specie rivoluzionaria. Però ecco un colpo di scena...

Tutto può Accadere

Ecco che vi era arrivato un altro essere sconosciuto in cima alla parete rocciosa dove trova il *Greptylis* in preda alla fuga e con il talismano... era arrivato un esemplare appartenente alla specie degli *Shinsora* che lo ferma col suo raggio tratto dall'*Elemento Luce* ed è così che lo *Shinsora* sottrae il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor* al *Greptylis* e che adesso era in suo possesso. Anche lo *Shinsora* ha un rilevatore nell'orecchio sinistro collegato a una lente verde nell'occhio e ha sembianze umanoidi. Il *Greptylis* si differenzia poiché Razun indossa la corazza della categoria Demoni e quindi, le *Demons*. Lo *Shinsora* indossa la suddetta corazza degli Angeli facente parte della categoria *Angels*. Entrambi i condottieri scaturirono il loro sguardo attraverso gli occhi durante l'azione. Solo che il *Greptylis* sembrava rivelasse un aspetto ripugnante e tenebroso rispetto alla luce splendida che lo *Shinsora* emanava.

Ma mentre lo *Shinsora* se ne stava andando col talismano ecco che il *Greptylis* stava per incidergli un colpo velocissimo e potente in direzione dello *Shinsora* facendolo andare contro una roccia, disorientandolo. Il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor* era nuovamente in possesso del *Greptylis*. Ma chi sono queste razze? E adesso che ne sarà del talismano? Riusciranno i nostri cavalieri a ottenerlo? Windor rispose a questo proposito, poiché proprio quando scese a *Midway* nel *Deserto di Sharegota*, parlò di una stirpe benefica e divina, ma anche di una specie aliena dal corpo di anfibio, rettile o serpente, e che era in grado di cambiare sembianze e che sarebbe ancor più potente se indossasse la suddetta armatura dei Demoni, ossia le *Demons* che aveva addosso per l'appunto l'essere *Greptylis*. Ma poi parlò anche di una razza dall'aspetto umanoide, e dotata della faticosa armatura degli Angeli, quindi le *Angels* ed era proprio quella che indossava adesso lo *Shinsora*.

Le Istituzioni del Crepuscolo

Il Demone non è un semplice "Guerriero" e ciò sta a significare che l'essere demoni implica un insieme di istituzioni. E perciò non vi si è demone senza caratteristiche peculiari che lo attribuirebbero con quella tale definizione. Col nome di "Istituzioni del

Crepuscolo” vi sarebbero così incentrate le regole imposte riguardanti le caste oscure.

Qui di seguito vi sono elencate le loro “Dieci Istituzioni”, ossia le osservanze di coloro che stanno dalla parte delle Forze del Male. Qui di seguito ecco elencate le fondamenta che regolano queste norme definite: *Istituzioni del Crepuscolo* e che sono le seguenti:

- 1° Slealtà
- 2° Codardia
- 3° Disonore
- 4° Debolezza
- 5° Grettezza
- 6° Malafede
- 7° Abbandono dei deboli
- 8° Ingiustizia
- 9° Crudeltà
- 10° Scortesia

Il Talismano Essenza: Stella a Sette Punte

Il *Talismano Essenza* della *Stella a Sette Punte* è denominato *Settenario* o *Eptagramma*, fa parte dei *Talismianni Essenza* ed è un talismano necessario per emanare ma anche per esorcizzare un incantesimo.

CAPITOLO 14. LA VALLE DI EJITOR

Siamo nella *Valle di Ejitor* e qua in zona scorreva il *Fiume Nibylo*. Sette tra *I Cavalieri Eterei* tra cui: Cry-sden, Ejisho, Etoryu, Kiryo, Mitsuruki, Ronny Stellar-Dusk e Sephirot ebbero appreso la *Pace dei Sensi* nella *Stanza della Conoscenza e del Tempo* nel *Tempio Santo* e hanno terminato le loro prove nelle civiltà. Gli altri sette cavalieri: Asthelor, Liwanu, Migedor, Rowen, Shadir, Yuriv e Zored appresero la *Pace dei Sensi* nella *Stanza della Conoscenza e del Tempo* nel *Tempio Santo* già prima di quando gli altri sette cavalieri vi entrarono, e adesso *I Cavalieri Eterei* erano tutti e quattordici e si riuniscono per affrontare nuove vicissitudini.

Lo *Shinsora* Belthil aveva localizzato e ritrovato Razun ultimamente dinanzi alla sua dimora ed ecco quindi che Belthil con il suo strumento lira suonò la *Melodia della Trasparenza* ove le radiazioni luminose emesse disorientano coloro non fossero puri, in questo caso l'avversario, facendo sì che Belthil riuscisse

a riprendersi il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor*, dopodiché il suo livello attuale gli permetteva in breve tempo di localizzare un individuo senza congegni, o senza l'ausilio di alcuna apparecchiatura. Belthil quindi, senza più il suo rilevatore, comunicò tutto allo sciamano Hridyanshu che a sua volta riferirà ai cavalieri. Potendo così affermare la sua ipotesi e dire perciò che quel tipo di nome Belthil era un loro alleato e lo aveva aiutato a ottenere il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor*.

Il Porta Armatura in Capsula

Lo scienziato Matthew Dyson inventò un sistema per consentire ai *Cavalieri Eterei* di poter trasportare la loro armatura in una maniera più confortevole e sofisticata, che permetterebbe loro di essere agevolati del peso dello scrigno adoperando un "Porta Armatura" grande quanto un palmo. Si trattava di una capsula che con l'impatto all'urto, o anche con la propria voce, si apre, e compare l'armatura al suo interno. Stavolta a dare spunto allo scienziato furono Nujor, Sabryna e Windor. Questa invenzione sarà utile per i nostri paladini, da qui all'avvenire.

E nel mentre adesso Liwanu per il suo ruolo di *Maestro Messaggero* ha ricevuto una chiamata dallo scienziato Matthew Dyson sul fatto di tali novità, Li-

wanu di conseguenza avvertì gli altri cavalieri. Già, questo nuovo e sofisticato congegno renderà più agevole portare la propria armatura e fare la vestizione.

E adesso si trovavano tutti e quattordici *I Cavalieri Eterei* qua insieme a combattere nel poter continuare a trovare il necessario mancante che potesse servire loro per esorcizzare l'incantesimo delle forze oscure.

Pensieri e Parole

La dea Asterya stava per interagire con tutti *I Cavalieri Eterei* dicendo loro le contestuali parole: «Avete tutti e quattordici un *Elemento* che vi contraddistingue, ma nel corso dell'avventura ne scoprirete uno che va oltre il misticismo dell'inconscio e che troverete attraverso l'ombra del Sé».

E dunque, *I Cavalieri Eterei* tramite il medaglione ebbero ascoltato le parole della dea Asterya e adesso si stavano per incontrare.

Intanto, la Stele di Nebiro che trovò adesso Shadir qua nella *Valle di Ejitor* con il suddetto codice 2113 faceva riferimento alla mappa di un tesoro che doveva essere nascosto nei pressi della *Valle di Ejitor* e il cavaliere Shadir si trovò poco dopo vicino a una stele dove vi erano alcune scritte: "Ejitor Vive". Shadir adesso chiamò Liwanu che a sua volta scavando sotto

questa stele invece aveva trovato qualcosa di misterioso con delle scritte incise.

Era un *Papiro* il cui testo faceva parte del leggendario Libro Sacro che stando alla teoria di Liwanu vi indicava la presenza di un tesoro che qua nella *Valle di Ejitor* doveva celarsi.

Intanto Liwanu chiamò lo sciamano Hridyanshu per dargli in custodia il *Papiro* e tutti *I Cavalieri Eterei* stavano radunati e alcune domande sorgevano spontanee sul fatto delle funzionalità che predisponessa il rilevatore inventato dallo scienziato Matthew Dyson e così intanto qualcuno un po' perplesso inizia a fare una domanda a riguardo: «A che servirà rilevare l'*Energia Spirituale* di un individuo con il rilevatore se abbiamo già il nostro medaglione personale!?» disse Crysdén.

«Senza poi sapere se si tratti di un alleato o di un eventuale nemico!», aggiunse Shadir.

«E per non parlare del fatto che costui potrebbe alterarne l'*Energia Spirituale* portandola a zero e perciò da non poterlo proprio identificare!» rispose Etoryu.

«Almeno ci farà capire il suo livello di combattimento!» disse Zored.

«E credi non ci siano cavalieri in grado di sabotare la loro *Energia Spirituale* in battaglia!?» rispose Yuriv.

«Una volta il rilevatore mi si ruppe in mille pezzi!» continuò Kiryo.

«Allora quella poteva anche essere la tua fortuna!» disse Asthelor.

«Connesso all'orologio ha il radar che potrà servire per cercare i frammenti e i talismani anche in modalità di silenziatore!» aggiunse Migedor.

«Sì ma potremmo essere intercettati sia dall'orologio che dal rilevatore tramite le onde e quindi potrà recare danno in caso un nemico ci trovasse!» disse Sephirot.

«Infatti se parlassimo tra noi non credo sia impossibile farsi sentire dialogare se qualcuno intercettasse la conversazione!» disse Liwanu.

«Trattasi di un nemico specialmente!» aggiunse Mitsuruki.

«Già, e metti che stessimo proprio per attuare un piano!» continuò Rowen.

«In questo caso speriamo solo che ci anticipino sul fatto di escogitare un piano e rimangano fermi sul loro pensiero!» rispose Ronny Stellar-Dusk.

«Da contare che non tutti hanno la possibilità di poter avere chi li costruisce questi ricevitori!» disse Ejisho.

«Ahahaha!». Una risata da parte di tutti e quattordici quando... Dopo poco si udì una voce che proveniva da lontano e che ruppe il silenzio che c'era dopo la risata.

«Servirà per trovare quel talismano di cui un potere ignoto dispone!» aggiunse lo scienziato Matthew

Dyson che arrivò fino là!

Radar Cerca Tesori

Lo scienziato Matthew Dyson aveva sperimentato un'altra funzione che venne chiamata *Radar Cerca Tesori* e cioè un dispositivo che applicato all'orologio elettromagnetico avrà la facoltà di cercare i tesori. Questi accessori sono da applicare agli orologi elettromagnetici. Tutti e quattordici *I Cavalieri Eterei* si erano riuniti ed erano alla ricerca dei talismani mancanti che dovevano nascondersi da qualche parte nella *Valle di Ejitor* e quindi dopo che lo scienziato Matthew Dyson giunse sul posto, aveva un accessorio che consegnerà a *I Cavalieri Eterei*. Si trattava proprio di quel dispositivo radar da inserire nell'orologio ad onde elettromagnetiche che lo scienziato Matthew Dyson aveva ultimato e che permetterà ai cavalieri di cercare il tesoro nascosto.

«Presto, andiamo alla ricerca del tesoro prima che sia troppo tardi!» aggiunse Liwanu.

False identità nelle Piramidi e nei Templi

Tre sono le piramidi nella *Valle di Ejitor* e quindi: la *Piramide di Lexus*, la *Piramide di Bejuret* e la *Pirami-*

de di Oryon. Tre invece sono i templi nella *Valle di Ejitor* e cioè: il *Tempio di Jendora*, il *Tempio di Luxin* e il *Tempio di Kirnak*. Mentre poi vi sarebbero le *Tombe Sacre*. Ma che si celerà in questi monumenti? In questo luogo pare vi siano diverse entità facenti parte della stirpe dei *Kidaibu*.

I Talismani Segreti

All'interno della *Piramide di Lexus*, il cavaliere Mitsuruki era con Rowen e vi trovarono il talismano *Petalo dell'Intuizione*. All'interno della *Piramide di Bejureret*, il cavaliere Liwanu era con Shadir e trovarono il talismano *Arco del Pensiero*; e all'interno della *Piramide di Oryon*, il cavaliere Kiryo con il cavaliere Sephirot trovarono il *Frammento "B" dell'Occhio Destro di Ejitor*.

Il Talismano Essenza: il Petalo dell'Intuizione

Mitsuruki e Rowen una volta che ebbero trovato il talismano *Petalo dell'Intuizione*, videro davanti Astheor che si trasformò in uno stregone e poi lo sottrae ad essi.

Il Talismano Essenza: l'Arco del Pensiero

Così come Liwanu con Shadir che videro Etoryu che si trasformò in un rettiloide e gli confiscò il talismano *Arco del Pensiero*.

Il Frammento “B” dell’Occhio Destro di Ejitor

Anche Kiryo con Sephirot poi trovarono Ejisho che si trasformò in una strega e gli portò via il *Frammento “B” dell’Occhio Destro di Ejitor*.

Il Talismano Essenza: il Germoglio della Sensazione

Intanto... Ronny Stellar-Dusk era con Yuriv nel *Tempio di Jendora* e trovarono il talismano *Germoglio della Sensazione*. Ma ecco che essi videro Zored che si trasformò in uno stregone, poi sconfisse entrambi e glielo depredò.

La Seconda Parte del Talismano Essenza - Tao - Yang

Migedor era con Zored e si erano diretti al *Tempio di Luxin* e trovarono l'altra parte dei frammenti del talismano *Tao* e cioè la *Seconda Parte*, ossia lo *Yang* raffigurante una Fenice ed è facente parte di uno dei *Talismani Essenza* quando... tramite il *Potere* di un olfatto fino e infallibile, ecco che Migedor aveva percepito un nemico. C'era Ronny Stellar-Dusk che si trasformò in una strega e gliene privò. Quando... i rilevatori dei cavalieri vennero avvertiti dallo sciamano Hridyanshu per dirgli che qualcosa d'insolito stava accadendo.

Il Talismano Essenza: il Monile del Sentimento

Come poteva Zored essere nel *Tempio di Jendora* se stava con Migedor nel *Tempio di Luxin*? E lo stesso, Ronny Stellar-Dusk come poteva essere nel *Tempio di Luxin* se stava con Yuriv nel *Tempio di Jendora*? Ed intanto Ejisho era con Crysden e poi, addentrandosi al *Tempio di Kirnak* scovarono il talismano *Monile del Sentimento* ma pareva che ci fosse ancora una volta qualcuno. Essi trovarono Rowen e però stavolta qualcosa non aveva funzionato...

Dirigendosi verso le Tombe Sacre, il cavaliere Asthelor era con Etoryu, entrambi diretti alla ricerca dell'ultimo tesoro. E quindi, nella direzione indicata dal loro orologio, tramite il *Radar Cerca Tesori* ecco

che dal colore rosso che era, andò in giallo ed ora lampeggiava di giallo per poi passare alla luce verde fissa e subito dopo lampeggiare di verde. Erano vicini a una statua di faraone composta in diorite. E a due passi dall'oggetto immacolato che pareva fosse nascosto dentro il sarcofago di Genhemot dalla quale prendeva nome il faraone Genhemot ma... Qualcosa trattiene Etoryu. Una figura gli si pone davanti. Sì perché ancora una volta qualcuno aveva preso le sembianze di uno tra la schiera dei cavalieri di Asterya e che non dava modo ad Etoryu di compiere l'opera.

«Trovarono stavolta Ejisho. Che stava succedendo?».

Pare che forze oscure stessero nei paraggi per tentare di far fuori i cavalieri di Asterya nel tentativo quasi riuscito di rubargli i talismani e impedirgli poi di conquistare il tesoro. Quando...

«Etoryu è un inganno. Sono io quello vero!» rispose Ejisho e continuò dicendo: «I talismani scovati sono al sicuro dato che ho contatto col mago Arminio e li ha nascosti!».

«A chi poter credere?» rispose in monologo Etoryu confuso. Come lo era Asthelor del resto.

Ma un modo per poter verificare la verità c'era!

Ad Etoryu venne in mente di adoperare una sua tecnica che poteva svelare l'arcano! Si tratta del *Ballo della Verità* che consisteva nell'eseguire un brano in stile musicale denominato *Electro Swing* che rappresenta la parte più primitiva e istintuale del ballo col genere che fonde lo Swing con influenze di Jazz, e Neo-Swing, che è guidata da desideri e bisogni irrazionali che non conoscono regole sociali o morali, ed al fine compimento di tale danza la verità fu rilevata davanti agli occhi!

Delucidazione

Partendo dal presupposto che i cavalieri non percepivano i nemici in quel frangente, datosi che poteva essere proprio che essi avessero potuto portare l'*Energia Spirituale* a zero poiché i cavalieri se li erano trovati davanti... Qualcuno poi aveva fermato la strega Milvith e lo stregone Hypnotic. Proprio così, un cavaliere aveva messo fuori combattimento la strega Milvith e poi riprese il *Frammento "B" dell'Occhio Destro di Ejitor* alla strega che ebbe confiscato a Kiryo e Sephirot, poi alla strega ebbe anche preso il frammento riferito al talismano *Tao*, ossia lo *Yang* che Milvith aveva confiscato a Migedor e Zored. E riprese anche i talismani allo stregone Hypnotic che aveva confiscato, ossia il talismano *Petalo dell'Intui-*

zione a i cavalieri Mitsuruki e Rowen, e il talismano *Germoglio della Sensazione* a Ronny Stellar-Dusk e Yuriv. Dopodiché, il cavaliere, compreso il *Monile del Sentimento*, li diede in custodia al mago Arminio.

Esso fu Ejisho che stavolta non si era fatto ingannare ma usando la tecnica *Ricerca dell'Inconscio* lui ebbe subito intuito, scavando e partendo dal fatto che quei presunti falsi cavalieri non potevano essere certo quelli veri, ma doveva nascondersi qualcosa, poiché nella loro mente si celavano solo malefici ed incubi remoti e presenti. Con il cavaliere Ejisho vi fu comunque l'aiuto di Crysden ed anche poi quello di alcuni che vennero in soccorso e cioè Hridyanshu e anche Nujor, Sabryna e Windor. Adesso Ejisho stava per raggiungere il sarcofago di Genhemot in modo tale da poter andare in aiuto. Sapeva inoltre che Razun aveva con sé il talismano *Arco del Pensiero* confiscato a Liwanu e Shadir. Intanto Crysden che prima era con lui ecco che compare davanti ad Ejisho, ma non fu quello originale. Mentre Ejisho era in battaglia...

Metamorfosi

Questa era la tecnica che qualcuno tra le forze oscure era in grado di saper adoperare. Si scopre infatti che fu il *Greptylis* Razun, lo stregone Hypnotic e

la strega Milvith che nel tentativo di voler fermare *I Cavalieri Eterei*, escogitarono una trasformazione.

Un arrivo inaspettato

Razun intanto stava per aprire il sarcofago di Genhemot che aveva una briosa vetrata in *Faience* poi però... qualcuno arrivò a interrompere l'azione. Chi era sbucato dal niente? E così mentre Razun prova ad attaccare costui, il tale che era lì lo evitò per poi lanciargli una sua tecnica chiamata *Cuspide del Sole Alfa* che era un'arma di lancio di forma piramidale che lucente girava, e ferirono seriamente il *Greptylis*, tanto da staccargli un braccio.

E mentre il talismano *Arco del Pensiero* che era stato confiscato a Liwanu e Shadir andò per terra. Era quindi la volta buona per Etoryu che una volta scoperta la verità che lo aveva trattenuto prima con Asthelor; ora era lì vicino ed ebbe modo di poterlo riprendere. Poco dopo la ferita di Razun si rimarginò e il braccio come per magia rinacque. Era comunque giunto lo *Shinsora* Belthil che intervenne contro Razun per tentare di fermarlo. Belthil su Razun notò un dettaglio, oltre alla rigenerazione del *Greptylis*, anche che non indossava l'auricolare ricetrasmittente all'orecchio, il che faceva pensare che anche Razun fosse arrivato al suo stesso livello poiché il suo nemico,

come Belthil, non necessitava più dell'ausilio del rilevatore per poter interagire con qualcuno o scovare un individuo.

«Guarda un po' chi c'è?! Ti aspettavo. E non sarai sorpreso se anch'io come te non ho più bisogno di quegli aggeggi vero...?» disse Razun rivolto a Belthil.

«Saprò farmene una ragione, non preoccuparti» rispose Belthil. E non appena Belthil cercò di attaccare però, non poté farlo perché qualcosa impediva i suoi movimenti e quindi lasciava campo aperto a Razun che prima lo provocò dicendogli: «Che c'è *Angelo Principe Inviato del Tempio* sei in difficoltà per caso?». Anche se era un demone a doverlo dire, diede comunque ulteriore prova ai cavalieri di ciò che poteva essere Belthil! Intanto... Razun provò a sbarazzarsi di lui con la tecnica dell'*Assalto Lacerante* che con un balzo va a colpire con artigli aguzzi che gettano a terra Belthil e stava per riprendergli il *Frammento "A" dell'Occhio Destro di Ejitor* ma... Poi arrivò Etoryu sin là ed ebbe dato in custodia al mago Arminio il talismano *Arco del Pensiero*, mentre il mago stava in posa difensiva con la *Barriera d'Urto* che gli circondava l'aurea.

E adesso prova allora Etoryu con la *Meteora Lucente* ad attaccare Razun.

Ma adesso accadde che... Razun poté rispondere con la sua tecnica denominata *Raggio Deflagrante* e pareva che questo raggio composto da materiale

esplosivo emanato dal *Greptylis* fosse potente, ed in vantaggio, stava per neutralizzare la meteora, quando... qualcosa accadde, e quindi ecco il *Vortice Infuocato*. Era il cavaliere Ejisho che annientò il colpo di quel raggio e però mentre Belthil ferito, riprese i sensi, e si ricompose, rimettendo quindi il tanto lottato Frammento “A” dell’Occhio Destro di Ejitor ben incastonato all’armatura, adesso una luce fuoriusciva dal sarcofago che come incanto si aprì e poi il talismano *Stella a Sette Punte* si elevò.

«Eccomi!» disse il cavaliere Ejisho. Ma nel tentativo di prendere quel talismano... «Troppo tardi cavaliere», rispose Razun. Dopodiché, il talismano del *Settenario* rientrò nel sarcofago e il *Greptylis* venne folgorato ma... aspettando che si potesse riprendere dal colpo però... scappò via tramite un “Buco Nero” poco più in là. Anche il sarcofago di Genhemot però era scivolato all’interno di quel “Buco Nero”. E così appena i cavalieri furono tutti e quattordici di nuovo riuniti, insieme a Belthil entrano in quel “Buco Nero”.

Le Tombe della Valle

I cavalieri che girovagavano per la *Valle di Ejitor* d’un tratto poterono assistere a qualcosa d’insolito... ossia che le tombe in cui vi erano esposte nei pressi

della valle si aprirono e dall'interno uscirono delle mummie.

La Percezione Extrasensoriale

Questa fase chiamata *Percezione Extrasensoriale* avrebbe permesso ai *Cavalieri Eterei* d'innalzarsi a un livello molto importante, sia fisicamente, ma soprattutto mentalmente, ed anche fornendo loro una percezione che influisce nel saper discernere il sentimento che nasce dal cuore e così, questa sensazione permetterebbe loro variazioni di "Colore" e "Forma" dell'Armatura.

Valutando che i cavalieri abbiano i cinque sensi sviluppati, essi avendo appreso l'*Elemento Etere* hanno stabilito almeno una miglioria degli *Iper-Sensi* e perciò l'aspetto rinvigorito dei *Cavalieri Eterei* dopo aver acquisito la *Percezione Extrasensoriale* ha inoltre permesso di rendere maggiorato il fisico dei cavalieri. Essi scaturiscono questo *Potere* che viene notato anche da un effetto delle armature denominato *Sparkling Color Radiation* e ne rilevava il *Potere* e ciò ne cambia di colore o potrebbe modificarne un po' l'estetica togliendo o aggiungendo parti assemblate in essa, dando la peculiarità di poter essere trasformata però solo se indossata da chi ha il cuore puro e che ha la caratteristica di essere forgiata da una divinità,

un fabbro specializzato, un mago eccetera... Come in tal caso lo è per *I Cavalieri Eterei*.

Ed infine i cavalieri devoti alla dea Asterya, ovvero *I Cavalieri Eterei* che arrivando sin qua, scopriranno di aver appreso dieci facoltà segrete: gli *Ideali del Cavaliere* che avrebbero donato loro doti alquanto maggiorate come la possibilità d'arrivare a lanciare i colpi alla *Velocità Supersonica*.

Effetto Sparkling Color Radiation

L'effetto *Sparkling Color Radiation* include il fatto che qualunque armatura indossino *I Cavalieri Eterei*, potrà cambiare d'aspetto rilevando il *Potere* acquisito, variando quindi a seconda dell'*Energia Spirituale* che il cavaliere avrebbe in quel preciso momento, e in tal caso l'effetto interagisce. Perciò le armature modificano alcuni particolari estetici come il colore o i ricami, oppure entrambi, e in questo caso per le armature del primo stadio che sono dette armature *Horizon Sparkling Color Radiation* vi sono dei cambiamenti. La resistenza o la flessibilità dell'armatura varia quindi, relazionandosi alla propria *Energia Spirituale* del cavaliere mantenendo però in linea di massima uno standard di base per ogni modello di armatura (riferendoci alla forma) mentre il colore può variare per ogni modello di armatura. Ecco che avreb-

bero questa variazione, ma potrebbero anche non cambiare d'aspetto e restare con la caratteristica classica se il cavaliere lo desidera, senza avere variazioni. Ma sarà il cavaliere stesso che la indossa a far variare la forza stessa che può essere amplificata (entro certi limiti) dall'*Energia Spirituale* di chi l'indossa; viceversa l'armatura aumenta (sempre entro certi limiti) la potenza del guerriero di cui è governato.

Altro Mondo

Dopoiché Razun si addentrò in quel “Buco Nero” anche i quattordici cavalieri e Belthil vi erano entrati. Tuttavia adesso si trovavano nel trovare una via scaturita da onde gravitazionali e poi ergeva la via di luce detta “Buco Bianco” che portava in una terra prediletta da molti, ovvero sul pianeta *Orune*. Lo *Shinsora* Belthil sebbene non si fosse ben evidente se concerne i cavalieri di Asterya fosse alleato, neutro, o addirittura avversario, faceva notare di essere dalla loro parte.

Belthil perciò voleva aiutare i cavalieri a recuperare i talismani nascosti. Tutti erano pronti a far risplendere i talismani di un inebriante fervore e così... le streghe malvagie della *Luna Nera*: Grumilda, Milvith, Yrval e i perfidi demoni del *Sole Nero*: Olzur, il mago Aragon, il *Greptylis* Razun e lo stregone Hyp-

notic, i quali affronteranno i quattordici paladini nonché cavalieri della dea Asterya. Chissà come andrà a finire!

Come Impostare un Rituale

Possiamo definire un “Rituale” o un “Incantesimo” come l’insieme di alcune azioni, strutturate e regolate. Le tradizioni della “Magia Cerimoniale” hanno radici antichissime. La *Luna Nera* presiede malefici ed ogni magia di carattere distruttivo ha fasi lunari correlate ad un determinato avvenimento. Un fatto importante per eseguire un rito è quello di stabilire l’ora e il giorno di realizzazione e come peraltro nelle altre fasi lunari; ma in questo caso, i giustizieri del Bene non dovranno commettere errori. La seguente orazione della Luna perciò, eseguita in fase di Luna calante è il momento perfetto per rituali di allontanamento e di purificazione, e associando uno degli *Elementi* fondamentali per tale operazione senza alcun dubbio in questo caso è da prendere in considerazione l’*Elemento Terra* poiché è un momento di ritiro, introspezione e purificazione, fasi che si allineano con le caratteristiche terrene di stabilità.

Il suo simbolo in alchimia è un triangolo equilatero con la punta rivolta verso il basso, attraversato da una linea orizzontale. È utilizzato nei rituali e negli

incantesimi che richiedono il favore di questo *Elemento* e che richiedono le sue energie, come quelli legati alla stabilità, alla crescita, alla prosperità e alla guarigione; in particolare, quando si parla di “*Magia Bianca*”.

Il Rituale Previsto. Calendario Lunisolare per gli Astri Sole e Luna

Anche se la magia non vi è proprio intesa in “*Bianca*” o “*Nera*”.

Per l’orazione magica corretta del Sole invece è importante non iniziarlo nella fascia di crepuscolo o quando il Sole non tramonta mai, purché si possa assistere a un’eclissi solare. Durante un’eclissi, potrebbero influire la percezione dell’abilità mentale, della salute fisica e dell’*Energia Spirituale*. Tuttavia, la fase di Luna piena è il momento giusto per caricare cristalli e pietre o gli strumenti rituali come talismani. E dunque, i cavalieri che aiuteranno a contemplare il rituale per salvare *Etherya* nella fase lunare sono: Crysden, Migedor, Shadir, Yuriv e Zored. Mentre coloro che collaboravano per il rituale solare sono: Asthelor, Ejisho, Etoryu, Liwanu e Rowen. Invece per supporto del pianeta *Orune* sono: Kiryo, Mitsuruki, Ronny Stellar-Dusk e Sephirot. Alcuni di loro scopriranno di saper adoperare più di uno degli *Ele-*

menti associati alla loro *Energia Spirituale*. Nel frattempo, stava per arrivare la dea Asterya con la sua fedele Skyward che è un Semokucho femmina dal manto azzurro e col dorso bianco, ossia colei che sorveglia tra le divinità celesti.

CAPITOLO 15. LA GIUSTIZIA TRIONFA

I giorni in cui verrà canalizzata l'energia sono compresi tra domenica e lunedì con il Sole all'apice e in fase di Luna calante. È un mezzogiorno di domenica e quindi siamo alla "Culminazione superiore del Sole". Vi erano dei demoni durante il rito e così, il cavaliere Asthelor stava per prendere una freccia dalla faretra ed era quasi pronto a direzionare la mira del suo arco e tirare la freccia al primo demone che lo avrebbe disturbato. Appena ebbe capito che uno stava per attaccare, Asthelor gli lancia una *Freccia d'Argento* con la quale poi, la saetta di questa freccia argentata annienterà il demone. Mentre Migedor era un po' distante dagli altri e stava attendendo la contemplazione di un'energia, ecco che da un'altra parte c'era il mago Aragon e lanciò la *Tempesta Incandescente* che consiste in un'ondata di fuoco rovente ed era in direzione di Rowen che cerca di contrastare con le *Zanne Impetuose*, ma l'impatto è forte... e neutralizzano il colpo di Rowen.

Vi era poi giunto l'intervento di Yuriv che scaglia il *Flusso Cosmico* alla quale consiste nel poter generare con le sue mani una sfera luminosa e poi la farebbe esplodere in un bagliore dorato che si riversa in tal caso contro il mago Aragon.

Poi arrivò il mago Arminio che disse ad i cavalieri di proseguire poiché avrebbe terminato lui l'incontro col mago oscuro.

Il mago Aragon dunque rivolgendosi al mago Arminio disse: «Arminio difenditi da questa.» Aragon gli lanciò la *Tempesta Incandescente*, ma il mago Arminio ribatté con la *Tempesta di Quiete* ove la calma generata spezzerà la tecnica oscura. Poi Aragon rivolgendosi ad Arminio disse: «Andiamo da un'altra parte!» ed Arminio rispose: «Come vuoi tu!» E così il mago Aragon gli lancia la *Meteoropatìa* dove il luogo pareva essere ventoso e tenebroso, ma il mago Arminio adesso prova il *Distillato Metafisico* alla quale composto genera un effetto devastante al nemico e dopo che il mago Aragon perse conoscenza, nemmeno intervenne il mago Arminio che l'*Inversione della Meteoropatìa* era avvenuta naturalmente.

Poi in lontananza vi era la strega Yrval che cercò d'intervenire con le *Creature Incantatrici* e questi spiriti demoniaci che cercavano di persuadere l'avversario, mentre era con le sembianze di Ronny Stellar-Dusk contro Ejisho, ma il cavaliere Ejisho intanto con la sua *Barriera Illusoria* crea col pensiero una barrie-

ra infrangibile che gli fa da scudo. Poi con la tecnica denominata *Illusione Diabolica* ecco che stavolta si concentra nel far apparire degli spiriti che in questo frangente che sembrano proprio aver fermato la strega ed essa finì però ferita e sconfitta anche se non battuta del tutto, poiché il cavaliere l'aveva risparmiata.

Intanto, Razun col suo *Potere* della *Metamorfosi* ecco che si era appena trasformato nel cavaliere Shadir e stava lanciando contro Sephirot uno sputo di acido solforoso denominato *Getto Velenoso* che lo scaraventano a terra...

«Quello non è Shadir ma Razun trasformato in lui!», disse Ejisho a Sephirot mentre veniva in suo soccorso. E perciò Sephirot, rialzandosi cerca poi di potersi difendere con la sua spada *Excalibur* anche se... per un attimo il *Greptylis* pareva sopraffare, ma dopo che tre cavalieri furono stati avvertiti da Belthil, ecco che Razun il *Greptylis* poi viene attaccato con i colpi messi a segno assieme ai tre cavalieri Eto-ryu, Liwanu e Shadir, quello vero che poi sopraggiunse lì, mediante le seguenti tecniche: Eto-ryu con la *Meteora Lucente*, Liwanu con la *Spirale del Pavone* e Shadir con la *Polvere Interstellare*, ossia dei grani di polvere contenuti nel mezzo interstellare che assorbono la radiazione emessa dalle stelle.

Adesso, arrivò Belthil che disse ai cavalieri di andare e che se la sarebbe sbrigata lui con il *Greptylis*

Razun che rivolgendosi a Belthil disse: «Assaggia questo...» e così Razun lo attacca subito con l'*Assalto Lacerante* ma Belthil gli ripose: «Provaci!» e nel mentre lo *Shinsora* cerca di controbattere con la *Cuspide del Sole Alfa*!

Poi ancora una volta Razun attacca con una tecnica denominata *Raggio del Sole Nero* e questo devastante raggio oscuro va a proiettarsi contro il *Raggio del Sole Bianco* di Belthil al quale proietta verso il nemico un profondo e intenso candore di luce che lo mette fuori combattimento.

E nell'attesa che Migedor si fosse concentrato abbastanza nell'applicazione del suo *Potere* scaturito dalla Luna doveva farsi aiutare poiché non basterà gestire l'altro suo *Elemento Acqua* ma dovrà far passare i suoi effetti della Luna anche a qualcuno in grado di poterli gestire con un *Elemento* corrisposto, ovvero l'*Elemento Acqua* e quindi cercherà il cavaliere Zored che ha l'*Elemento Cristallo* e abbina l'*Elemento Acqua* con l'*Elemento Tempesta*, e gestisce l'*Elemento Luna*. Poi il cavaliere Crysden, dandosi che i suoi *Elementi Ghiaccio/Neve* possono o meno essere collegati all'*Elemento Acqua*; ed anche il cavaliere Yuriv che gestisce l'*Elemento Luna*.

La dea Asterya intanto, suonando lo strumento dell'arpa dunque approfittò del fatto di voler restituire il *Talismano Luna* alla dea Miranda e il *Talismano Sole* al dio Urenyo. La strega Grumilda terminò la manipo-

lazione delle erbe velenose e sostanze organiche che racchiuse all'interno di un'ampolla! E così mentre Crysden, Yuriv e Zored caricavano il colpo segreto; la strega Grumilda adesso stava per far fuoriuscire i componenti, per cui all'ampolla venne tolto il coperchio... le sostanze stavano per colpire i tre cavalieri per non permettergli di ultimare l'effetto Luna di Migedor. E quando la strega stava per colpirli, con un lampo... qualcuno aveva deviato la traiettoria.

La Dea Asterya in azione

Dopo un attimo la strega Grumilda si stupì, ma aveva intuito chi poteva essere stato e perciò lanciò contro il colpevole la *Nebbia Oscura* che avrebbe generato la quasi totalità del campo visivo. E così arriva l'intervento simultaneo di Ginevra la quale non voleva rivelarsi ai cavalieri, ma venne coinvolta a dover in tutti i modi difendersi dall'attacco della strega Grumilda che l'aveva captata. La sacerdotessa Ginevra si difese con la sua *Lucentezza Siderale* e nella propagazione di un'onda smisurata di luce ecco che si nota una sublime *Energia Spirituale* datosi che lei è una Dea e l'effetto fu strabiliante. La candida luce che forgiava era dirompente allo stesso modo e Ginevra l'aveva proiettata contro la strega Grumilda mettendola fuori combattimento.

Mentre il cavaliere Etoryu stentava a credere... si gira verso Ginevra che con quel colpo appartenente al suo *Elemento Radiazione* era intervenuta per contrastare la strega Grumilda e riuscì nell'impresa. Poi nelle vicinanze c'era però il demone Milvith ed interagì con il *Flusso Stregato* che consisteva in una radiazione di gas tossici e stava per attaccare Ginevra ma Etoryu lo notò e dunque spezzò l'attacco con una radiazione luminosa che mai aveva sperimentato. Nel mentre Milvith stava per colpire il cavaliere Etoryu con una lancia imbevuta nel veleno e però non giunse a destinazione, poiché una freccia dorata scagliata a distanza la trafisse prima ancor che potesse dare a Milvith il tempo di poterla lanciare. Era intervenuta tempestivamente la dea Miranda che con il suo arco aveva scagliato la *Freccia d'Oro* e la freccia dorata aveva eliminato il demone femmina Milvith.

Intanto lo stregone Hypnotic adopera la tecnica dei *Demoni Oscuri* e quindi degli esseri indemoniati stavano per andare contro Miranda e così, in direzione del malefico Hypnotic c'era Asthelor ed ebbe l'opportunità di scagliare dunque la *Freccia d'Argento* ove una freccia argentata metterà fuori combattimento lo stregone Hypnotic che a sua volta faranno svanire le creature mostruose. Ma d'improvviso ecco che Asthelor aveva avvertito qualcosa ed esclamò: «Da dove proviene questa *Energia Spirituale* maligna? Chi sei?». Nemmeno a continuare che arrivano le *Creatu-*

re dell'*Oblío* e cioè delle creature spirituali e demoniache.

Come Miranda, adesso Asthelor scagliò la *Freccia d'Oro* e questa freccia dorata era in direzione di chi poteva essere il presunto avversario, e dopo qualche istante, nel caso non avesse funzionato, Asthelor aveva anche scagliato alcune *Frecce Esplosive* ove l'accumulo e rilascio di energia, accompagnata da un aumento di pressione aveva generato esplosioni all'impatto, e ciò era come una strategia da poter confondere, in modo tale poi che Asthelor potesse cambiare zona di avvistamento.

Era Olzur l'artefice che aveva fatto arrivare quelle orrende creature, e poi intervenne Ejisho che prima gli proiettò contro la tecnica della *Ricerca dell'Inconscio* e ne rimase sollevato sapendo che in quel diavolo non ci fossero altro che incubi e malefici di ogni tipo e così prova a debilitargli la mente, ma non riuscì, e decise di cambiare tattica, poiché Olzur non glielo concedette, ed Ejisho gli sferra la tecnica denominata *Sigillo della Fenice* e cioè consisteva in un volo di una fenice incandescente che sfreccia rapida a marcare il segno.

«Ah! Cosa pensi di fare cavaliere...?». Parlò Olzur che poi mandò il suo micidiale *Mondo della Dimenticanza* che ha la meglio sul cavaliere Ejisho, gettandolo lontano non si sa dove spiritualmente... intanto, Asthelor e Ronny Stellar-Dusk avevano organizzato

un colpo simultaneo denominato *Proiettile Saetta* alla quale un inaspettata pallottola fulminea si dirige contro il demone per guadagnare tempo, non appena videro che Olzur si era focalizzato sul cavaliere Ejisho, ma inutilmente.

L'Essere Immacolato

E così, i cavalieri: Crysden, Yuriv e Zored stavano quindi per sprigionare l'energia immagazzinata, quando... i loro *Radar Cerca Frammenti* cominciarono a suonare passando dal colore rosso al giallo ed infine al verde lampeggiante in breve tempo. Dopo qualche istante, i tre videro passare in alto una colomba bianca che volava e portava qualcosa di luccicante nei suoi artigli. Ed il suono e i colori del radar sugli orologi si affievolirono appena la colomba si stava allontanando. I tre cavalieri non potendo distrarsi continuarono a contemplare l'energia che adesso era stivata con tutte insieme le loro *Energie Spirituali*.

I cavalieri: Crysden, Yuriv e Zored ebbero l'opportunità di poter finire l'esperimento insieme a Migedor che stava più distante da loro, però Olzur li stava per attaccare, ma a distrarre ed infastidire il demone, subentrò Kiryo con la sua tecnica del *Flusso di Draghi* che sebbene in un primo momento poteva apparire

più debole visto che il colpo di Olzur aveva quasi oltrepassato il raggio di partenza, ecco che all'improvviso vi fu un ribaltamento.

«Da non credere!» affermò Sephirot... Doveva esserci assolutamente una spiegazione plausibile su tutto ciò.

«L'hai detto amico!» rispose Ronny Stellar-Dusk che era lì vicino. Intanto, più carichi che mai... alla *Velocità Supersonica* adesso vi erano: Crysden, Migedor, Yuriv e Zored che avevano contemplato e lanciato la combinazione delle materie e generarono il *Flusso Lunare* che consiste in una materia che mescola dei frammenti di ghiaccio e rocce nakhlite impressi in una sfera luminosa che si scagliò contro Olzur.

Ma dopo questo ci fu un gran vento, fumo e polvere che trascinavano granelli sia incandescenti che congelati, e pareva quindi non fosse ancora finita... perché la sagoma che s'intravedeva era quella di Olzur il dio del Male, lo si vedeva immobile come se il suo corpo fosse indistruttibile e avesse respinto tutti i colpi sferrati dai cavalieri dando poi una sensazione d'impossibilità nel poterlo sconfiggere, e così nuovamente ricomposto... stava per lanciarne uno lui tra i suoi *Poteri*, ossia un *Abisso Infernale* ove tecnica consisteva nel trasportare i malcapitati negli *Inferi*.

“Adesso è la fine...” Tutti pensarono... Datosi che spazzò via diversi cavalieri anche lontani, e che stavano per finire in un dirupo, ma il talismano *Stella a*

Sette Punte che più in là aveva Belthil, sprigionava la forza necessaria per annebbiare la visione di Olzur... ed intanto giunse nei dintorni anche Ronny Stellar-Dusk che stava pensando a come incastonare i frammenti datosi che ne mancava ancora uno... e non gli tornava proprio.

Il sarcofago di Genhemot era giunto qua sul pianeta *Orune* e il cavaliere Etoryu lo ritrovò udendo il suono e notando il *Radar Cerca Tesori*. Ma quando stette per aprirlo ecco che... Razun stava per colpire il cavaliere con il *Raggio Deflagrante* quando... dopo essere riuscito a uscire da quel *Mondo della Dimenticanza* sconfiggendo i demoni del luogo ecco che intervenne Ejisho con la sua *Alterazione della Resistenza* che per mezzo di un sottile raggio emesso da un dito, Ejisho intaccherà il cervello ed obbligherà Razun ad eseguire ogni suo ordine. La tecnica svanirà non appena l'avversario abbia obbedito all'ordine imposto. E nel mentre Ejisho udiva poi il suono proveniente dal suo *Radar Cerca Tesori*, stava ordinando a Razun di assistere appena Etoryu aprirà il sarcofago.

Una luce fuoriusciva da là e mentre Razun ebbe terminato l'effetto d'ipnosi cercò di colpire Etoryu ma una barriera vi si formò e il colpo gli si torse contro, mettendo così il *Greptylis* Razun fuori combattimento. Adesso il cavaliere Etoryu poté prendere quello che c'era all'interno del sarcofago di Genhemot, ossia il talismano *Stella a Sette Punte*! Intanto i

colpi dati in precedenza non avevano ancora eliminato Olzur, ma ricomparve e di conseguenza stava per colpire il cavaliere Etoryu con un colpo micidiale... ma Shadir da ruolo di *Maestro Osservatore* udì una voce ed era quella del dio Urenyo e di conseguenza... Il dio Sole Urenyo inizia a suonare la *Melodia della Soave Leggerezza* ove la limpidezza trasportava coloro al quale udivano e poi, dopo qualche istante, cambiò canzone e perciò, stava aiutando Shadir a capire come poter ampliare il suono del suo strumento in modo tale da potersi confrontare con un demone di alto livello come Olzur. Intanto... Urenyo ha con sé la sua cetra ad otto corde ed era quindi il suo intervento, che giunto d'improvviso, aiutò il cavaliere Shadir suonando contemporaneamente a lui la stessa melodia per la quale Shadir stava per emettere, e così ecco la *Melodia della Redenzione*. E dunque, Shadir che stava fluttuando in aria ecco che disse a Olzur le contestuali parole: «Adesso ti scaccerò tramite questa melodia Olzur». Mentre più in là... Un particolare lo intuì immediatamente Etoryu ed era che stava presagendo *Energie Spirituali* oltre ad udire una melodia! Infatti il cavaliere Etoryu proprio in questo momento stava dicendo ad Ejisho, Mitsuruki e Liwanu che stavano lì accanto: «La sentite anche voi questa melodia!?» e intanto Etoryu pensava in soliloquio: “Sto percependo l'*Energia Spirituale* di un dio”. Sopraggiunse poi Ronny Stellar-Dusk che avvertì Ejisho ed

Etoryu, dicendo: «Attenti che Olzur è vivo ed è proprio sopra di noi. Muoviamoci o il colpo emesso finirà per distruggerci!».

Il Frammento “C” dell’Occhio Destro di Ejitor

Intanto *I Cavalieri Eterei* contrattaccano simultaneamente applicando delle loro tecniche.

Asthelor: *Freccia d’Argento*,
Crysden: *Polvere di Namibia*,
Ejisho: *Sigillo della Fenice*,
Etoryu: *Meteora Lucente*,
Kiryo: *Flusso di Draghi*,
Liwanu: *Spirale del Pavone*,
Migedor: *Artigli del Lupo*,
Mitsuruki: *Fulmine Deflagrante*,
Ronny Stellar-Dusk: *Proiettile d’Oro*,
Rowen: *Zanne Impetuose*,
Sephilot: *Esplosione Nucleare*,
Shadir: *Polvere Interstellare*,
Yuriv: *Flusso Cosmico*,
Zored: *Tempesta Lunare*.

Gli attacchi colpiscono Olzur e dopo un po’ mentre si stava assistendo...

Più in là, si poteva notare come in alto quella colomba che videro i cavalieri: Crysdén, Yuriv e Zored, andò adesso da Liwanu e gli portò l'ultimo frammento mancante, ovvero il *Frammento "C" dell'Occhio Destro di Ejitor* che poi egli lo passò a Ronny Stellar-Dusk e non appena venne incastonato... il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* si compose!

La Dea Asterya e la sorte dei Talismani

Ecco che lo sciamano Hridyanshu fu stato contattato da Liwanu per dovergli rendere il *Papiro*, ma lo sciamano fu avvistato dallo stregone Hypnotic che, trasmutato nel cavaliere Liwanu gli disse: «Sciamano Hridyanshu ti attendevo per ricevere il *Papiro*». Ma lo sciamano gli rispose: «Invece io non ti aspettavo!» e così, lo stregone Hypnotic riversa i *Demoni Oscuri* allo sciamano Hridyanshu che si stava destreggiando a difendersi con l'*Onda Cosmica* che era una fonte di energia implosa da un'onda e prevalse, ponendo fine al combattimento.

Lo sciamano Hridyanshu a questo punto trova il vero cavaliere Liwanu e gli ridiede il *Papiro* dopo averlo contattato, adesso Liwanu stava per procedere a leggere la formula che il *Papiro* conteneva, mentre... Avendo i talismani adesso si dovrà procedere alla purificazione e consacrazione di essi, riattivandoli

nella giusta maniera considerando l'ora, e il giorno per la fase di Luna calante. Una volta stabilita l'area del Cerchio di Protezione, andando poi in corrispondenza di ciascuno dei quattro punti cardinali e richiamate a voi l'energia degli *Elementi del Cosmo* si attua così il "Rito".

Scientificamente la Luna e il Sole venivano chiamati *Occhi del Cielo* dagli antichi, poiché essi vigilavano su tutto ciò che si compiva sul *Regno di Etherya* e nella natura. Per eseguire al meglio un lavoro magico, sia esso un rito, un incantesimo o la stesura di un talismano, eccetera... bisogna controllare che i due astri si trovino nella giusta posizione nel cielo, per attingere da loro il massimo delle influenze positive ed utili al fine di avere successo e vittorie. La Luna ogni mese compie il giro del cielo ed entra in tutte le case astrologiche. Spesso si trova in congiunzione col Sole e con gli altri pianeti ed occorre quindi rilevare l'esatto momento di tali entrate e congiunzioni.

Non è strettamente necessario, ma volendo dare una grande spinta agli incantesimi per non rimanere delusi dai minimi risultati che si possono ottenere facendo mancare agli stessi questa ulteriore spinta, ciò diviene al fine un'azione assai incisiva e rilevante. Lo *Shinsora* Belthil passò il talismano della *Stella a Sette Punte* alla dea Asterya e furono così radunati i tre *Talismani Luna*, i tre *Talismani Sole*, i sei *Talismani Essenza*, i tre *Talismani Etherya*, vennero poi assem-

blati i tre frammenti che componevano l'univoco *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* ed i quattordici *Talismani dei Cavalieri Eterei*; ma occorreva altresì sapere come utilizzare quel talismano suddiviso in tre frammenti per poter ultimare l'opera ed esorcizzare l'incantesimo. E così mentre la dea Asterya contemplava, i quattordici cavalieri dovevano disporsi in "Cerchio" e poterono concludere con le parole contenute nel *Papiro*!

Connessione Spirituale degli Astri

Le tecniche scagliate dai nostri eroi cavalieri non furono ancora abbastanza e in Etoryu vi si aggiunsero forze in più in lui, e quindi oltre a tutte le *Energie Spirituali* messe assieme ai cavalieri vi furono perciò anche quelle manifestate e donate dalle divinità benefiche che tutt'a un tratto poi vi si formarono gli *Astri* che avrebbero richiamato così un'onda d'urto contro Olzur. Quel colpo carico di un agglomerato interstellare con polvere, idrogeno e plasma che porterà a denominare la tecnica *Nebulosa di Hamal* e poi una voce giunse ad Etoryu e gli diceva: «Proietta il talismano al cielo». La tecnica di Etoryu aveva causato una sorta di ulteriore cambiamento al diavolo Olzur di cui proprio in quell'istante arrivò un bagliore che lo eliminò. Nello stesso istante vi fu altresì un

momentaneo cambiamento di colorazione e di composizione nelle armature *Horizon* dei *Cavalieri Eterei* datosi che erano diventate tendenti al colore turchese. E ciò fu causato dai talismani oltre che dall'effetto *Sparkling Color Radiation* della *Percezione Extrasensoriale* che unì il *Potere* degli *Astri* dei *Cavalieri Eterei*.

L'incantesimo maligno svanì ed una forza misteriosa scacciò il Male. Il *Potere* della *Creazione dei Sogni* radiava sul pianeta *Etherya* e su *Harunya* era finalmente tornata la quiete. Davvero allora è quindi giunta la fine? Le forze oscure saranno veramente sconfitte? E la *Luce* avrà ottenuto il totale splendore dell'intero universo e degli universi paralleli?

Questo ancora non lo sappiamo ma... anche se non fosse così...

Tuttavia *I Cavalieri Eterei* adesso potranno avvalersi della facoltà di essere riconosciuti come *Etaïroi* (Ἐταῖροι o *Hetâïroi*). *I Cavalieri Eterei* saranno dunque la nostra speranza! Le tenebre sono sconfitte, intanto vi era giunto il momento di serenità per gli eroi dei *Cavalieri Eterei*, ovvero i paladini della giustizia! Adesso l'univoco *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* si era disperso in frammenti, mentre sono di nuovo riposti e conservati nel *Regno di Etherya* al *Castello di Rewylon* sempre con parsimonia benefica i talismani seguenti: i tre *Talismani Luna*, i tre *Talismani Sole*, i tre *Talismani Etherya* e i sei *Talismani Essenza*. Mentre riguardo i cavalieri della giustizia, ossia i quattordici

Medaglioni o Talismani dei Cavalieri Eterei emettevano una splendida luce candida.

La continuità dei Giorni lascia la volontà di Crescita in Sé, e la Consapevolezza di Dover Giungere poi... al Giorno del Giudizio!

Anche nella Profonda Oscurità del Cosmo, c'è Una Luce che Attende di Essere Rivelata!

