ETTORE BERTI

I CAVALIERI ETEREI

L'INSPIEGABILE

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

Indice dei contenuti

Capitolo 16. L'inizio di un'altra catastrofe 3
Capitolo 17. Il discorso del Mago Arminio 17
Capitolo 18. Partenza per rompere i Sigilli 29
Capitolo 19. Guai in Vista 53
Capitolo 20. Percorso Intricato ma Rilevante 71
Capitolo 21. I Leliuri 89
Capitolo 22. Una Donna in Pericolo 103
Capitolo 23. Microcosmo e Macrocosmo 115
Capitolo 24. I Cavalieri Ombra 127
Capitolo 25. Sentimenti Ambivalenti 141
Capitolo 26. Segreti tra l'Ignoto 151
Capitolo 27. Conflitti Interiori 161
Capitolo 28. Misteri Reconditi 173
Capitolo 29. Le Fasi Finali 185
Capitolo 30. La Guida Interiore 197

I CAVALIERI ETEREI

L'INSPIEGABILE

VOLUME II

I Cavalieri Eterei: L'Inspiegabile
Volume II ° Prima Edizione ° 2026
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 16. L'INIZIO DI UN'ALTRA CATASTROFE

Adesso che i quattordici paladini hanno finalmente capito di essere proprio loro *I Cavalieri Eterei* e prendendo sempre più confidenza della loro *Energia Spirituale* ormai, dopo aver acquisito la *Percezione Extrasensoriale* inoltre hanno potuto notare una caratteristica denominata *Sparkling Color Radiation* e che in questo caso, i cavalieri che indossano le armature *Horizon* divengono quindi le *Horizon Sparkling Color Radiation* ed avrebbero portato dei cambiamenti, e ciò consisteva nel rafforzarli fisicamente cosicché permetteva loro la possibile variazione delle armature di particolari modifiche o eventuali aggiuntivi dell'attuale armatura o parti ricamate che potrebbero variare nello stato attuale, o nell'avvenire. Infatti, per il momento, i loro *Elementi* avrebbero dato loro l'energia necessaria per poter aver messo fuori gioco alcune streghe facenti parte della *Luna Nera* ed alcuni demoni appartenenti al *Sole Nero*. Ma... la quiete vi è stata fino adesso e la pace non è ancora giunta, poi-

ché imminente era la prossima catastrofe che aveva consentito la partecipazione dei nostri eroi cavalieri.

Divinità Lunari e Streghe

Anche stavolta vi sono alleati dalla parte della *Luna Bianca* e quelli che stanno da quella della *Luna Nera*.

Luna Bianca: Selarya - la Dea Lucente

La dea Selarya ha gli occhi di colore amaranto ed i capelli lunghi e castani. Ella appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* della *Luna Bianca* ed essendo la personificazione della Luna piena, ella gestisce l'*Elemento Luna*, l'*Elemento Luce*, ha poi il *Potere* dell'*Emissione Cosmica*, l'*Elemento Radiazione*, l'*Elemento Tempesta*, e potrebbe anche gestire l'*Elemento Tempo*. Inoltre gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*.

La dea Selarya proviene dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* e indossa un'armatura dorata con decorazioni rosse delle cosiddette armature appartenenti alla casta delle Dee, ossia le *Goddesses*. Mentre l'altra tipologia che ella può adoperare è un'armatura prettamente rossa con ornamenti dorati della categoria delle armature degli Angeli, ossia le *Angels*.

Le Dee del Tempo

A rappresentare le quattro stagioni vi sono le seguenti dee: la dea Eramige "la Giustizia", la dea Sabryna "la Pace", la dea Zelinda "il Rispetto", e la dea Anastasia "la Disciplina". Queste sono le quattro *Dee del Tempo* ed appartengono all'*Ordine delle Divinità Angeliche* provenienti dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* che svolgono l'alterna vicenda delle stagioni: primavera, estate, autunno, inverno e personificano le ventiquattro ore.

Luna Nera: la Megera Nuziwa

La strega Nuziwa ha gli occhi di colore porpora violetto ed i capelli neri, lisci e lunghi. Ella è la personificazione della Luna calante ed è la *Regina degli Spettri e dei Portali.*

La diavolessa Nuziwa appartiene all'*Ordine delle Streghe* della *Luna Nera* e dalla *Loggia Nera* e tramite l'*Elemento Luna* abbinato al *Potere* oscuro potrebbe riuscire ad effettuare *Paradossi Temporali.* Gestisce l'*Elemento Oscurità/Ombra*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Acido*, l'*Elemento Nulla*, l'*Elemento Lava.*

Nuziwa essendo strega è guida degli *Inferi* e rappresenta la capacità di muoversi fra la realtà del mondo "oggettivo" e la realtà inconscia o archetipica della psiche e gestisce perciò il *Potere* della *Figura e dei Movimenti*.

Nuziwa ha differenti *Animali Totem* che adopera in diverse circostanze ed eventuali *Viaggi Spirituali* e inoltre ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Ha il *Potere* della *Metamorfosi Controllata*, ed inoltre gestisce l'*Elemento Illusione*, l'*Elemento Pozione*, l'*Elemento Veleno* e potrebbe gestire l'*Elemento Tempo* se fosse aiutata.

Essa è la sposa di Volko ma Nuziwa svolgeva la stessa funzione del suo consorte, cioè governare negli *Inferi*. La strega Nuziwa indossa una vestaglia di colore rosso porpora ed un'armatura color borgogna con ricami magenta e fanno parte delle corazze che sono denominate armature delle Streghe, ossia *Witches,* e può indossarne anche una di colore rosso porpora che fa parte delle armature dei Demoni, ossia le *Demons*.

Divinità Solari ed i loro alleati

Anche stavolta vi sono alleati dalla parte sia del "Bene" che del "Male" e quindi: del *Sole Bianco* e del *Sole Nero*.

Sole Bianco: il Dio Helyon

Helyon ha gli occhi di colore celesti ed i capelli dorati lunghi e ondulati. Egli appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* del *Sole Bianco* e proviene dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* e con i *Poteri Psichici* con la quale ha la possibilità di saper gestire principalmente l'*Elemento Luce*, poi l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Illusione*, l'*Elemento Spazio* e l'*Elemento Radiazione*. E inoltre gestisce il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* e il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Egli proviene dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* e indossa un'armatura prettamente dorata con ricami rossi ed è una delle armature degli Dei, ossia le *Gods* e per quanto riguarda l'altra possibile corazza di Helyon che, come per altre divinità è prediletto ad indossare, sarebbe un'armatura di color rosso e argento perlato ed è riferita ad una delle armature degli Angeli, ossia le *Angels*.

Zenum - il Dio del Tuono

Il dio Zenum ha gli occhi di colore verdi ed i capelli ocra di media lunghezza e ondulati.

Zenum è il *Dio del Tuono* ed è atto a scatenare le tempeste più devastanti semmai ne fosse costretto e sarà d'aiuto alle Forze del Bene.

Appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* del *Sole Bianco* e ha perciò la possibilità di saper gestire innanzitutto l'*Elemento Luce*, poi l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Gravità* e l'*Elemento Fulmine/Elettricità*. Zenum proviene dalla *Loggia Bianca* dei *Cieli Eterei* ed è poi attinente ad i Poteri Psichici. Il dio Zenum indossa un'armatura che abbina verde e giallo e fa parte delle armature degli Angeli, ossia le Angels.

Sole Nero: il Tiranno Volko

Volko ha gli occhi blu violetto e i capelli neri, lisci e lunghi ed è il *Re dell'Inganno e dei Vizi delle Tenebre*. Costui appartiene all'*Ordine dei Demoni* del *Sole Nero* e discende dalla *Loggia Nera*. Egli è un essere delle ombre e dei morti, nonché coniuge di Nuziwa. Il diavolo Volko ha diversi *Animali Totem* a seconda della situazione e ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Inoltre, ha il *Potere della Metamorfosi* ed avendo *Poteri Psichici* gestisce principalmente l'*Elemento Lava*, l'*Elemento Fantasma*, l'*Elemento Nulla*, l'*Elemento Sole*, l'*Elemento Oscurità/Ombra*, l'*Elemento Esplosione*, l'*Elemento Veleno* e potrebbe gestire l'*Elemento Tempo* se aiutato.

Volko dimora qui negli *Inferi* e ha una veste color viola e un'armatura di colore rosso fuoco che fa parte delle armature dei Diavoli, ossia le *Devils*. L'altra che potrebbe indossare è un'armatura di colore indaco elettrico che fa parte delle armature dei Demoni, ossia le *Demons*.

Il Demone Bigoluz

Il demone Bigoluz ha occhi verdi e capelli viola, medio lunghi ed è denominato *Ingannatore dei Demoni* e ha differenti *Animali Totem* che usufruisce per diverse occasioni ed eventuali *Viaggi Spirituali* e ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Inoltre può usufruire dell'*Elemento Fantasma* e si avvale dei *Potere* della *Negromanzia* e dei *Poteri Psichici*. Indossa una delle armature di colore violaceo e facente parte dei Demoni, ossia le *Demons*.

Il Demone Asuloth

Asuloth è uno dei tre demoni principali al servizio di Volko e ha l'abilità di creare confusione nella mente di coloro i quali gli si oppongono. Egli si nutre di dolore e della sofferenza suicida e sarebbe "Colui che induce avidità". Così al demone Asuloth viene affida-

to il titolo di *Vendicatore dei Demoni* e ha differenti *Animali Totem* che usufruisce in varie circostanze ed eventuali *Viaggi Spirituali* e ha il *Potere* del *Simbolismo Animale*. Inoltre ha l'*Elemento Fantasma* e può usufruire del *Potere* della *Negromanzia* e dei *Poteri Psichici*. Indossa un'armatura di colore vermiglio che fa parte tra le armature dei Demoni, ossia le *Demons*.

Gli Inferi

Il *Regno degli Inferi* è un luogo ostile ed intriso di avversità. S'immagina questo regno come un luogo oscuro, pieno di ombre e per accedervi ecco che i cavalieri di Asterya dovranno superare ostacoli, quali: attraversare avversità tra grottesche valli, fiumi stravolgenti, oppure essere sottoposti a prove nei vari "**Gironi**", e inoltre si potrebbe affrontare giudici che emaneranno il verdetto e potrebbe capitare di trovare un condotto fino ad arrivare nella *Valle delle Tenebre* degli *Inferi*.

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

Il misterioso *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor* che adesso è ormai diviso in tre frammenti. — Vi ri-

corda qualcosa di simile?

Il talismano riferito ad un dio e suddiviso in tre frammenti sappiamo che è il *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* e però in questa missione ve ne saranno degli altri; ossia i tre *Frammenti dell'Occhio Sinistro di Ejitor* per la quale *I Cavalieri Eterei* dovranno combattere per poterli ottenere, e sarebbe perciò: l'univoco *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor* e dunque quest'ultimo ha la stessa funzionalità, cioè: d'interagire sulla verità delle vicende accadute ed essere utilizzato a scopi mistici come l'esaudire desideri ritenuti idonei per i mondi, e perciò 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 tre *Frammenti dell'Occhio Sinistro di Ejitor*.

Un Altro Incantesimo

Il demone Volko con la strega Nuziwa ed i loro perfidi alleati delle forze oscure avevano talismani equivalenti a quattordici di quelli dei *Cavalieri Eterei*, e quindi i *Talismani dei Cavalieri*, oltre ad essi anche: i tre *Talismani Essenza*, un *Talismano Luna*, un *Talismano Sole*, ed il *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor*, quindi ebbero così effettuato un sortilegio che pren-

deva il nome come *Incantesimo della Dispersione d'Ombra*!

Composizione delle Armature degli Insetti

Le armature degli Insetti, ossia le *Insects* che hanno la compostezza in aerografite. Le corazze in questione sono caratterizzate alle Forze del Male.

Il Raggio d'Ombra

Il nome "Raggio d'Ombra" non vi era altro che l'assimilare tutto ciò che riguardavano le razze degli *Inferi* così da enunciare la specie che li accomunasse.

Qui di seguito vi sono elencati sette "Vizi Capitali", ossia le osservanze di coloro che stanno dalla parte delle Forze del Male e, questi vizi si definiscono: *I Sette Vizi Capitali* e che sono i seguenti:

1° Accidia
2° Avarizia
3° Gola
4° Invidia
5° Ira
6° Lussuria
7° Superbia

Dunque, partendo da Volko che è nella scala gerarchica più alta del "Raggio d'Ombra" degli *Inferi* ecco che non mancavano i demoni di prima gerarchia: Asuloth con i suoi assistenti; Bigoluz con i suoi seguaci e Volko con i suoi satelliti.

Il Demone Bigoluz e Tre Seguaci

Ci troviamo nelle *Terre Desolate,* ossia luogo che è situato a confine dell'estesa *Valle delle Tenebre* degli *Inferi* ed il demone Bigoluz era insieme ad i suoi tre seguaci, nonché *Furie dei Demoni* e sono: Nughlim, Olhen e Vekena che indossano delle armature e caratteristica peculiare di questi seguaci che indossano questo tipo di corazze sarebbero il *Potere* del *Mimetismo* e in certi casi interagiscono con armi come gli spunzoni.

I Maestri Consiglieri della Loggia Bianca

I *Maestri Consiglieri* della *Loggia Bianca* dovettero stare allerta dato che la loro parte avversa dei *Maestri Consiglieri* stava infastidendo e così; lo sciamano Hridyanshu, ossia il *Maestro Consigliere* della *Loggia Bianca* richiamò per dettare consiglio di come poter

compiere una missione. Perciò ecco che nascosto vi erano; lo *Shinsora Belthil* nonché *Angelo Principe Inviato* del *Tempio* e il *Maestro Osservatore* Shadir che appunto osservavano e decisero di provare a far fuori gli scagnozzi che Bigoluz portava appresso e quindi mentre essi camminavano in un fitto bosco ecco che lo *Shinsora* Belthil al quale sapeva come gestire la propria *Energia Spirituale*, li tendeva un'imboscata e anche se questi demoni erano dei maestri nel travestimento di potersi mimetizzare; c'era un piano semplice ma efficace e ben preciso nel poterli incastrare senza destar sospetto a Bigoluz. E così, prima fu la volta di Nughlim con occhi di colore rosso scuro ed i capelli neri e con un'armatura a mosca di colore mogano e nera con le cubitiere e ginocchiere grigio scuro, alla quale Belthil lo spazzò via avvicinandosi rapidamente con la *Scarica Fulminea* senza dare sospetto, così come Shadir dunque, con la tecnica denominata *Emissione Interstellare* generava materia tra i corpi celesti e sterminò il demone Olhen con occhi verdastri a striature nere e verticali, con i capelli verdi scuri, in armatura a locusta di colore grigio scuro e sul cinturone color prugna! A questo punto il demone Bigoluz per un attimo, distolto dal vento, pareva quasi stette per scoprire il quesito di essere stati assaliti; poi infine era la volta di un demone femmina di nome Vekena con occhi di colore neri e capelli grigiastri, in armatura a zanzara di colore violaceo ed

elmo colore grigio scuro con la pettorina a striature verdi scuro e che finì sotto il *Raggio Spirituale* alla quale consisteva in un raggio dalla luce intensa, emesso dello stesso Belthil quando... stavolta l'incertezza di Bigoluz si era assodata e si voltò proprio dove vi erano i suoi tre seguaci, ma vide che erano scomparsi, e lui si infuriò.

E appena stette per avvertire qualcosa...

Belthil si volatilizzò con il *Potere* del *Teletrasporto* mentre Shadir si dileguò, lasciando il demone Bigoluz col dubbio.



CAPITOLO 17. IL DISCORSO DEL MAGO ARMINIO

Prima che *I Cavalieri Eterei* potessero andare nella *Valle delle Tenebre* all'apice degli *Inferi*, i loro ricetrasmettitori fabbricati dallo scienziato Matthew Dyson intercettarono Belthil, il quale già da un po', lo *Shinsora* non dispone di nessun apparecchio ricetrasmittente per poter comunicare. Bethil aveva così captato i cavalieri a quasi 900.995 anni luce di distanza, la quale comunicò loro di riunirsi davanti l'entrata del portale che conduceva negli *Inferi* dato che i nostri eroi cavalieri, prima di potervi accedere, vi sarebbero trovati lì con il mago Arminio, ossia il *Maestro Consigliere* della *Loggia Bianca* che aveva il compito di dover visionare prima le loro armature. Quindi una volta lì, ci sarebbe poi il mago ad attenderli. E dunque appena vi fossero tutti riuniti, ecco che il mago Arminio disse: «Sebbene sareste trasportati in un'altra dimensione, voi non dovete affidarvi al vostro "Io" ma dovrete cercare dal punto di vista introspettivo nel profondo della vostra coscienza, poiché

sarà proprio il "Sé" a determinare e valutare i fatti. Cavalieri, dovrete prima recarvi alla *Stanza della Conoscenza e del Tempo* a rafforzare i vostri sensi, poiché il luogo per la quale verrete a conoscenza voi, purché potrebbe essere variabile sia in fattore ambientale che per conto di presenze e spiriti demoniaci e non, sarà auspicabile che voi arrivaste ad ottenere tali caratteristiche immateriali attraverso le immagini, arrivando perciò a poter ottenere così la facoltà di saper gestire oltre la soglia della prima/seconda dimensione che vi aiuterà ad adempiere nella prossima missione alla ricerca delle *Virtù del Cavaliere*. E tuttavia riuscire ad identificare e riconoscere qualcuno in prossimità, o comunicare con entità "Extradimensionali" nel cosiddetto *Viaggio Ultraterreno* e a parte la missione che andrete ad adempiere però... se vi affidate troppo ad un potere estraneo e cioè che non vi appartiene, non adopereste a pieno la forza della propria armatura.

Come ad esempio può trattarsi per un'arma esterna. L'errore che avete fatto è stato quello di affidarvi troppo alla resistenza della vostra armatura, e lo si può notare dai colpi subiti di proposito, come questo del resto...».

Il mago Arminio fa vedere agli altri il danno provocato in uno scontro del cavaliere Sephirot. Si trattava in un segno di un fendente su una parte del blocco centrale, nella pettorina, e lo si poteva notare

in cima, mentre l'armatura vi era riposta in scultura formando l'astro di appartenenza riferito all'*Elemento Metallo/Acciaio*.

E controllando le armature degli altri cavalieri il discorso non cambiava affatto, anzi vi erano segni più evidenti di quella di Sephirot, ed Arminio continuò dicendo che loro così stavano diventando anche più arroganti. E dopo aver chiarito un po' come stavano le cose, il mago Arminio aggiunse: «Appena sarete tornati dalla *Stanza della Conoscenza e del Tempo* ci ritroviamo».

Ritorno dalla Stanza della Conoscenza e del Tempo

E così *I Cavalieri Eterei* andarono nella *Stanza della Conoscenza e del Tempo* e poi, poterono tornare dal mago Arminio.

Il mago Arminio aveva una nuova armatura per *I Cavalieri Eterei* e poi disse loro: «State attenti che laggiù negli *Inferi* gli inganni e la falsità sono all'ordine del giorno e quindi non sottovalutate nessuno ma affidatevi piuttosto al vostro essere e perciò state allerta!»

Le Armature Silent

Il mago Arminio che adotterà un sistema di consacrazione simile al sistema nel restauro delle armature posate all'interno nel *Tempio del Fuoco* di *Zarod* ed ora egli aggiungerà alle proprie capacità infallibili del fuoco anche una sacra magia da lui composta che renderà le armature dei *Cavalieri Eterei* ancora più resistenti, restituendo vigore e donandole nuova forma sia interiormente che esteticamente. Queste armature adesso pronte, saranno chiamate *Silent* e classificate in *Seconda Versione* e sono composte di un minerale raro denominato kyawthuite ed è mescolato al materiale carburo di tantalio-afnio che sarà adatto alle zone atroci.

Gli Accorgimenti dello Scienziato Matthew Dyson

Tramite il suo rilevatore ecco che lo scienziato Matthew Dyson aveva da chiarire delle informazioni ai *Cavalieri Eterei* sui loro rilevatori e così vi si radunarono per poter così darli allo scienziato e per fargli fare qualche modifica.

Inoltre le parole dello scienziato Matthew Dyson furono le seguenti: «Nella prossima missione provate ad andare ma cercate di farne a meno dato che non vi saranno di alcun utilizzo».

Amici o Nemici?

In ogni circostanza non è mai da sottovalutare chi ti sia alleato o no, e negli *Inferi* è sicuramente strano determinare chi potrebbe essere dalla parte degli amici da quella dei nemici proprio dal fatto che in questo luogo le creature che vi dimorano sono quasi senza dubbio maligne o in rari casi vi sarebbe altra circostanza che avrebbe portato certi individui nell'infimo luogo!

Andiamo a saperne di più...

I Cavalieri Jitoki

I Cavalieri Jitoki sono discendenti dal *Cielo del Firmamento* e appartengono all'*Ordine degli Dei* e sono provenienti dal pianeta *Nirujo* ed altresì, essendo della stirpe di cavalieri *Kidaibu* essi avrebbero messo le radici tempo fa anche sul pianeta *Etherya*.

Questa casta di cavalieri è giunta qua per conto della loro sacerdotessa di nome Zelinda che poi appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* ed è una *Dea del Tempo* riferita a "il Rispetto" che rappresenta la personificazione dell'autunno.

I Cavalieri Jitoki hanno indubbiamente tutti i quattro *Elementi Base* conosciuti inconsciamente tramite l'*Elemento Arcano*.

Si avvalgono dell'*Elemento Sole*, dell'*Elemento Luna* e hanno il *Potere* del *Simbolismo Spirituale* ed il *Potere* del *Simbolismo Animale*.

Composizione delle Armature dei Cavalieri Jitoki

Questa stirpe di cavalieri sono di origine apparentemente primitiva e non piace chi attacchi il loro territorio per voler dar guerra. Essi indossano le armature dei Primati, ossia le *Primates* e sono composte da un materiale in regolite.

Presentazione

I Cavalieri Jitoki hanno con loro fedeli amici animali e quindi: uno di nome Nethowl detto "Colui che vigila" scese da una roccia, e ha gli occhi marrone-beige e capelli castani scuri e corti. Egli ha un'armatura di colore verde e la pettorina e parti come gambali invece sono bianchi ed inoltre ha un animale amico della specie volatile, ossia l'Argentavis magnificens, un genere di uccello della famiglia dei teratorniti. Mentre dall'altra parte si scorge Enthowi de-

nominato “Germoglio” con occhi colore verdi e capelli biondi e di media lunghezza. Egli ha un’armatura di colore blu di persia e lilla-bluastro il cinturone, mentre poi ha gialli i bracciali e gli schinieri e ha un leone delle caverne noto anche come leone della steppa o Panthera spelaea ma che in base alla forma del cranio si noterebbe strettamente legato alla tigre perciò la sua definizione cambierebbe in Panthera tigris spelaea. Poco più avanti arriva Urech detto “Lancia Solitaria” con occhi di colore castano e capelli marrone-verdastro che oscillano alle spalle. Egli ha un’armatura di colore amaranto con le gomitiere e ginocchiere blu zaffiro ed è sopra un cavallo di Hagerman. Mentre il cavaliere Rungo il “Guardiano di Corte” ha occhi di color nocciola e capelli arancioni e corti. Egli ha un’armatura di colore corallo e bracciali, pettorina e ginocchiere arancio perlato ed è con il dinosauro Mammut. Poi vi è Phelastur il “Signore delle Rive” con occhi verdi e capelli lunghi e bluastri. Egli ha un’armatura di colore verde-nerastro e fulvo sono le gomitiere, bracciali e schinieri ed è su di un rinoceronte lanoso Coelodonta antiquitatis. E infine Astheyu colui che è anche detto “Artiglio Latente” con occhi marrone-ocra e capelli castani di media lunghezza. Egli ha un’armatura di colore verde reseda con bracciali e schinieri fucsia e ha un fedele Smilodonte o anche denominato tigre dai denti a sciabola ma non è strettamente imparentato alle tigri.

Ma da che parte staranno?

I Maestri Consiglieri della Loggia Nera

Gli *Inferi* sono un luogo cupo ed infimo ove si nascondono insidie su ogni fronte, ed il luogo aveva in serbo due *Maestri Consiglieri* della *Loggia Nera* che sono già conosciuti ad *I Cavalieri Eterei* e stavolta pare fossero al servizio di Volko.

Qui nelle *Rapide Scoscese* della *Loggia Nera* vi è ubicato il *Tempio Satanico* dove c'è possibilità di essere proclamato Mago Nero.

Il Ritorno del Mago Aragon

Il mago Aragon era così tornato, e questo *Maestro Consigliere* della *Loggia Nera* adesso era nei pressi della guerriera Calista che trovandola per strada in una valle decise di fermare il suo cammino... quando però Calista prese a suonare il suo strumento, ossia il flauto traverso ed ecco l'*Inarrestabile Sinfonia* che creò un forte vento alla quale si scatenò, scaraventando Aragon giù per un pendio! Si dava il caso che la sacerdotessa Calista aveva già intercettato Aragon prima ancora che egli se ne potesse rendere conto, dato la sua forte *Energia Spirituale* lo poteva percepi-

re, ed anche grazie al suo medaglione o talismano *Iper-Sensoriale* per la quale aveva la sacerdotessa Calista.

L'Arrivo di Anastasia

la *Dea del Tempo* Anastasia che sappiamo essere la personificazione dell'inverno ed è l'Imperatrice del *Santuario Imperiale* del pianeta Jeroku e pare abbia una potente *Energia Spirituale*.

Ella intanto qui negli *Inferi si stava* dirigendo nella *Valle delle Tenebre* per soccorso.

Vi sarà una pedina importante di affidabilità per *I Cavalieri Eterei*.

Altri Talismani Essenza

Le civiltà hanno molti segreti da svelare e così ecco che *I Cavalieri Eterei* si cimenteranno alla ricerca di altri *Sette Parti* che compongono uno dei *Talismani Essenza* denominato *Rosa di Yodesh*.

I 7 Sigilli

Vi sono da rompere *Sette Sigilli* che corrispondono a *Sette Elementi* alla quale vi sarebbero all'interno imprigionati. Ma vi saranno i demoni ad ostacolare il cammino dei nostri eroi. I cavalieri non sapevano che vi sarà una sorpresa non appena avessero aperto tutti e sette i sigilli e aver preso i sette *Elementi* racchiusi.

A questo punto per *I Cavalieri Eterei* vi era il momento di proseguire alla ricerca dei talismani mancanti, e rimediare quindi all'incantesimo che ha scatenato la catastrofe.

E perciò la dea Asterya stava affidando ad i quattordici cavalieri la prossima missione che, tramite un portale, li avrebbe teletrasportati in quel regno perfido e infimo, ossia gli *Inferi*, nel tentativo di cercare *Sette Parti* che compongono uno tra i *Talismani Essenza* denominato *Rosa di Yodesh*, dovendo oltrepassare insidie che lì in quei luoghi si celano, come però vi erano anche gli altri tesori cartacei e in pietra che servirà loro per poter riuscire a trovare i talismani. L'intento in questa missione starebbe nel cercare i quattordici *Talismani dei Cavalieri*, tre *Talismani Essenza* tra cui *Sette Parti* che compongono uno dei tre *Talismani Essenza*, un *Talismano Luna*, un *Talismano Sole*, poi il talismano univoco abbinato ad un dio e cioè il *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor* che è suddiviso in tre frammenti ed è altresì citato come *Frammenti dell'Occhio Sinistro di Ejitor* e trovare il *Po-*

tere del *Vello d'Oro* e dunque, senza ulteriori indugi, era arrivato il momento di partire!

Reciproca affidabilità

Ci troviamo nella distesa *Valle delle Tenebre* e andando un po' più distante, oltrepassando il *Fiume Tumpex* vi sono le *Rapide Scoscese* ove è spesso avvolta da una coltre di nubi.

Il *Maestro Osservatore* Shadir aveva avvistato presunti alleati facenti parte di una casta denominata *I Cavalieri Jitoki* e che se loro fossero in difficoltà o viceversa, non vi sarebbero avuti problemi nell'aiuto reciproco.

Di fatti... alcuni demoni provenienti dagli *Inferi* hanno invaso il pianeta *Nirujo* e questa casta di cavalieri vi erano coinvolti a dover difendere il territorio.

E ciò adesso, Shadir provò a riferirlo a Liwanu!

Volko e i Suoi Cinque Satelliti

Il cavaliere Liwanu dopo aver ricevuto notizia dal cavaliere Shadir, adesso lo comunicò a gli altri suoi alleati cavalieri!

Mentre stavolta, tramite *Potere* della *Telepatia* il cavaliere Liwanu di conseguenza, ebbe avuto la sensa-

zione di presagio riguardo un terribile attacco e così, da *Maestro Messaggero* riferì anche questo.

Gli scagnozzi del demone Volko e dunque i suoi cinque satelliti *Accusatori o Inquisitori dei Demoni*: Baghir, Dustige, Galmor, Movix, e Nortop sarebbero spietati guerrieri che indossano le cosiddette armature appartenenti alla classe degli Anfibi, ossia le *Amphibians*.

Lo scienziato Matthew Dyson grazie al suo ultimo congegno di ricetrasmettitore poté ascoltare una conversazione tra demoni e quindi riferire a *I Cavalieri Eterei* che nei pressi degli *Inferi* vi sarebbe Volko accompagnato dai suoi "satelliti".

CAPITOLO 18. PARTENZA PER ROMPERE I SIGILLI

Il 1° Satellite di Volko

Fu così che *I Cavalieri Eterei* si divisero e adesso erano pronti a partire e a poco, ecco che più in là vi fu un *Cavaliere Jitoki* e si trattava di Urech con il suo cavallo di Hagerman; e dinanzi c'era un demone sopra un dinosauro che gli disse: «E tu chi sei?», mentre Urech gli rispose: «sono Urech e tu?». «Il mio nome è Movix e sono il primo satellite di Volko e questo è Doming». Movix parlava riguardo al volatile che sarebbe una specie di un uccello alla quale non vola ed è il Gastornis questo genere. Il demone Movix invece in cui sul dorso sedeva, aveva occhi di colore rosso segnale e capelli neri e ondulati di media lunghezza. Egli indossava un'armatura di colore porpora e marrone-oliva nel cinturone e nelle ginocchiere.

La Prima Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Movix chiamò un suo scagnozzo... Ma in aiuto di Urech c'era Yuriv che avendo avvertito, voleva aiutarlo a sbarazzarsi del demone Movix, e disse ad Urech di provvedere a quello scagnozzo, mentre Yuriv avrebbe provveduto a Movix.

Lo scagnozzo con delle *Lame Taglienti* stava per attaccare Urech ma...

Urech ancora sopra il suo cavallo di Hagerman di nome Bister e con la sua lancia, provò subito una tecnica denominata *Clone* che consisteva nel creare una copia o più, illusoria di sé stesso e farla combattere contro lo scagnozzo, e le lame di quel demone andranno contro una copia, e proseguendo Urech termina con un colpo denominato *Lancia Impetuosa* ove egli da sopra al cavallo andò contro il nemico e con la lancia adoperata a duello provocarono una ferita che non dava più scampo di resistenza.

E così, contro il demone Movix, che tra l'altro aveva la *Prima Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh*, vi era il cavaliere Yuriv e Movix cercò di attaccarlo con la *Scossa Infernale* che è dotata di scarica ad alta forza elettrostatica, però Yuriv adoperò la tecnica denominata *Avversione Neurale* che avrebbe invertito l'attività mentale, poiché ciò scaturiva di comportarsi in maniera opposta al proprio volere. Ciò scaturiva

la resa della scossa al proprietario. Nel frattempo, il satellite Movix fu stato appena sconfitto da Yuriv.

Il Libro Oscuro

Il "*Libro Oscuro*" è un vero e proprio trattato di magia con incantesimi e rituali, ed è perciò onnicomprensivo, grazie alle quali il praticante fortifica sé stesso e acquisisce "Poteri Speciali". Questo libro contiene soprattutto corrispondenze astrologiche, liste di angeli e demoni, istruzioni per creare incantesimi, preparare medicine e pozioni, invocare entità soprannaturali e fabbricare talismani. Nella sua vera essenza, il "*Libro Oscuro*" è una collezione di incantesimi, destinati soprattutto a far acquisire dei vantaggi materiali e insegna così in senso utilitaristico, a come rafforzare sé stessi e ottenere benefici concreti.

Ma chi sarà stato l'artefice che ha compiuto questo rito di "*Magia Nera*"?
Pare che sia tornato lo stregone Hypnotic.

Il Rituale dello Stregone Hypnotic

Lo stregone Hypnotic degli *Inferi* ecco che tramite sortilegio ebbe creato sessantatré demoni detti *Mona-*

ci Ritornanti e insidieranno la zona. Costoro hanno delle armature composte di un materiale denominato cinabro.

Hypnotic è spesso visto al servizio di Volko e adesso pare che il demone Hypnotic sia adesso proprietario di uno tra i *Frammenti dell'Occhio Sinistro di Ejitor*.

I Monaci Ritornanti

Il "*Libro Oscuro*" era stato adoperato dallo stregone Hypnotic, ossia un *Maestro Consigliere* della *Loggia Nera* e che con una magia nera scaturì l'incantesimo creando sessantatré demoni detti *Monaci Ritornanti*.

Questi demoni che appartengono ai *Monaci Ritornanti* si presentano in varie caratteristiche e hanno un *Elemento Oscurità/Ombra* alla quale li caratterizza nella loro indole più inconscia e si avvalgono dell'*Elemento Fantasma*. Adesso che tornarono in vita avevano sete di vendetta per la loro tragica sorte che li aveva valorizzati anche in passato, i *Monaci Ritornanti* vestono con le tonache e ve ne sono certe che fanno d'armatura e adesso si ripresentano con occhi rossi e in queste armature tenebrose.

Composizione delle Armature dei Monaci Ritornanti

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

L'Arrivo dei Monaci Ritornanti

Come nella notte dei morti viventi che ritornano dalle tombe, questi riluttanti esseri sono definiti per Migedor in entrambi gli aggettivi preposti, ossia i *Monaci Ritornanti*.

Classificati perciò con questo termine, di *Monaci Ritornanti* e cioè sono coloro che sarebbero rinati da morte certa ma che in vita furono dei mostri, ovvero compiendo atti malefici verso persone altrui e animali. In che modo questi mostri avrebbero ripreso vita...?

Tutto è nato per un rito di stregoneria e l'artefice di ciò è un demone che voleva predominio e per ottenere ciò, dovette cercare qualche presunto alleato, e fu così che affidandosi ad un libro occulto si mise alla ricerca della formula per far rinascere tali esseri.


INFERNO



I Sette Sigilli in Riferimento ad Alcuni tra gli Elementi del Cosmo

Nell'***Armonia Elementale*** degli *Elementi del Cosmo*" possiamo stabilire una connessione profonda in base a ciascun *Elemento* ed è determinata dal presupposto di poter stabilire un'**interconnessione dinamica ed**

equilibrata tra le parti diverse dell'universo. Questa armonia garantisce la stabilità e la vitalità del cosmo stesso.

I punti chiave includono:

- **Interazione ed Equilibrio:** Gli elementi non esistono isolatamente, ma si combinano e si trasformano reciprocamente. L'armonia nasce dalla giusta proporzione e dal flusso tra queste forze primordiali.
- **Fondamento del Cosmo:** I Quattro *Elementi Base* sono considerati le "radici di tutte le cose", la base materiale degli universi.
- **Ordine e Bellezza:** Il concetto di "Cosmo" (κόσμος) in greco significa originariamente "ordine" e "bellezza". L'*Armonia Elementale* è ciò che impedisce al Cosmo di cadere nel Caos, riflettendo un ordine razionale o divino.
- **Microcosmo e Macrocosmo:** Spesso, l'*Armonia Elementale*e nel cosmo (macrocosmo) si riflette nell'armonia all'interno dell'essere umano (microcosmo). Raggiungere l'equilibrio interiore tra le diverse nature (fisica, emotiva, mentale) è visto come un modo per rispecchiare e migliorare l'Armonia Universale.
- **Proporzione e Numeri:** Per i pitagorici, l'armonia era strettamente legata ai rapporti numerici

e alla musica. L'idea di un "Dio Musico" che ha strutturato il cosmo secondo proporzioni perfette ha influenzato la cosmologia successiva, inclusa la rivoluzione scientifica.

Che Si Aprano le Danze

Questi *Monaci Ritornanti* partirono per fermare *I Cavalieri Eterei*. A questo punto, ecco che a dover combattere per primo i demoni era il Shadir che perciò si trovava lì, e notò come una particolarità che accomunasse i demoni, ossia che indossavano l'amuleto con il crocefisso al contrario.

Nove di questi *Monaci Ritornanti* intanto si scagliarono contro il cavaliere Shadir che avvertì senza nessun ausilio, vi era lì nelle *Rapide Scoscese* e non appena gettò la capsula a terra ecco che vi comparve la sua armatura, poiché, durante la vestizione, su quei nove demoni ebbe la possibilità di sconfiggerne subito quattro, riuscendoci, solo che un altro, il quinto che era in traiettoria gli sfuggì, e gettò Shadir lontano, e costui insieme agli altri quattro *Monaci Ritornanti* che assieme non gli davano tregua e colpivano il cavaliere lasciandolo stremato a terra, quando improvvisamente ecco che l'*Energia Spirituale* di Shadir divampava e successe l'inaspettato! E cioè che il cavaliere Shadir con la sua lira si avvalse della tecnica

denominata *Preghiera del Ritorno* e facendo arrivare degli angeli dai *Cieli Eterei* che sconfissero i demoni.

Il 1° Sigillo - L'Elemento Aria

Adesso che Shadir era con Yuriv e avevano la *Prima Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* ed ecco che rompendo il sigillo dinanzi a loro, aprirono così la porta spirituale che dava ottenuta la conquista del *Primo Elemento* ed è quello *Aria*.

Aprire il sigillo dell'*Elemento Aria* indica un atto simbolico volto a stabilire una connessione consapevole con le energie e i significati attribuiti a tale *Elemento*.

Questo gesto simboleggia:

- **Sviluppo dell'Intelletto e della Comunicazione:** L'aria è strettamente associata alla mente, al pensiero logico, alla conoscenza e alla capacità di esprimersi. Aprire il suo sigillo può indicare la volontà di ottenere maggiore chiarezza mentale, stimolare la creatività e migliorare le proprie abilità comunicative.
- **Ricerca di Libertà e Prospettiva:** Simbolo di movimento e assenza di confini, l'aria rappre-

senta la libertà, l'indipendenza e la capacità di distacco emotivo per vedere le situazioni da una prospettiva più elevata e oggettiva.

- **Connessione con lo Spirito e il Respiro:** In molte tradizioni, l'aria è vista come il "soffio vitale" o lo spirito che permea ogni cosa. Aprire il sigillo è un modo per connettersi con questa energia vitale universale, la propria essenza interiore e il mondo spirituale.
- **Attivazione del Chakra del Cuore:** Nello yoga e in alcune pratiche spirituali, l'*Elemento Aria* è collegato al quarto chakra, Anahata, situato all'altezza del cuore. L'apertura del sigillo può quindi riferirsi all'attivazione di questo centro energetico, favorendo l'amore, l'equilibrio emotivo e l'empatia.
- **Accogliere il Cambiamento:** L'aria è un catalizzatore di cambiamento e trasformazione. Aprire il sigillo può indicare la disponibilità ad adattarsi a nuove situazioni, ad accogliere nuove idee e a lasciare andare ciò che non serve più.

Caratteristiche principali dell' E lemento Aria nell ' Attitudine al Sigillo

L'*Elemento Aria* rappresenta principalmente l'**intelletto**, la **comunicazione** e la **libertà**. È caratterizzato da **leggerezza, movimento**, **pensiero**, **comunicazione e interazione sociale**.

- **Manifestazione del Sigillo:** L'attitudine al sigillo legata all'aria si manifesta attraverso la sua capacità di diffondere rapidamente l'intento, rendendo il sigillo efficace in modo agile e talvolta impalpabile. Non ha volume o forma propri, quindi la sua influenza può permeare in modo sottile e pervasivo, agendo più a livello eterico o mentale che materiale.
- **Segni Zodiacali in Astrologia:** Gemelli, Bilancia e Acquario sono tradizionalmente associati all'*Elemento Aria*, condividendone le caratteristiche di socievolezza, intelletto e spirito libero. I segni d'aria sono abili nel dialogo, innovativi e spesso di "testa tra le nuvole", ma possono mancare di concretezza e tendere alla dispersività, insegnando l'importanza del confronto intellettuale e dell'equilibrio relazionale.

Chi promuove un'affinità con l'*Elemento Aria* è spesso caratterizzato da grande curiosità intellettuale, socievolezza e un forte bisogno di autonomia.

Il 2° Satellite di Volko

Il cavaliere Ronny Stellar-Dusk adesso si trovava qui nelle *Rapide Scoscese* a dover affrontare altri nove demoni *Monaci Ritornanti* rinati dal cimitero.

Improvvisamente captò strane presenze e non appena li vide arrivare, si difese con la sua tecnica denominata *Raffica di Proiettili d'Argento* con la quale proietta una sfilza di pallottole argentate che elimineranno quei demoni.

Astheyu è un *Cavaliere Jitoki* ed era con il suo fedele dinosauro felino Smilodonte o tigre dai denti a sciabola, di nome Destir e trovò la *Seconda Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh,* ma era stato raggiunto dal secondo satellite di Volko di nome Dustige che ha occhi di colore verdastri e capelli grigi, ondulati e lunghi. Egli indossa un'armatura di colore marrone scuro e verde-brunastro nei bracciali e schinieri, e che con una specie di canide lupino, ossia il suo fido Canis dirus di nome Bad, stava a caccia della *Seconda Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh,* ma adesso incontrò il cavaliere Astheyu e si dovettero affrontare. Astheyu con Destir erano nei pressi degli *Inferi* quando... Dustige con il canide Bad lo ebbe rintracciato e lo attaccò con una radiazione rovente denominata *Gamma Incandescente* ecco che tolse di mano ad Astheyu il talismano che quindi era la *Se-*

conda Parte del *Talismano Essenza*, *Rosa di Yodesh* e dopodiché Dustige col talismano recuperato, se ne andò.

La Seconda Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Adesso era Dustige ad avere la *Seconda Parte* del *Talismano Essenza*, *Rosa di Yodesh* e così scappa, ma... Fu Sephirot che si trovava lì... non appena seppe dell'affidabilità dei *Cavalieri Jitoki* e stando quindi dalla loro parte, vedendo fuggire l'alleato di Volko, ecco che Sephirot ebbe il tempo per disattivare il suono del suo medaglione in modo tale da essere sicuro di non poter essere scoperto, solo che però, in questa dimensione non sarebbe servito, ma... non sapendo come, Sephirot intuisce comunque e tenta poi di fermare Dustige e perciò Sephirot ci prova con la tecnica dei *Raggi Ottici*, ossia consiste nell'assimilare energia che in questo caso è elettrostatica, e dopo averla assorbita all'interno del proprio corpo la metabolizza e la rilascia sotto forma di scariche energetiche che vengono proiettate dai suoi occhi, e poi in quell'attimo, Astheyu dopo aver rincorso Dustige, ecco che aiutò in questo caso Sephirot che era soccorso in suo aiuto e così Astheyu manda la tecnica denominata *Meteora nizzante* che consisteva in atomi rilasciati

dalla sua luminosa *Energia Spirituale* che implode in meteora contro Dustige, e facendo ciò, Astheyu poteva agevolare Sephirot a riprendere la *Seconda Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* con un gesto fulmineo.

Non solo il Canis dirus Bad vi era stremato, ma anche Dustige che a questo punto non poté che essere abbattuto.

Il 2° Sigillo - L'Elemento Terra

Grazie alla conquista della *Seconda Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* ecco che adesso che Ronny Stellar-Dusk e Sephirot furono pronti, ed era giunto il momento di spezzare anche il sigillo e aprire la porta spirituale che giungeva al *Secondo Elemento* adesso, quello *Terra*.

Aprire il sigillo dell'*Elemento Terra* è un concetto che si inserisce in contesti esoterici, spirituali, alchemici o fantasy e non ha un significato univoco e letterale nel mondo fisico o scientifico. Il suo significato simbolico rimanda generalmente al **rilascio o all'attivazione delle energie associate alla Terra** e generalmente indica il **risveglio, l'attivazione o la connessione consapevole con le energie e le qualità associate all'*Elemento Terra***.

Nel simbolismo, l'*Elemento Terra* rappresenta:

- **Nutrimento e fertilità:** L'*Elemento Terra* è simbolo di fertilità, abbondanza e nutrimento (sia fisico che spirituale). Aprire il sigillo potrebbe significare invitare queste qualità nella propria sfera personale.
- **Perseveranza e pazienza**: può anche riferirsi all'attivazione di qualità interiori come la resistenza, la pazienza e la fermezza di carattere.
- **Materialità e realizzazione**: Riguarda il piano fisico, il corpo, la salute e la capacità di manifestare idee e desideri nel mondo materiale (passare dall'astratto al concreto).
- **Fermezza e perseveranza**: È associata alla resistenza, alla pazienza e alla capacità di resistere alle sfide, mantenendo un centro solido.
- **Connessione con la natura**: Può indicare un riavvicinamento o una maggiore sensibilità verso il mondo naturale, l'ecologia e le energie dei territori annessi.

Caratteristiche principali dell ' Elemento Terra nell ' Attitudine al Sigillo

L'*Elemento Terra* è inteso come un'impronta caratteriale o una predisposizione energetica che si distingue per le sue qualità di **stabilità, radicamento e trasformazione**.

Le caratteristiche principali includono:

- **Manifestazione del Sigillo:** Si riferisce al processo attraverso il quale un'energia, un'intenzione o un'idea (il "sigillo" o "segno") viene **ancorata nel piano fisico e resa tangibile**.
- **Segni Zodiacali in Astrologia:** I segni zodiacali legati all'*Elemento Terra* sono: Toro, Vergine e Capricorno e hanno caratteristiche come: stabilità, concretezza, praticità, realismo e radicamento, con un approccio metodico alla vita e alla costruzione di basi solide, ma possono tendere al materialismo e alla possessività.

L'unione di questi concetti descrive l'atto di **portare a compimento** un'intenzione spirituale o energetica nel mondo reale, rendendola una realtà tangibile e radicata.

La Terza Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Il cavaliere Mitsuruki stava proseguendo per le *Rapide Scoscese*, quando... nessun richiamo, ed improvvisamente si vide sbucare nove demoni *Monaci Ritornanti* dietro a delle siepi che però non lo intimorirono. Posati in cerchio provarono ad attaccarlo tutti assieme e così Mitsuruki pareva in difficoltà ma ecco che succede qualcosa d'incredibile, ossia colpirà con i *Sacri Anelli Celesti* che adoperando la katana ecco adesso Mitsuruki espandere la sua *Energia Spirituale* a cercare di colpire i sensi del nemico, uno dopo l'altro, rendendo ciascuno che gli arrivasse sotto tiro alla fine poco più di un vegetale, ancora vivo ma incapace di fare alcunché.

Mitsuruki andò a segno all'istante su tutti e nove i *Monaci Ritornanti* poiché la concentrazione di luce proiettava un forte bagliore al quale i demoni non avrebbero resistito per il fatto che era il loro punto debole.

L'arrivo inaspettato. Il 3° Satellite di Volko

Qui negli *Inferi* e cioè nelle *Rapide Scoscese*, venne a far visita la ragazza guerriera Sabryna che sappiamo essere la personificazione dell'estate, e messa in con-

tatto da Selarya con il suo radar e grazie al suo suggerimento, ecco che Sabryna poté finalmente trovare la *Terza Parte* del *Talismano Essenza* denominato la *Rosa di Yodesh* ma il suo ricetrasmettitore non segnalava la presenza di un nemico e vi sarebbe anche nelle vicinanze, ossia il mostro Baghir che ha gli occhi di colore rossi e i capelli viola. Egli ha l'armatura di colore rosso ossido e viola nei bracciali e nelle ginocchiere. Costui sarebbe il terzo satellite di Volko, ma che poco dopo Sabryna troverà nel suo cammino. Mentre Sabryna rimase in guardia, non appena vi fu l'arrivo del mostro che non stette tanto ad esitare, ma che invece attaccò all'istante, per cui Sabryna non stentava ma dovette difendersi con il *Agguato Insidioso* contro Baghir che adopera il famigerato *Impulso Magnetico* ove le radiazioni del colpo emesse la disorientano. Perciò la cavaliera Sabryna a quel punto sì, era in difficoltà. Ella però, poi contrattacca con i suoi pugnali e stava per atterrare Baghir quando, inaspettatamente eccovi passare a velocità sostenuta, un Triceratops horridus che stava per scagliarsi contro Sabryna ma ecco che... vi giunse un rinoceronte lanoso contro il Triceratops. Si trattava del fedele dinosauro di nome Silver Horns del *Cavaliere Jitoki* Phelastur e nel mentre la guerriera Sabryna era alle prese con Baghir, ecco che contro Sabryna quindi, stava per scagliarsi il Triceratops, ma fu fermato da Silver Horns il rinoceronte lanoso Coelodonta antiquitatis.

Già si capiva che il Triceratops era proprio l'animale di Baghir ed è chiamato Ruthless Horns che ebbe la peggio sul rinoceronte lanoso. Ma d'improvviso una creatura metà uomo e metà cavallo vi giunse, ed era proprio in direzione di Sabryna, quando ecco che... *Freccia Fulminante*! La quale fu lanciata a distanza, andò proprio a finire su colpendo quell'essere, ossia il centauro e che poi si accasciò poiché rimase fulminato. Era Liwanu che aveva presagito ed intervenne, ma adesso stava per essere disturbato da tre centauri. E nel mentre fu stato aggredito da questi esseri, stava prendendo le zampate da essi, però ad un tratto l'*Energia Spirituale* esplose ed ecco che Liwanu proiettò dei fulmini su di essi, con una tecnica chiamata *Ascia del Tuono* che consiste nel lancio di un'ascia circondata da un alone elettrico che vi paralizzò questi tre. Ma... quando altri due di questi centauri arrivarono dal niente, una melodia che confuse e li paralizzò all'istante. Si trattava della *Melodia dell'Umore Avverso* eseguita dalla cetra del cavaliere Phelastur dove avrebbe alterato l'umore dell'avversario, facendolo pensare all'esatto contrario dai propri sensi voluti. E così il rinoceronte lanoso Silver Horns infortunò Ruthless Horns nello scontro, ma infine adesso per fermare il Triceratops Ruthless Horns, datosi che si era ripreso e stava per attaccare, Liwanu poté lanciare la sua freccia, contro il Triceratops, ossia la *Freccia Disturbante* e l'effetto di questa freccia consisteva nel far

addormentare il malcapitato per un lasso periodo che poteva essere dalle due alle tre ore. E dopo ciò Sabryna che era in battaglia, pare reagire e adesso poté di nuovo provare il *Agguato Insidioso* che infilzò Baghir. Adesso Sabryna consegnò la *Terza Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* al cavaliere Liwanu.

Il 3° Sigillo - L'Elemento Fulmine /Elettricità

Adesso Liwanu con Mitsuruki, avendo la *Terza Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* ruppero il sigillo e poterono così aprire la porta spirituale che conduceva al *Terzo Elemento*, ossia quello del *Fulmine/Elettricità.*

Aprire il sigillo dell'*Elemento Fulmine/Elettricità* indica simbolicamente lo
sblocco di un'enorme forza, energia vitale e potere di trasformazione improvvisa.

Questo atto ha diverse implicazioni simboliche e mistiche:

- **Potere e Forza:** Il fulmine è universalmente riconosciuto come un simbolo di immensa potenza e della forza della natura. Aprire il sigillo

indica l'accesso o la liberazione di questa energia primordiale.

- **Trasformazione e Cambiamento Rapido:** Poiché un fulmine è un evento improvviso, dirompente e che cambia rapidamente il paesaggio, sbloccare il suo sigillo può simboleggiare un momento di svolta radicale, una **trasformazione** o un cambiamento repentino nella vita, paragonabile a un "lampo nel buio" che porta chiarezza.
- **Illuminazione e Consapevolezza:** Il fulmine "fende" l'oscurità con la luce. In un contesto spirituale, questo può rappresentare un'**illuminazione** improvvisa, un momento di grande consapevolezza o l'arrivo di una verità inaspettata che dissipa l'ignoranza o la confusione.

- **Energia Incontrollabile:** L'elettricità e il fulmine sono potenti ma anche imprevedibili e distruttivi se non gestiti correttamente. Aprire il sigillo può quindi implicare il rischio o la necessità di imparare a controllare e dirigere questa forza per evitare conseguenze caotiche o pericolose.
- **Connessione con il Divino/Cosmico:** Nelle mitologie antiche, il fulmine è spesso visto come un'arma o un segno degli dei, un collegamento diretto tra il cielo (il divino) e la terra (il mortale). L'apertura del sigillo può rappresen-

tare una connessione più diretta con queste energie cosmiche o spirituali.

Caratteristiche principali dell ' Elemento Fulmine/Elettricità nell ' Attitudine al Sigillo

L'*Elemento Fulmine/Elettricità* è caratterizzato da energia pura, velocità istantanea e potenza distruttiva. Esprime il movimento e l'interazione delle cariche elettriche, che può manifestarsi sia come energia controllata (elettricità) che come fenomeno naturale violento (fulmine).

- **Manifestazione del Sigillo:** Attinente all'*Elemento* ***Fulmine/Elettricità*** è riferito spesso a pratiche esoteriche o magiche che utilizzano **simboli grafici o sigilli per canalizzare, controllare o invocare l'energia elettrica.**
- **Segni Zodiacali in Astrologia:** Le caratteristiche che ricordano l'energia del fulmine sono solitamente attribuite a segni d'aria e di fuoco. Tra i segni d'aria: Gemelli, Bilancia e specialmente Acquario: L'*Elemento Aria* è associato al pensiero, alla comunicazione rapida e ai cambiamenti improvvisi. L'Acquario simboleggia l'innovazione, la rottura delle convenzioni e i

colpi di genio, spesso rappresentati iconograficamente con fulmini o onde elettriche. E tra i segni di Fuoco: Ariete, Leone e Sagittario. Il fuoco rappresenta l'energia vitale intensa, la passione e l'azione impulsiva. L'Ariete e il Sagittario, in particolare, sono noti per la loro rapidità di azione e la loro energia dirompente.

L'elettricità è il **fenomeno fondamentale** del movimento e dell'interazione delle cariche, mentre il fulmine è la sua **espressione più violenta e visibile** in natura.

CAPITOLO 19. GUAI IN VISTA

Il 4° Satellite di Volko

Il cavaliere Crysden era giunto nelle *Rapide Scoscese* e nemmeno il tempo necessario per riflettere a dove si trovasse, che nove demoni *Monaci Ritornanti* lo stavano per attaccare... Così il cavaliere Crysden aveva avuto l'idea di congelare tutti quelli che sarebbero stati suoi avversari, in modo che potesse avere gli attimi necessari per pensare a cosa fare. Ed ecco che in un attimo, appena gli ebbe tutti congelati spostandosi velocemente, Crysden rifece il solito movimento percorrendo il tragitto all'indietro, mentre li rompeva lasciandoli sgretolare uno ad uno. Questa divenne la tecnica definita *Gelata Insidiosa*.

In arrivo era il quarto satellite di Volko che si chiama Galmor con occhi viola ed i capelli verdastri mossi e lunghi. Egli è in armatura colore marrone scuro e rosso-beige gli spallacci e il cinturone ed era con il suo dinosauro genere Arctodus di nome Barof. Qui negli *Inferi* ecco che, più in là vi era il *Cavaliere*

Jitoki Rungo ed era lì con uno tra i mammiferi proboscidati, il suo dinosauro genere Mammut di nome Good Giant. Il cavaliere Zored giunse anche lui in zona ma si trovava un po' più distante dal suo alleato, e Zored che non enunciava niente dal suo medaglione, d'un tratto fu attaccato da degli esseri denominati tritoni metà uomo e metà pesci, ma furono fermati dalla sua tecnica dei *Campi Elettromagnetici* e che ciò consisteva in una scossa elettrica ad alta tensione e tuttavia la radiazione emessa da Zored elettrizzò quella quindicina di esseri.

Bufera in arrivo

Fu così che, non appena s'incrociarono per le *Rapide Scoscese*, Rungo venne attaccato da Galmor che gli lanciò il colpo speciale denominato *Onda Distruttiva*. Tecnica che genera un'onda devastante per cui il livello energetico preposto richiede uno sforzo massimale sostenuto. Ma l'onda fu stata però contrastata da Rungo con la *Percossa Lacerante* ove i chiodi della clava potevano far danni seri all'armatura dell'avversario, e i due che si difesero ciò nonostante questo...

«La pagherete voi e chi vi ha mandato!». Esclamò Galmor.

Il *Greptylis* Galmor richiamò due dei suoi alleati che indossavano un casco provvisto di rilevatore oculare color viola ed appartengono anch'essi della specie *Greptylis* e che stavano in vicinanza del cavaliere Rungo ove in seguito essi attaccano, ma egli provava a liberarsi con tutto il suo potenziale cosmico contro uno che lo mise in difficoltà, mentre l'altro gli stava li addosso, ma ecco che... improvvisamente... *Impeto di Gelo*. Una bufera di vento gelato arrivò fino a sovrastare i due *Greptylis* che rimasero inermi congelati. Era Crysden a far ciò, che in qualche maniera aveva percepito qualcosa di strano nei dintorni, e poi, mentre lasciava che Rungo potesse riprendere fiato... Crysden ancora con la *Barriera Congelante*. Tale tecnica consiste nel disporre il ghiaccio a formare un cerchio. Andranno a finire intorno a Galmor che verrà poi anch'egli congelato. Il cavaliere Rungo si riprese e adesso che anche i due *Greptylis* erano congelati, vi era facile sbarazzarsi di loro e li colpì, terminandoli con la clava. Sebbene pareva che tutto fosse finito, un altro appartenente alla stirpe *Greptylis* giunto lì, stava preparando gli artigli per cercare di colpire Crysden che era stremato, ma cercò comunque di difendersi adoperando gli *Anelli di Ghiaccio*, che con tale tecnica aveva immobilizzato il *Greptylis* prima che potesse colpire, quando...

La Quarta Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Galmor si sghiacciò e poi ripartì contro Crysden alla quale, forse era pronto a pararsi con lo scudo, però, poteva anche essere la fine per il cavaliere dei ghiacci, ma ecco che... *Affluente Travolgente* e cioè, un afflusso d'acqua devastante scaturito dal cavaliere Zored che aveva presagito ed era appena giunto lì, e scaraventò Galmor lontano da lì, distruggendolo una volta per tutte.

Intanto, i due cavalieri: Crysden e Zored perlustrando la zona vi trovarono la *Quarta Parte* del *Talismano Essenza*, *Rosa di Yodesh* che era incastrato in una roccia e dopo averlo raccolto, proseguirono.

Il 4° Sigillo - L'Elemento Acqua

Adesso Crysden e Zored erano con la *Quarta Parte* del *Talismano Essenza*, *Rosa di Yodesh* e rompono così il sigillo ecco che adesso poterono quindi aprire la porta spirituale del *Quarto Elemento* e cioè, quello *Acqua*.

Aprire il sigillo dell'*Elemento Acqua* si inserisce in contesti **esoterici, spirituali o simbolici**. General-

mente, allude a un processo interiore o rituale legato ai significati attribuiti all'acqua.

In questi ambiti, l'atto di "aprire il sigillo" indicherebbe:

- **Accesso all'Inconscio e alle Emozioni:** L'acqua simboleggia l'inconscio, la profondità del mondo interiore e le emozioni. Aprire il sigillo potrebbe significare sbloccare o esplorare sentimenti repressi, accedere a intuizioni profonde o favorire la guarigione emotiva.
- **Purificazione e Rinascita:** Essendo l'acqua un potente simbolo di purificazione, vita e rinascita, l'apertura del sigillo potrebbe riferirsi all'inizio di un percorso di rinnovamento spirituale o di pulizia interiore.
- **Sblocco dell'Energia Femminile/Materna:** L'acqua incarna spesso il principio femminile, legato alla ricettività, alla fertilità e all'amore. Aprire il sigillo potrebbe indicare un'attivazione o un riequilibrio di queste energie.
- **Comunicazione e Adattabilità:** L'acqua è un *Elemento* che mette in comunicazione e si adatta a qualsiasi forma. L'apertura del suo "sigillo" potrebbe suggerire una maggiore fluidità nella comunicazione, un aumento dell'empatia o una

migliore capacità di adattamento ai cambiamenti della vita.

- **Equilibrio Energetico:** In pratiche come la medicina o lo yoga, l'acqua è uno dei cinque elementi fondamentali, associato a specifici organi e qualità (come la calma e la tranquillità). Aprire il sigillo potrebbe riferirsi a un esercizio volto a ripristinare l'equilibrio di questo *Elemento* nel corpo e nello spirito.

Caratteristiche principali dell ' Elemento Acqua nell ' Attitudine al Sigillo

L'elemento Acqua nell'Attitudine al Sigillo è basato sui principi simbolici e si distingue per le sue qualità di **fluidità, adattabilità e profondità emotiva**.

- **Manifestazione d el Sigillo: L *'Elemento Acqua* si riferisce principalmente al l'intelletto, al la comunicazione, al l'intuizione e al l'espansione .**
- **Segni Zodiacali in Astrologia: I segni Cancro, Scorpione e Pesci**, per l'*Elemento Acqua* sono noti per la loro profondità emotiva, sensibilità, intuizione ed empatia; e spesso vengono de-

scritti come misteriosi e compassionevoli, legati alla creatività e alla dimensione interiore.

L'acqua non è solo una sostanza chimica, ma un *Elemento* centrale che modella i pianeti, sostiene la vita e porta profondi significati simbolici e spirituali.

Sorpresa nelle Rapide Scoscese

Il cavaliere Rowen si trovava nelle *Rapide Scoscese* dove incontrò alcuni passanti che vi ci dimoravano e chiese notizie a riguardo della *Piramide di Apawena*.

Mentre il cavaliere Ejisho che qui negli *Inferi* giunse, stava perlustrando le *Rapide Scoscese* quando venne d'un tratto attaccato da nove demoni *Monaci Ritornanti*. Ejisho non aveva annunciato niente se non tramite sé stesso, era concentrato e una tecnica a lui sconosciuta che d'un tratto identificò. Si tratta di una mossa che era tra il *Sigillo della Fenice* e la *Tempesta d'Oriente* che prendeva nome come il *Sigillo di Vento Infuocato* dalla quale libera un fortissimo vento che investiva gli avversari, e poi li colpiva a colpi molto potenti, inferti con il pugno, il quale assunse le sembianze di una **Fenice di Fuoco**. Quei demoni, uno dopo l'altro finirono a terra, ma... un essere gigante sopraggiunse. Il mostro è definito Ciclope ed è una gigantesca creatura con un occhio solo, e si dice che

questa è la stirpe che non rispetta gli dei. Ecco che a questo punto succede che l'*Energia Spirituale* del cavaliere Ejisho brucia fino all'estremo e poi effettua il *Volo della Fenice* che spazza via quel Ciclope.

Stavolta il colpo pareva essere ancora più forte del solito che dopo esser balzato in alto sferrò un pugno potentissimo che lo disintegrò.

La Quinta Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Intanto il cavaliere Rowen si trovava qui nella Fortezza di Apawena ed era alla ricerca della *Quinta Parte* del *Talismano Essenza*, *Rosa di Yodesh* che dopo varie informazioni riuscì a scovare nella *Porta del Sole* ed era nascosto su di una mummia avvolta da bende dentro ad un sarcofago.

Il 5° Satellite di Volko. La Fortezza di Apawena

Ci troviamo nelle *Rapide Scoscese* degli *Inferi* e tuttavia Enthowi che è un *Cavaliere Jitoki* ed era assieme al suo dinosauro e cioè un leone delle caverne, ovvero Panthera spelaea di nome Jutor si trovavano lì nei paraggi del *Fiume Tumpex* delle *Rapide Scoscese* che pareva essere rosso sangue con zone rosso porpora.

Ma ecco arrivare il quinto satellite di Volko di nome Nortop con occhi neri e capelli grigi a sfumature viola. Egli ha un'armatura colore scarlatto e porpora violetto nel suo elmo e gran parte dei bracciali e gambali. Il suo dinosauro rettile, genere Sarcosuchus di nome Grango.

E così in duello, Nortop userà i *Raggi Diabolici*, ossia una raffica di cupi Raggi X, ma Enthowi provò a contrastare con la *Radiazione di Fuoco* e questa fuoriuscita deflagrante ed infiammata, pare proprio aver avuto la meglio e poté liberarsi di Nortop.

Il Mago della Fortezza

Rowen era nella Fortezza di Apakana e pareva darsi che non fosse solo, ma che ci poteva essere qualcuno che lo stesse osservando. Però il medaglione del cavaliere Rowen non preannunciava niente...

E ad un tratto infatti vi erano diverse sagome, poiché qualcuno adoperò lo *Sdoppiamento d'Immagine* che colsero Rowen alla sprovvista, e quando egli lo intravide... fu tardi, poiché Rowen fu attaccato...

E una voce intanto si udì echeggiare all'interno della fortezza.

«Che c'è cavaliere non riesci a trovarmi?!»

«Un attimo... Ma tu sei...!?» Disse Rowen, ma intuì chi poteva essere.

«Dovresti conoscermi... Il mio nome è Aragon, cavaliere e da qui non ne uscirai!».

Ejisho che però, da lontano vide tutto, intervenne con la tecnica denominata *Pioggia di Fuoco* che consisteva in una raffica di scaglie infuocate che piovono e come un radar ti delineano la posizione dei nemici o nemico come sarebbe in questo caso, del presunto avversario.

La pioggia colpirà l'artefice che stava tutt'altra parte da dove stava Rowen, poiché il demone era solo un miraggio. Il cavaliere Ejisho disse a Rowen: «Non temere, quel demone non è vero ma è solamente un illusione!». Ejisho quindi aveva mirato dalla parte opposta intercettando il mago Aragon che... venne colpito?!

Il cavaliere Ejisho quando ebbe provato a colpirlo, ed aveva notato che mentre il mago Aragon sembrasse cadere, non era lui, poi qualcosa gli cadde da quello che pareva essere la veste della sagoma del demone, e quando Ejisho poté verificare più da vicino, notò un oggetto che sembrava essere un pentacolo rovesciato.

Intanto il mago tornò e...

«Preparati Rowen all'attacco!», disse il mago Aragon come se avesse adoperato una delle sue abilità, usufruendo dell'*Elemento Illusione*.

Ejisho invece parlò a Rowen dicendo: «Concentrati... uno solo è quello vero tra di essi!» «Si ci proverò!»

rispose Rowen mentre stava in posizione di un'assoluta integrità spirituale. E poi... Rowen con la tecnica delle *Zanne Impetuose* ecco che centra il mago Aragon in pieno tra gli altri fasulli e poi recuperò la *Quinta Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh.*

Il 5° Sigillo - L'Elemento Fuoco

I due cavalieri Ejisho e Rowen adesso, avendo la *Quinta Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh,* ecco che poterono rompere il sigillo e aprire la porta spirituale riferita al *Quinto Elemento*, ossia quello *Fuoco*.

Aprire il sigillo dell'*Elemento Fuoco* indica, in contesti esoterici, spirituali o simbolici, un processo di **attivazione di energie interiori** legate alla **trasformazione, passione, forza di volontà e purificazione**.

Il fuoco è un simbolo archetipico potente e ambivalente, che rappresenta sia la creazione che la distruzione. Aprire il suo "sigillo" (o attivare la sua energia) è generalmente interpretato come:

- **Trasformazione e Rinascita:** Il fuoco ha la capacità di ridurre in cenere ciò che è vecchio o superfluo per fare spazio a qualcosa di nuovo,

indicando una profonda trasformazione interiore o un cambiamento radicale nella vita.

- **Energia, Forza e Vitalità:** L'*Elemento Fuoco* è associato al calore, all'energia vitale e alla forza di volontà. L'apertura del sigillo può indicare un aumento di queste qualità, un risveglio del proprio potere personale o della propria libido (nel senso di energia creativa e spirituale).
- **Passione ed Emozioni Intense:** In alchimia e in altre tradizioni, il fuoco rappresenta le passioni umane, l'amore, ma anche la rabbia e l'odio. Aprire il sigillo potrebbe significare confrontarsi o liberare queste emozioni intense.
- **Purificazione:** Spesso utilizzato nei rituali di purificazione, il fuoco allontana gli influssi negativi e "brucia" le impurità. L'attivazione di questo *Elemento* può quindi simboleggiare un processo di pulizia spirituale.
- **Guida e Luce Interiore:** In alcune tradizioni, il fuoco è un segno della presenza divina e una guida. L'apertura del sigillo può rappresentare l'accesso a una maggiore consapevolezza o guida spirituale.

Caratteristiche principali dell ' Elemento Fuoco nell ' Attitudine al Sigillo

L'*Elemento Fuoco*è caratterizzato da energia, calore, luce, trasformazione e passione, rappresentando dinamismo, vitalità e forza di volontà, ma anche impulsività; fisicamente è associato al cuore, al sudore e al sistema circolatorio, mentre a livello simbolico indica fervore, slancio, ma anche distruzione se eccessivo, con attributi come il colore rosso, la direzione sud e la stagionalità estiva. È inoltre riferito al plasma per un quarto stato della materia.

- **Manifestazione d el Sigillo: L ' *Elemento Fuoco* è riconosciuto come un potente simbolo di trasformazione, purificazione e rinascita . È associato all'energia, alla forza di volontà e alla vitalità.**
- **Segni Zodiacali in Astrologia:** I segni associati all'*Elemento Fuoco* sono Ariete, Leone e Sagittario, noti per energia, passione, entusiasmo, intraprendenza, coraggio e desiderio di azione, ma anche per impulsività e tendenza a bruciare rapidamente le cose, come una fiamma. Questi segni rappresentano l'azione, l'istinto vitale e la creatività.

L'attitudine dell'***Elemento Fuoco*** a rompere un sigillo è legata all'uso di una forza dinamica e trasformativa che **brucia, purifica e annienta** la restrizione per liberare l'energia o l'entità che era contenuta.

La Sesta Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Il cavaliere Migedor si trovava nelle *Rapide Scoscese* e dopo poco vide il *Cavaliere Jitoki* Nethowl ed è giunto qui con il suo fedele Argentavis di nome On Take Off, dopo aver ricevuto un consiglio da parte del cavaliere Migedor.

Nethowl intanto domandò: «Migedor della *Terra di Luzon*, avevi avuto qualche esperienza con *I Cavalieri delle Terre Emerse* giusto?».

«Sì e come lo sai?», rispose Migedor.

«I cavalieri in questione sono appartenenti all'*Ordine dei Continenti* e anche loro provengono dal pianeta Nirujo e sono della stirpe di cavalieri *Kidaibu*!». Rispose Nethowl.

Qui in un sotterraneo nelle *Rapide Scoscese* ecco che grazie a quel suggerimento adesso On Take Off, il volatile di Nethowl, fu mandato nel punto esatto accanto al *Fiume Tumpex* alla quale aveva appena trovato la *Sesta Parte* del fatidico talismano *Rosa di Yodesh* e lo diede a Nethowl.

L'Inganno

Percorrendo le *Rapide Scoscese* degli *Inferi*, il cavaliere Etoryu si trovò dinanzi ad un apparizione inaspettata. In effetti sbucò la sacerdotessa...

Etoryu non se l'aspettava proprio... e mormorò tra di sé: «Ginevra che ci farà qua...?», quando la donna si avvicinò e stava per dire qualcosa ad Etoryu... egli ne fu sorpreso ma un tantino avveduto, poiché il suo medaglione o talismano che prima non enunciava alcun richiamo, adesso era come se lo potesse enunciare lui stesso la sensazione che vi potesse essere qualcosa di strano!

«Cosa c'è Etoryu? Sono io Ginevra.», disse costei.

Ma Etoryu che in un primo momento voleva quasi crederci, replicò: «Che ci fai qui?». Colei gli rispose: «Sono venuta ad aiutarti!». Ma Etoryu che se prima era stranito, adesso che si stava avvicinando a quella, poté quasi accorgersi che c'era qualcosa di insolito in essa... Infatti d'un tratto la donna che fingeva di essere Ginevra, ossia la dea Asterya, adesso, dato avere la capacità di assumere diverse forme, ecco che si stava trasformando in un demone vampiro femminile soprannaturale.

Il cavaliere Etoryu non si accorse dell'avversario perché quell'essere trasformato nella dea Asterya aveva camuffato e portato a zero la sua *Energia Spirituale* — d'altronde, qui negli *Inferi* le menzogne non sono certo una sorpresa.

Concentrandosi e non facendosi ingannare ecco che Etoryu proietta un'abilità per la quale le streghe adoperano, in un certo senso, e dunque solo con l'utilizzo della sua electric nylon emise la tecnica denominata *Melodia della Metamorfosi* e che alterandone il pensiero al contrario permetteva di discernerne l'inganno dell'avversario e cioè quindi, la tecnica del *Potere* della *Metamorfosi Controllata*, che aveva causato l'illusione, e l'artefice era la strega Nuziwa che poi se ne andò via.

Lupo contro Demoni

Adesso i nove demoni *Monaci Ritornanti* erano toccati al cavaliere Migedor che non ebbe rilevato con alcun ausilio, datosi le circostanze preposte, se non per la quale egli fiutò lì nelle *Rapide Scoscese* tramite il suo *Potere Olfatto*, datosi che il suo cervello è in grado di esplicare caratteristiche omonime a quelle del lupo ecco che, egli trovò così quei "Demoni Lupo" in un sotterraneo dove era completamente buio e uno ad uno essi si scontrarono con il cavaliere Migedor che riuscì a sconfiggerli tutti e nove con l'*Attacco del Lupo* ove si getterà con un balzo rapido e termina la tecnica con delle lame incastonate nell'elmo che fuoriescono, come un lupo con i suoi denti aguzzi mor-

de e ha un impatto fatale, mentre egli si faceva luce con una torcia e poi proseguì dunque per il tunnel.

Dopodiché, ecco poi Nethowl che stava proseguendo tra le *Rapide Scoscese* ed eccovi d'un tratto un richiamo lo distrae, e dopo poco un altro; un mostro dal manto rossastro scuro stette per affrontare il cavaliere Nethwol e così, come il primo richiamo dall'altra parte faceva ergere l'altro demone.

Ma... il cavaliere Nethowl ecco che scaglia la *Cuspide di Ghiaccio* che consiste nella calibrazione lancio di una piramide ghiacciata ruotante e che fermano e disintegrano i due demoni che non diedero modo di ribattere.

E così, avanzando, Nethowl ritrova Migedor alla quale gli passa la *Sesta Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* che gli servirà per il prossimo *Elemento*.

CAPITOLO 20. PERCORSO INTRICATO MA RILEVANTE

Il 6° Sigillo - L'Elemento Oscurità/Ombra

I due cavalieri, Etoryu e Migedor con la *Sesta Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh*, erano dinanzi a rompere il sigillo e a poter aprire la porta spirituale che dava loro il *Sesto Elemento*, il cosiddetto *Oscurità/Ombra*.

Aprire il sigillo dell'*Elemento Oscurità/Ombra* è una frase che ricorre
in generale a temi comuni associati a questo atto che includono:

- **Scatenare un grande Potere:** I sigilli sono spesso usati per contenere poteri immensi. Aprirli porta generalmente al rilascio di questa forza, che può essere sia distruttiva che potente per chi la controlla.

- **Rilascio di potere o entità:** L'azione suggerisce che un potere, un'entità, un artefatto o un luogo precedentemente contenute o imprigionate, vengono liberate.
- **Avanzamento della trama:** Rompere un sigillo è spesso un punto focale della storia, che sblocca nuove aree, missioni o abilità, e introduce nuove sfide o nemici potenti.
- **Rituale o processo:** Non si tratta quasi mai di un'azione fisica semplice, ma richiede il completamento di un rituale specifico oppure l'uso di abilità particolari.
- **Conseguenze:** L'apertura del sigillo di un *Elemento* oscuro comporta tipicamente l'introduzione di un periodo di oscurità.

  L'oscurità è spesso associata a forze del Male o caotiche e rompere il sigillo potrebbe indicare la liberazione di un'entità malvagia. L'oscurità è spesso associata a forze del Male o caotiche. Rompere il sigillo potrebbe indicare la liberazione di un'entità malvagia, l'apertura di un portale verso un mondo oscuro o un passo verso la corruzione del personaggio che lo compie. O viceversa, potrebbe generare beneficio a favore del Bene. L'apertura di un portale verso un mondo oscuro o un passo verso la corruzione del personaggio che lo compie. O viceversa,

potrebbe generare beneficio a favore del Bene. la corruzione dell'ambiente circostante o l'alterazione degli equilibri preesistenti, portando a effetti negativi o ad una "Rinascita Attraverso l'Oscurità" che infatti, in tale circostanza, potrebbe essere utile per trarne vantaggio.

Caratteristiche principali dell' E lemento Oscurità/Ombra nell ' Attitudine al Sigillo

La magia o l'energia dell'oscurità è spesso associata a poteri che corrompono, dissolvono o annullano altre forme di magia (specialmente la luce o la magia sacra).

- **Manifestazione del Sigillo:** L'***Elemento****Oscurità/Ombra* oltre ad avere una connessione esoterica ed essere annesso con l'aspetto magico ed esoterico che riguarda l'*Elemento stesso*, o i relativi *Elementi* abbinati ed i vari *Poteri*, **va anche ad influenzare inconsciamente il comportamento.**
- **Segni Zodiacali in Astrologia: Il segno più frequentemente associato a concetti di mistero, inconscio e lati nascosti è lo Scorpione. Questo segno d'Acqua, governato da Plutone, il**

pianeta della trasformazione e della rigenerazione, è spesso descritto come:

Misterioso e introspettivo: tende a esplorare le profondità dell'animo umano e i segreti nascosti.

Intenso ed emotivo: le sue emozioni sono profonde e non sempre visibili in superficie.

Interessato al "lato oscuro": non nel senso negativo, ma nell'esplorazione di ciò che è celato, come i tabù o le dinamiche di potere.

Altri segni d'acqua (Cancro e Pesci) sono anch'essi legati al mondo emotivo, all'intuito e a dimensioni meno razionali e visibili, sebbene lo Scorpione sia quello che incarna maggiormente l'archetipo dell'esploratore delle ombre. I "lati ombra" appartengono a **tutti i 12 segni** indistintamente, come aspetti della personalità che richiedono consapevolezza e integrazione.

Un'attitudine al sigillo che combina Aria e Oscurità si concentrerebbe probabilmente sull'**invisibilità**, l'**inganno**, la **velocità** e la **manipolazione mentale**, piuttosto che sulla forza bruta o la distruzione.

Gli Ultimi 9 Demoni

Grazie al presagio dello scienziato Matthew Dyson per l'invasione di Volko ed i suoi satelliti, Matthew aveva avvertito per questo *I Cavalieri Eterei* e adesso si preparavano per l'ultimo sigillo qui nelle *Rapide Scoscese* degli *Inferi.*

Adesso il cavaliere Kiryo si trovò a dover affrontare gli ultimi nove di quei sessantatré demoni *Monaci Ritornanti* che per una stregoneria di Hypnotic, trovatasi su di un libro intitolato il "*Libro Oscuro*" ecco che questi demoni intralciavano il cammino dei *Cavalieri Eterei.*

Kiryo nonostante non rilevasse alcun segnale, poté così interagire con intuito per poi provare la tecnica del *Drago di Ghiaccio* ove un drago ghiacciato e guidato da chi esegue la tecnica, si sposta a comando, andando nella parte desiderata che disintegrano i demoni e ciò determinerà la fine dell'opera su tutti e nove.

I Servitori di Nuziwa

Quando la strega Nuziwa venne a sapere che *I Cavalieri Eterei* stavano per entrare ed aprire l'ultima porta spirituale ecco che mandò due demoni a fermarli.

Gaunt è un demone con un'armatura color rosso pompeiano e scarlatta. E l'altro è Bolhun con un'ar-

matura color antracite e rossa. Essi erano i *Servitori del Male* con un tipo di armature dei Demoni alla quale davano inconsciamente compassione verso il prossimo.

Etoryu si stava incamminando con Kiryo, quando i due avevano un presentimento colto senza l'ausilio del medaglione... Così d'un tratto, davanti a loro sbucarono i servitori della strega Nuziwa, ossia Gaunt e Bolhun, ma subito dopo una sorpresa e cioè vi arrivò anche Liwanu e Ronny Stellar-Dusk che avevano percepito, e dissero ad Etoryu e a Kiryo di proseguire, poiché avrebbero pensato loro ad essi. E così Ronny Stellar-Dusk con il *Proiettile d'Argento* alla quale la pallottola argentata annienta Gaunt. Poi Liwanu con la sua *Freccia Velenosa* alla quale colpisce Bolhun avvelenandolo. Poi ecco che sopraggiunse un essere denominata Chimera ed era una strana creatura che aveva le sembianze la testa ed il corpo di un leone con una testa di capra sulla schiena e poi aveva una coda di serpente.

La creatura Chimera raggiunse il cavaliere Asthelor e stette per sputare fuoco dalle sue fauci quando...

La Settima Parte del Talismano Essenza - Rosa di Yodesh

Asthelor si accorse di questa creatura, quasi all'ultimo momento, si concentrò e scagliò la tecnica dei *Raggi Elettromagnetici* che sono caratterizzati da frequenza e lunghezza d'onda ove le perturbazioni di natura sia elettrica che magnetica si propagano nello spazio, trasportando energia da un punto all'altro che disintegrarono la creatura. A questo punto prese la *Settima Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh.*

Il 7° Sigillo - L'Elemento Luce

Adesso, anche l'ultima e quindi la *Settima Parte* del *Talismano Essenza, Rosa di Yodesh* era in possesso dei *Cavalieri Eterei* e poi non mancarono all'appello anche loro: Rowen, Sephirot e Zored che facevano da riparo e protezione verso i nemici, mentre i cavalieri Asthelor e Kiryo poterono rompere il sigillo e finalmente aprire l'ultima porta spirituale dove conduceva quindi alla fine, e dunque al *Settimo Elemento* che è quello di *Luce*.

Aprire il sigillo dell'*Elemento Luce* in contesti esoterici o spirituali indica la **rivelazione di verità nascoste**, l'**illuminazione**, il risveglio di una **consapevolezza superiore** e l'accesso a energie di **chiarezza, purificazione e conoscenza**, spesso legato alla figura di Fiamma e Spada o all'archetipo della conoscenza

divina. Rappresenta la volontà di trasformare un'idea o un'energia metafisica in una realtà tangibile, un processo di "dissigillare" *Poteri*. Non è un concetto di fisica (come l'angolo di un fascio luminoso), ma simbolico, rappresentando la **fine dell'*Oscurità*** e l'inizio della comprensione.

Significati Simbolici dell ' Apertura del Sigillo di Luce:

- **Rivelazione e Verità:** Sciogliere il sigillo significa svelare ciò che era nascosto, portando alla luce i fatti, le verità o le comprensioni.
- **Illuminazione Spirituale:** È un simbolo di risveglio, saggezza e chiarezza mentale, superando l'ignoranza o l'ombra.
- **Purificazione e Protezione:** La luce è spesso associata alla capacità di purificare le energie negative e di proteggere dalle influenze oscure.
- **Connessione Divina:** Può significare stabilire un contatto più forte con il divino, divinità, o altre forze di luce ed è un modo per invocare un'*Energia Spirituale* specifica, portando chiarezza e illuminazione.
- **Potere ed Energia:** L'apertura di questi sigilli libera energie che possono essere utilizzate per scopi di crescita personale, protezione o invocazione.

Caratteristiche principali dell' E lemento Luce nell ' Attitudine al Sigillo

L'*Elemento Luce* **è caratterizzato da una duplice natura, che comprende aspetti**
fisici e **simbolici/metaforici** (filosofici e culturali).

- **Manifestazione del Sigillo:** Si riferisce a un concetto prevalentemente **spirituale, filosofico o metaforico** piuttosto che a un fenomeno fisico in senso stretto. Simboleggia l'emergere della conoscenza, della vita, della positività e della guida morale, in contrapposizione all'ignoranza o alle tenebre.
- **Segni Zodiacali in Astrologia:** L'*Elemento* che è più strettamente associato concettualmente alla luce, all'energia e alla vitalità è l'*Elemento Fuoco* ed i segni appartenenti ad esso sono: Ariete, Leone e Sagittario.

La caratterizzazione della luce spazia da proprietà fisiche misurabili a qualità estetiche e metafore profonde, rendendola un concetto universale e poliedrico .

Una Manna ad I Cavalieri Eterei

Asterya era felice dal fatto che i suoi cavalieri in questa nuova dimensione avevano progredito e superato perciò la prova, senza che essi potessero far riferimento al loro medaglione o talismano personale e nemmeno ad altri apparecchi come il rilevatore e tuttavia successe che...

I Cavalieri Eterei forse non sanno che hanno potuto acquisire la consapevolezza di poter gestire la loro *Energia Spirituale* quasi in autonomia e quindi limitando l'ausilio del loro talismano personale, a prescindere dalla circostanza alla quale *I Cavalieri Eterei* si trovassero, e si può dire esclusivamente in alcune dimensioni riguardanti la *Dimensione Tetra*, poiché avrebbe poi consentito loro di poter innanzitutto agire con impulso interno e rafforzarli, e poi ampliare i sensi che li ha diretti ad aprire i *Sette Sigilli* e di ottenere i sette *Elementi* corrispettivi alla quale avrebbero ampliato la facoltà di discernere il macrocosmo in una *Dimensione Tetra* che li ha portati ad acquisire le *Virtù del Cavaliere*.

L'Avvistamento di Thunderbird

Mentre Anastasia passava dalle parti delle *Rovine Impetuose* e cercare poi di proseguire ed andare nella

Valle delle Tenebre, ma vi erano alcune pozze stagnanti che celavano insidie. Intanto, ecco che durante il tragitto incrocia Lamista, ossia un vampiro.

E per oltrepassare dovette attaccare con la sua mossa del vento denominata *Ciclone Velato* ove un vento devastante e improvviso, scagliò il mostro contro una roccia, e poi finì dentro una di quelle pozze d'acqua gelida che la congelarono. Anastasia dunque, poteva nuovamente proseguire.

Adesso, proseguendo in quest'altra missione, *I Cavalieri Eterei* contavano nell'ausilio del ricetrasmittente che avevano con sé per poter contattare tra di loro datosi che ognuno aveva un compito differente. Intanto un grande uccello stava planando in alto della valle. Si trattava di Thunderbird un volatile che dimorava la zona della *Valle delle Tenebre*.

Il Rilevatore Prende Spunto dal Medaglione

Nella prossima avventura vi saranno cambiamenti inaspettati riguardo al modo che *I Cavalieri Eterei* potranno affrontarla. Se prima appunto non potevano adoperare il rilevatore per ovvi motivi, non hanno utilizzato nemmeno il loro medaglione o talismano personale, così adesso, dato la *Dimensione Tetra* e non sapendo di poter affidarsi a pieno sul proprio medaglione o talismano personale, *I Cavalieri Eterei*

dovranno affidarsi ai rilevatori che costruì lo scienziato Matthew Dyson ma che dall'ultima battaglia avrebbero però bisogno di essere revisionati. Il rilevatore si sa che ha dei problemi nel localizzare un individuo, o nel comunicare, però dispone di una funzione da ritenersi necessaria ed utile come potrebbe essere quella di poter cercare i talismani. Mentre il *Medaglione del Cavaliere* o *Talismano del Cavaliere* è un oggetto mistico e di tutt'altro valore ed oltre ad aver ben altre caratteristiche appunto, essendo "Proiettivo/Attivo" esso serve per discernere la propria armatura anche se posta nell'apposito scrigno o contenitore in capsula come di recente e anche captare un alleato o nemico, essere attivato o disattivato a piacimento per non farsi scovare dai nemici, e può aiutare ad entrare in contatto con esseri superiori o paranormali, che dia positività e speranza, che possa guidare e proteggere. Un gioiello quindi ritenuto sacro ed essenziale per *I Cavalieri Eterei* di Asterya che riconosceranno il proprietario come nessun altro oggetto potesse mai fare.

Perciò, allo scienziato Matthew Dyson venne proprio l'idea di migliorare i rilevatori e fare in modo che in certi casi come nella missione che andranno ad adempiere, sarebbe utile avere un congegno che adottasse specifiche funzioni primarie di comunicazione.

Miglioramento Tecnologico

Una modifica riguardante l'invenzione del rilevatore sarebbe proprio quello che occorreva. E così... *I Cavalieri Eterei* si radunarono nuovamente con lo scienziato Matthew Dyson ed egli stava lavorando su come poter migliorare il rilevatore adottando tecniche innovative.

Dato le circostanze alla quale i cavalieri di Asterya stavano, e devono affrontare, lo scienziato Matthew Dyson ha apportato le ultime modifiche ad i rilevatori.

Adesso dunque, *I Cavalieri Eterei* giungono dallo scienziato e costui consegnerà loro i rilevatori migliorati prima che potessero partire per la prossima missione che li avrebbero condotti per un'altra missione nel *Regno degli Inferi*.

I Papiri del Tesoro Nascosto

Intanto a far visita alla struttura ubicata nella valle, vi era il cavaliere Etoryu e trovò un *Papiro* posto sotto una cassa che prese e comunicò tramite rilevatore di ciò dicendo: «Ho trovato il *Papiro*, passo!». «Affermativo!», risposero i cavalieri a tono e mentre Etoryu stava per andarsene... ad un tratto dietro di lui, una

sagoma incappucciata passò lentamente, avanzò per vedere dove andasse Etoryu... quando, una frase giunse al cavaliere: «In te c'è lo spirito guerriero per essere quello giusto!». E basito, il cavaliere Etoryu ascoltò e provando a palarci non ebbe alcuna risposta datosi che egli, beh... si volatizzò nel nulla.

Il Cavaliere Misterioso

Il cavaliere Migedor invece, intanto trova qualcuno proprio davanti all'altare dove giace il *Papiro*. Ma egli non batté ciglio nel vederlo, anzi cercava proprio la prima mossa da parte di Migedor che appena provò ad avvicinarsi, il protettore restò ancora immobile, ed intanto il rilevatore di Migedor indicava la potenza dell'individuo che lo si poteva notare dai numeri indicati sulla lente del rilevatore che andavano in progressione sempre più fino a che non raggiunsero una cifra spropositata e ad un tratto, con un gesto fulmineo il misterioso arrivò davanti al cavaliere senza nemmeno farlo fiatare e... gli disse: «Questo è il *Papiro* che ti servirà cavaliere, fanne buon uso insieme ai tuoi compagni!» e poi svanì nel nulla... lasciando il cavaliere sbigottito.

Migedor comunicò riguardo al ritrovamento dell'altro *Papiro* ad i cavalieri per mezzo del rilevatore

dicendo: «Trovato il *Papiro*, passo e chiudo!». «Affermativo!», risposero i cavalieri.

Ancora un *Papiro* c'era da consegnare ed il cavaliere misterioso sempre con addosso un cappuccio ed un mantello, col vento si poteva notare come avesse un'armatura di colore prettamente blu cobalto ed ornata di ricami dorati nella pettorina. Mentre ornamenti dorati anche negli schinieri che erano colore blu genziana perlato e ha poi come accessorio una lancia che erge dietro la schiena, e pareva avesse un piffero racchiuso in una custodia apposita. Egli, tuttavia, diede a Thunderbird quest'ultimo *Papiro* che poi doveva consegnarlo al cavaliere Liwanu e quando egli si vide arrivare questo grande volatile passargli sopra di lui, raccolse il *Papiro* che il grande volatile aveva rilasciato dal becco e così anche Liwanu aveva avvertito gli altri cavalieri col rilevatore per l'avvenuta consegna.

Quando *I Cavalieri Eterei* adesso si ritrovarono, Etoryu e Migedor avevano dato i loro *Papiri* a Liwanu in modo tale da poterli custodire.

Il Comunicato

Lo *Shinsora* Belthil stava conducendo la via per andarsene dopo aver comunicato ai *Cavalieri Eterei* di doversi incontrare con il mago Arminio nel portale

che conduceva negli *Inferi*, ma quando stava percorrendo la via di ritorno, venne fermato improvvisamente da un individuo in cerca d'aiuto... e così quando Belthil con estrema cautela cercò di aiutare l'uomo assetato chiedeva da bere, ma tutt'a un tratto ecco che egli si trasformò nel suo acerrimo nemico Razun che facendo uso di un potere laser incenerì la sacchetta dove Belthil teneva un *Talismano Essenza* denominato *Scarabeo* e poi usando il *Potere* della *Telecinesi* ora Razun lo portò a sé e adesso il *Greptylis* e dopo essersi appropriato con un balzo scappò via. Nel mentre si stava dileguando pronunciò le seguenti parole: «Alla prossima Belthil. Ahah!». Lo *Shinsora* Belthil aveva intuito che anche Razun potesse riuscire a localizzare un individuo anche se avesse portato la propria fonte energetica a zero, proprio come era adesso lo stato di Belthil. E così lo *Shinsora* non poteva fare niente a quel punto, dato che intravedeva anche una marmaglia di soldati che stavano cercando anch'essi lo *Scarabeo* ed avendolo seguito, il capo di quell'esercito gli ordinò di lasciare andare il tesoro che però lui più non era in possesso, e quindi lo *Shinsora* doveva vedersela prima con questi tipi.

L'*Energia Spirituale* di Belthil radiava di un interessante atmosfera energetica alla quale poteva solo far valere il suo *Potere* che non appena finì di bruciare, egli fece tremare dapprima la terra per poi frastornare quei miseri soldati lasciandoli cadere le armi di

cui avevano, e se qualcuno osava combatterlo... beh le spade che avevano in pugno gli si rivoltarono contro facendoli stramazzare al suolo.

Belthil adesso era pronto ad andarsene in fretta usando il teletrasporto e bensì potesse consumare un po' di energia che gli sarebbe stata utile per spostarsi e cercare il *Greptylis*.

CAPITOLO 21. I LELIURI

Si dava il caso che vi erano alcune creature facenti parte di una razza richiamati da Asuloth e denominati *Leliuri* che sono i suoi quattro assistenti ed usano la malizia in modo fraudolento contro chi non si fida e che vennero contro la dama Calista, ma... non appena uno di loro vi arrivò contro di lei, essa lo schiantò a terra con la tecnica *Onda Plasmatica* dove le onde longitudinali girano nel campo elettrico, oscillando parallelamente al vettore d'onda, quando... un altro di questi esseri si stava scaraventando contro la sacerdotessa da un'altra direzione, ma ecco che vi fu il *Tormento Letale* ove alcuna resistenza dell'avversario poteva prevalere sull'urto impresso da delle cavallette arrivate con una gittata di vento. Era un cavaliere di nome Lionel che elimina il demone dei *Leliuri*, gettandogli il casco trasmettitore che egli aveva, in un fosso di lava.

Invece l'ultimo *Leliuro* che mancava, se ne scappò via, ma... fu preso anch'egli dalla tecnica di Lionel.

Composizione delle Armature dei Leliuri

I *Leliuri* sono una razza che non serve menzionarla come esoterica con la quale hanno queste loro armature composte in silicene e sono denominate Cripto, ossia le *Crypto*.

Asuloth e i Suoi Quattro Assistenti

Siamo così arrivati al demone Asuloth che era accompagnato ai suoi quattro assistenti *Templari o Seduttori dei Demoni*: Algon, Birbotu, Gulhox e Ratonkish che indossano le armature Cripto, ossia le *Crypto*.

Il 1° Assistente di Asuloth. La Palude degli Iracondi

In questa *Palude degli Iracondi* e secondo la legge del "Contrappasso" vi sono immersi nella palude formata dal *Fiume Noshez*. Questi individui, amari e difficili che covarono il risentimento e sono totalmente immersi nella palude e furono sfigurati in vita da un vizio turpe; in questa residenza si colpiscono con schiaffi, pugni e morsi e vengono anche defor-

mati nei lineamenti dalla melma. Adesso che *I Cavalieri Eterei*: Sephirot e Zored stavano passando dove c'erano gli *Iracondi*, ove i colpevoli di scarso amore per il Bene sono costretti nel correre a perdifiato lungo la Cornice, gridando alternativamente esempi di sollecitudine e accidia punita, incitandosi a non perdere tempo per poco amore.

Qui giace Birbotu con occhi grigi e capelli arancioni e lunghi. Egli si presenta con un'armatura di colore terra d'ombra bruciata che ha l'elmo oliva-brunastro e gli schinieri abbinati ai bracciali di colore grigio tenda. Birbotu, essendo il primo assistente di Asuloth ecco che era lì e stava ad osservare i due cavalieri, e li attese con le sue trappole, ma... nel mentre Sephirot e Zored in questo Limbo tuttavia udivano le urla dei dannati, e quindi per poter proseguire dovettero passare da lì, ed ecco così che Zored provò ad usare una tecnica con la sua *Parete di Cristallo* e adesso il cavaliere poté alleviare finalmente le urla stridenti.

Dopodiché, Sephirot concluse con con la spada *Excalibur* attuando la tecnica dell'*Onda Radioattiva* ove accumula energia dell'aria e si genera dalle esplosioni solari che poi rilascia sotto forma di una fiammata, provocando tempeste geomagnetiche, E così, adesso i due cavalieri poterono proseguire. La nuova armatura *Silent* di Sephirot è di colore nera e verde con la cintura verde chiaro e verde-biancastro

bracciali e ginocchiere, e il resto con ricami argentati, poi restavano la spada *Excalibur* e lo scudo come accessori. Mentre la nuova armatura versione *Silent* di Zored era a elmo color ocra con i due spallacci verdi e neri, e ha i gambali come il colore degli spallacci e lo scudo solito come accessorio, simile al precedente, con uno stemma impresso che ricalca sopra il simbolo dell'astro del suo *Elemento*.

Le Pozze di Fango degli Accidiosi

Nelle *Pozze di Fango degli Accidiosi* vi sarebbero i "Tristi" che sono vessati dal fango che gorgoglia nelle loro bocche. I due cavalieri: Ejisho e Ronny Stellar-Dusk stavano da quelle parti e poterono assistere a tutto questo.

Tuttavia entrambi i cavalieri avevano addosso la loro nuova corazza.

L'armatura *Silent* di Ejisho è di color oro nero con ricami e parti di rosso fuoco come nel blocco centrale, e i due spallacci, ha poi i gambali e gli schinieri colore argento e rubino; mentre decorosa e un po' modificata come per il cappello dorato, ha il foulard, un gilet in pelle con frange e gli stivali con rotelle dorate, e ricami vari negli spallacci quindi sempre più mantenendo lo stile western è l'armatura *Silent* di Ronny Stellar-Dusk.

Era arrivato il momento di farsi spazio tra la melma per poter proseguire e così provarono le strategie seguenti: Ejisho sfreccia avanti con una tecnica denominata *Scia della Fenice* ove velocemente sferra un colpo che lasciava una scia colorata e invece Ronny Stellar-Dusk con il *Nodo del Lazo* riuscì ad oltrepassare la melma con la sua corda legata da un'estremità all'altra da un cappio.

I due poterono proseguire...

La Città di Bhol

All'interno della città di *Bhol* vi erano una miriade di tombe infuocate e qui vi erano i cavalieri Asthelor e Mitsuruki con le loro armature; e perciò l'armatura versione *Silent* di Asthelor è di colore celeste e nera con ricami azzurri, e l'aggiunta dei gambali. Mentre la nuova armatura *Silent* di Mitsuruki riprende il suo stile samurai e ha il blocco centrale (dō) color azzurro ed ocra, i suoi kōgake sono fatti di un materiale speciale e perciò compatti e resistenti al fuoco. E le restanti parti che sono blu ardesia chiaro. Ma ecco che ad un tratto, due diavoli fecero comparsa dalle tombe e quindi i due cavalieri non attesero e così dovettero agire. Asthelor con le *Frecce di Ghiaccio* alla quale delle frecce ghiacciate si proiettano contro il

fuoco e poi Mitsuruki adesso con lo yari emette il *Vento di Oriente* alla quale un forte vento irrompe e così i due si fanno strada.

Il Frammento "A" dell'Occhio Sinistro di Ejitor

I cavalieri Asthelor e Mitsuruki vi erano qui giunti a voler trovare uno dei tre *Frammenti dell'Occhio Sinistro di Ejitor* riferiti al *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor* e potevano assistere all'atrocità subita dai demoni quando si stavano addentrando in una caverna che si trovava nei paraggi... ed ecco che Mitsuruki con la naginata adopera la tecnica del *Fendente Orizzontale* con la quale il taglio parte dal basso verso l'alto, e i due poterono proseguire mentre Asthelor faceva da guardia alle spalle usufruendo di una tecnica denominata *Implosione di Fulmini* alla quale consiste nel far implodere la sfera di fulmini su sé stessa in modo da emettere scintille contro dei demoni che avevano vicino i due cavalieri.

Poi il *Radar Cerca Frammenti* li aveva portati a trovare il *Frammento "A" dell'Occhio Sinistro di Ejitor*.

E così *I Cavalieri Eterei*: Asthelor e Mitsuruki trovarono un frammento del talismano di *Ejitor*, ossia il *Frammento "A" dell'Occhio Sinistro di Ejitor*.

Oltretomba

L'oltretomba non costituisce una nozione valida di per sé, ma è un valore che si formula mettendo in relazione la realtà vissuta e valutata altrove, ed è ciò che permette il passaggio dal livello cosmologico (ordinatore in senso spaziale) a quello escatologico (ordinatore in senso etico). Rispetto alla vita, l'oltretomba può essere percepita come una minaccia, oltre che come un ristoro.

Le credenze relative al *Mondo Ultraterreno* sono molto varie tra le popolazioni di interesse etnologico in cui l'oltretomba si presenta come un passaggio dalla vita terrena al *Regno dei Morti*.

Il 2° Assistente di Asuloth

Il demone Algon è il secondo assistente di Asuloth ed è duca dell'*Inferno*, ha quattro demoni come compagni alleati ad egli.

Algon ha occhi di colore ocra e capelli rossicci medio lunghi. Ha un'armatura di colore tenné e sono grigio topo perlato le cubitiere che si abbinano coi suoi guanti.

Il 3° Assistente di Asuloth

Ratonkish è un drago malvagio ed è il terzo assistente del demone Asuloth. Ha le caratteristiche di essere un drago feroce e dal colore rosso poi aveva uno sguardo fulminante dal colore rossastro e poteva inquietare paura nel sol guardarlo un istante. Egli ha una corazza rosso segnale con un elmo marrone-mogano.

I Labirinti dei Superbi

Intanto ecco che nel mentre... vicini al *Fiume Dugechon* i cavalieri Etoryu e Shadir stavano per addentrarsi nei *Labirinti dei Superbi* e lì, c'erano persone costrette a camminare curvi sotto il peso di enormi macigni ed il peso che li opprimeva poteva essere maggiore o minore a seconda dell'entità del peccato commesso.

Le nuove armature erano così colorate; l'armatura *Silent* di Etoryu blu e riflettente al giallo con parti azzurre e nere nel blocco centrale, gambali blu e schinieri giallo-ocra. Mentre l'armatura *Silent* di Shadir è color argento con riflessi color lampone elmo e blocco centrale, poi gli spallacci, i bracciali e i gambali sono blu turchese.

I due cavalieri erano in una caverna, piena di pipistrelli, labirinti ed oracoli antichi.

Vi erano Sacerdoti e Sacerdotesse alla quale potevano parlare con gli dei e gli spiriti che poi s'incontravano nel tunnel che porta al *Fiume Dugechon*.

Intanto... in questa residenza vi era un esperto, ossia lo stregone Hypnotic e si presentò con un mucchio di piccoli demoni nati per conto di sangue da criminale, e che erano posti all'interno di una boccetta di vetro, dopoché lo stregone li ebbe nutriti col suo stesso sangue, egli ha rilasciato questi quattro demoni volanti chiamati Polong che hanno una coda con estremità ha forma elicoidale e termina con una punta acuminata che attacca nel corpo della vittima causandone un buco attraverso il quale si insinua e che potrebbe portare alla pazzia l'individuo in cui è entrato.

Appena i demoni stettero per svolazzare attorno ad i due cavalieri ecco che successe...

I due cavalieri si posizionarono con la schiena l'uno contro l'altro e stabilirono una connessione circondata dalla loro *Energia Spirituale* che radiava del giusto candore.

E non appena quei demoni alati si fossero avvicinati un po' troppo...

Etoryu rispose con la *Sfera di Luce* e invece Shadir con il *Tornado Latente*, ossia un vortice che s'innalza e mentre raccoglievano tutto ciò che incontrava attorno, la luce si proiettava contro, e poi distrussero quei mostriciattoli.

Poi vi arrivò un mostro con tre teste di nome Gordol ed il cavaliere Etoryu provò a gettarsi contro di quell'essere e tagliò le tre teste del mostro con una nuova tecnica detta *Radiazione Ionizzante*, ossia la tecnica consiste in una nube di gas ad alta temperatura, le quali emettono una radiazione di corta lunghezza d'onda (blu o ultravioletta) proietta fotoni ad alta energia emessi dal suo bagliore. Adesso il cavaliere Etoryu ed il cavaliere Shadir poterono quindi proseguire.

Poi i due giunti lì avrebbero poi preso la strada verso l'Oltretomba cercando di arrivare alle porte degli *Inferi* e trovare Volko però, dovevano affrontare ostacoli, ma consapevoli quindi di non essere certi del loro ritorno partono cercando di stare attenti ad affrontare le tante avversità dell'ardua impresa.

I Quartieri dei Ladri

Le strade si divisero e il cavaliere Shadir stava per attraversare il *Fiume Flegetone*.

Vi erano lì, i *Quartieri dei Ladri* ed il cavaliere Shadir stava assistendo alle molte frecce che i centauri scoccavano contro i *Ladri* demoni dannati nel *Fiume Flegetone* e decise di andare avanti sfruttando la sua tecnica della *Lievitazione* che lievitava da terra per

superare quel fiume di sangue bollente, facendo attenzione alle frecce.

La Selva dei Violenti

Il cavaliere Migedor si trovava nella *Selva dei Violenti* in cui si trovano i *Violenti* contro sé stessi, nella persona fisica, nel patrimonio, dissipatori, suicidi che corrono nella selva spesso ardente, inseguiti da cani e che quando li raggiungono, li fanno a brandelli e spesso causano ulteriore dolore. La selva quando è infuocata provoca di conseguenza dolore ai *Violenti* che sono imprigionati negli alberi della selva, dove uccelli degli *Inferi* nidificano e provocano loro dolore facendo strazio dei rami delle piante senza dover disturbare le sorti. Mentre vi sono anche delle apparenti pozze stagnanti che celano insidie, dato che i *Violenti* al loro immergersi verranno travolti dalle fiamme. Detto ciò, torniamo alla descrizione dell'armatura *Silent* di Migedor che ha un elmo ed è di un colore orchidea come su quasi tutte le parti, ha dei ricami gialli ed invece i gambali e bracciali sono di color lime.

Le Sabbie Mobili dei Falsi & Ipocriti

Eccoci nel posto dove falsa testimonianza era la dote preferita dei demoni.

Qui, vicino ai piedi degli *Inferi*, ci sono le *Sabbie Mobili dei Falsi & Ipocriti* e vi era il cavaliere Yuriv che si trovava in una sabbia infuocata e piena di demoni. E così, il cavaliere dovette pararsi con uno scudo che permetteva di ampliarsi a piacimento fino una certa misura, che serviva anche da protezione per il capo ed i punti senza copertura, (tipo i poteri della parete di Zored e la barriera di Crysden e Shadir) parandosi tuttavia dalla pioggia infuocata che scendeva giù; sì perché era una peculiarità della nuova armatura *Silent* di Yuriv che è di colore rossa con gli schinieri ciliegia, poi bracciali fucsia alla quale stavolta alla corazza si presenta una parete retrattile per la predisposizione di questo particolare accessorio.

Gli Affluenti del Fiume Dugechon

Negli *Inferi* scorreva un fiume dall'odore nauseabondo ed è il *Fiume Dugechon* ed i suoi affluenti si uniscono ad esso.

La Melma dei Golosi

Qui nella *Melma dei Golosi* vi erano i colpevoli di eccessivo amore per il cibo e le bevande. In questa *Melma dei Golosi* vi è il *Fiume Dugechon* e cioè il fiume dove giacciono esseri in un fango maleodorante, colpiti da una incessante pioggia di grandine grossa, acqua tinta e neve. Idgor è un mostro che faceva da guardiano degli *Inferi* e che se qualcuno si trova nei paraggi, potrebbe darsi che possa rintronare coi suoi latrati o graffiarli con gli artigli. Mentre i due cavalieri Migedor e Yuriv avanzando, si trovano in un luogo macabro dove lì c'era un terribile guardiano che veglia rabbioso contro i vivi che tentano di entrare e contro i morti che cercano di uscire. Essi, si ritrovano proprio Idgor davanti, tuttavia cercavano di affrontare il mostruoso essere.

Migedor, con gli *Artigli di Ghiaccio Multipli*, ossia una raffica di artigli ghiacciati e Yuriv con una tecnica denominata *Tempesta Illusoria* ove genera materia ad effetto seppure illusoria, e in questo caso una sfera nascosta e luminosa si riversa contro il nemico causandone la fine, perciò entrambi i cavalieri lo abbatterono.

CAPITOLO 22. UNA DONNA IN PERICOLO

Il re delle tenebre Volko era col suo dinosauro teropode Tyrannosaurus rex di nome Lixur e rapisce una donna di nome Eramige con gli occhi di colore verde brillante e lunghi capelli dorati. Ella appartiene all'*Ordine delle Divinità Angeliche* ed è una *Dea del Tempo* "la Giustizia", che rappresenta la personificazione della primavera ed è colei che era promessa in sposa ad un demone degli *Inferi*.

La Tormenta dei Lussuriosi

Qui nella *Tormenta dei Lussuriosi* vi sono anime dannate che sono trascinate da una violenta bufera infernale così come in vita preferirono la bufera della passione .

Mengordo giudica i dannati ed è *Custode* della *Tormenta dei Lussuriosi*.

In questo luogo, Etoryu si trovava lì ed era messo a dura prova dato che stava a girovagare senza meta poiché Mengordo pensava avesse qualche pena da dover scontare, ma ecco che d'un tratto un'entità cercò di toglierlo da lì; era la divinità del Sole Helyon che uscì da una *Porta Stellare* ed adesso è situato nel colle che giace per la zona degli *Inferi* e non poteva che salvare quel cavaliere da una pena ingiusta imposta dal giudice Mengordo.

Arrivano i Rinforzi

Oltre a Mengordo vi dimorano qui anche Elusco e Radush.

Ma poi, altri due cavalieri arrivarono... e si trattava di Sephirot che venne in soccorso e stava contro Elusco con la *Velocità e Sdoppiamento d'Immagine* che creando una duplice sua figura illusoria cercava di persuadere Sephirot, e poi intervenne anche Zored che tenta nel distogliere l'attenzione di Radush.

Helyon con la sua tecnica denominata *Spirito Incantatore* che consisteva nel proiettare una sagoma che poteva incantare all'istante, tentò di salvare Etoryu mentre nel frattempo Shadir che incanterà tutti e tre i giudici con la sua lira meravigliosa eseguirà la *Sinfonia dell'Eterna Quiete* che intona una melodia capace addormentare tutti coloro che l'ascoltano fa-

cendoli cadere nel sonno profondo anche per dieci giorni di seguito.

A questo punto poterono avanzare dato che tutti e tre i giudici, ossia Mengordo, Radush ed Elusco si erano addormentati.

Intanto il dio Sole Helyon si dileguò...

Battaglia ad Alta Quota

Il drago Ratonkish nonché il terzo assistente di Asuloth ora prese il medaglione o talismano personale di Nethowl che aveva con sé, ma non appena in volo, il suo fedele Argentavis On Take Off che vide tutto, si scontra con il drago Ratonkish, che tenta cercando nell'impresa di riprendere il talismano, e così alla fine On Take Off riesce nell'intento, inseguito dalle fiamme fuoriuscite dalla bocca del drago, per poi andarsene, lasciando il drago Ratonkish tramortito.

E così On Take Off, l'Argentavis magnificens che aveva ripreso il medaglione o talismano, lo teneva nel suo becco e poi lo ridiede al suo padrone Nethowl.

La Radunanza. I Cavalieri Jitoki Contro Asuloth

Quando tutti *I Cavalieri Jitoki* e quindi: Astheyu, Enthowi, Nethowl, Phelastur, Rungo ed Urech, si trovano a dover combattere tutti assieme cercando di abbattere il demone Asuloth! Però d'un tratto ecco che il drago Ratonkish arrivò in soccorso e facendo salire sul dorso Asuloth e lo salvò dai possibili colpi micidiali che potevano lanciargli contro *I Cavalieri Jitoki* i quali erano infuriati. E mentre stava andando via, Asuloth dall'alto scagliò la *Fontana di Fuoco* ove spuntoni infuocati cadevano in rapidità contro i *Jitoki* che sebbene scansarono, non ebbero nemmeno modo di poter ribattere che Asuloth era protetto dalla sua tecnica dello *Scudo Diabolico* di cui pareva dotato di uno scudo impercettibile su tutta l'armatura, e disse loro: «Poveri sciocchi, ricordate i vostri acerrimi nemici che vi avevano sconfitto, presto ve ne pentirete, ahahah!».

Ma cosa starebbe augurando Asuloth ad *I Cavalieri Jitoki*? E quale stirpe avversaria sarà mai questa?

Le Cave degli Avari & Prodighi

Qui nelle *Cave degli Avari & Prodighi* la pena è identica per entrambe le schiere di penitenti. Sia gli *Avari* che i *Prodighi* sono legati e stesi sul pavimento

roccioso della Cornice, con le spalle rivolte al cielo e il volto a terra, così come in vita furono rivolti ai beni materiali.

Divisi in due opposte schiere, i dannati e penitenti *Avari & Prodighi* fanno rotolare enormi macigni in direzioni opposte, finché cozzano gli uni contro gli altri.

I cavalieri Kiryo e Rowen si trovavano qui in questo posto.

Il Frammento "B" dell'Occhio Sinistro di Ejitor

A questo punto, gli *Avari & Prodighi* si rinfacciano rispettivamente la loro colpa, poi tornano indietro fino al punto opposto della residenza, ed i cavalieri Kiryo e Rowen sono proprio in traiettoria dei macigni. Dovevano però oltrepassare quella strada per poter proseguire e quindi si dovettero usare maniere drastiche, ossia il cavaliere Kiryo attua il *Vortice di Draghi*.

Tuttavia lì, con il *Radar Cerca Frammenti*, i due cavalieri trovarono il *Frammento "B" dell'Occhio Sinistro di Ejitor*.

Le nuove armature per entrambi erano di seguito disposte; l'armatura *Silent* di Kiryo non cambia per accessori come lo scudo, ma varierà per il resto, quindi notiamo una corazza con un elmo verde scu-

ro come i gambali, poi il resto quasi del tutto apparentemente verde e con riflessi viola. Mentre riguardo l'armatura *Silent* di Rowen è composta da un elmo color cremisi come la pettorina, avendo poi l'aggiunta dei gambali che sono ocra, e colore rosso per bracciali e schinieri.

Foresta Infuocata dei Tentatori & Desiderosi

Siamo negli *Inferi* e a procedere vi era il cavaliere della Fenice Ejisho ed il cowboy Ronny Stellar-Dusk, che stavano per dover imbattersi in una palude alla quale celava un passaggio insidioso... era la *Foresta Infuocata dei Tentatori & Desiderosi* ove anime dannate vagavano e scorgevano dalla lava.

I cavalieri Ejisho e Ronny Stellar-Dusk trovarono qualcuno che dalla foresta dove stavano, potesse portare loro alla città di *Dronite*, ossia il demone Oglu che è il *Traghettatore* ed egli sarebbe colui che traghetta quindi le anime dannate della città di *Dronite* alla quale con la barca traghetterà adesso i due cavalieri in una foresta di fuoco che li avrebbe condotti dopo il confine...

Windor e Nujor erano anch'essi qui negli *Inferi* a dar conforto ad i cavalieri.

E siccome la loro compagna Sabryna si trovava da un'altra parte, ossia nelle *Rapide Scoscese* dopo aver

affrontato Baghir ecco che adesso...

Venne improvvisamente il demone Algon e quindi il secondo assistente di Asuloth che si scagliò con i *Germogli Demoniaci*, ossia dei fiori infernali che vanno contro Windor, e questo duca demoniaco stava avendo la meglio quando venne Nujor e lo colpì con la tecnica denominata *Artiglio Fulmineo* ove un colpo emesso con un artiglio in fondo al bracciale, a una potenza e velocità impressionante, annienta il demone. Anche costui indossava l'amuleto con un crocefisso al contrario.

L'Armatura Maledetta. Disintegrate

L'Armatura Maledetta e cioè, trattasi di un'armatura durevole ma altresì molto pericolosa dato che può portare alla morte per chi la indossa. Si dice che essa compaia nel momento di maggior necessità, come per ultima opportunità e dona la propria forza agli indifesi e non, lasciandoli brillare intensamente prima della fine.

In altre parole, coloro alla quale avrebbero posseduto questa armatura, sarebbero deceduti in battaglia essenzialmente per molteplici cause. Se per ragioni varie qualcuno che magari l'abbia, per modo di dire, ereditata per scopi non conformi ai cavalieri, questa armatura non avrebbe reagito a comando del cava-

liere stesso che l'avrebbe indossata, e così la questione non sarebbe cambiata almeno dal punto di vista strutturale, bensì da quello animato, poiché in caso l'armatura fosse stata consacrata come quella dei *Cavalieri Eterei* abbinata ad un talismano "Proiettivo/Attivo" e consacrato da divinità, o da entità soprannaturali, la questione fa sì che questo talismano che nel loro caso è costruito appositamente per portare la pace, e per tutti coloro i quali non avrebbero queste specifiche caratteristiche associate al cavaliere che l'indossa, (senza legittimo proprietario) questa armatura maledetta la cosiddetta *Disintegrate*, vi avrà la capacità di adattarsi a persone sia benigne che maligne perché "Non Ha Consacrazione", ed abbinate ad essa, donerà poteri alquanto lodevoli per chi disponesse di un'*Energia Spirituale* maggiorata; ma ci sarà anche la consapevolezza che colui che la indossasse, avrà una notevole forza ma solo momentanea e sarebbe alquanto rischiosa che proprio dal nome stesso, porterà alla disgregazione probabilmente su entrambi, sia all'armatura che a colui che la indossa, in caso fosse sfruttata alla massima potenza.

Fu così che per ragioni sconosciute ad ottenere questa **Armatura Maledetta** di nome *Disintegrate*, adesso vi sarebbe il cavaliere Urech dei *Cavalieri Jitoki* poiché l'aveva ereditata lasciando la sua armatura per questa.

In Azione. La Dimora degli Invidiosi

I cavalieri Crysden e Liwanu si trovavano all'inizio che circonda la città infernale di *Dronite* ove in questa *Dimora degli Invidiosi* vi sarebbero i dannati *Invidiosi* che avevano gli occhi cuciti con il filo di ferro, cosicché non possano più guardare, poiché scontenti delle gioie altrui. Essi chiedono l'elemosina mentre versano le lacrime che trapelano dalle cuciture.

I cavalieri sono anch'essi qui negli *Inferi* aventi le nuove armature. L'armatura *Silent* di Crysden è di colore blu di prussia e verde limone nel blocco centrale ed il resto dei pezzi, che ricalca la conformità del suo scudo in quello della corazza precedente ma con lo stemma del suo astro in evidenza. Infine, l'armatura *Silent* di Liwanu è con il blocco centrale rosso e nero mentre il resto sull'arancione con i soliti ricami variopinti, come anche sullo scudo.

Ma un altro imprevisto... C'era un grosso serpente detto Tuahjug e così i cavalieri dovettero affrontarlo. Ma improvvisamente ecco i *Cristalli di Ghiaccio* da parte del cavaliere Crysden e la *Freccia Esplosiva* lanciata dal cavaliere Liwanu, alla quale generò un'esplosione quando la freccia andò a toccare il serpente Tuahjug che fu sconfitto.

Il Frammento "C" dell'Occhio Sinistro di Ejitor

Adesso Crysden e Liwanu possono proseguono indisturbati e così aiutandosi con il loro *Radar Cerca Frammenti* ecco che a poco davano segno del *Frammento "C" dell'Occhio Sinistro di Ejitor* e preleveranno. E così, poterono proseguire!

Il 4° Assistente di Asuloth

Adesso, *I Cavalieri Eterei* stavano per andarsene dopo aver preso l'ultimo frammento del talismano di *Ejitor*. Ma... d'un tratto vi erano i cavalieri Etoryu e Rowen che udirono una voce e però non avevano avvertito dal loro medaglione personale datosi essere in un'altra dimensione ed il talismano risultava pressoché inutilizzabile, se non per la vestizione della loro armatura, per non parlare dei rilevatori che era già molto che servissero per captare e ricevere, tanto meno per l'orologio datosi per miracolo funzionare da radar nel poter cercare i frammenti.

Senza l'ausilio del talismano identificativo, i cavalieri avevano appreso a captare in questa che era la dimensione Extradimensionale e così Rowen captò un'*Energia Spirituale* negativa ed infatti subito dopo infatti vi comparve uno spirito guerriero sopra un destriero nero che assumeva la forma di un leone

con zampe da drago, in carnagione rossa ed occhi fiammeggianti.

«Il mio nome è Gulhox e sono un duca, nonché il quarto assistente di Asuloth. Vi dico solo; consegnatemi i *Frammenti dell'Occhio Sinistro di Ejitor* e vi risparmierò!».

Esclamò Gulhox con grande solennità. Era un demone con occhi colore rossi e capelli grigiastri, e la sua armatura era di colore bordeaux con ginocchiere abbinati a guanti e cinturone di colore nero traffico. Se ne stava con un cavallo nero indemoniato...

«Non mi pare abbia voglia di scherzare dal tono di voce Rowen!». Disse Etoryu rivolgendosi al suo amico alleato.

«Lascialo a me!», disse Rowen...

«Sei sicuro?» Rispose Etoryu.

«Si non preoccuparti, dopotutto mi somiglia sotto questa forma quando adopero il mio *Potere* in funzione di "Mimesi Animale"!».

continuò Rowen.

«Già, ma quello è proprio così di aspetto. Prudenza!».

Rispose ancora Etoryu con tono pacato, mentre Rowen partì con la sua tecnica denominata *Artigli del Leone* ove in agguato giunge dall'avversario che ferma e taglia, ma lo ebbe preso di striscio e va quasi a vuoto contro il nemico. Rowen fu gettato via da Gulhox con il *Tornado Impetuoso*, ossia un vortice deva-

stante. Mentre Etoryu stette per andare a confortare Rowen a terra, venne però a sua volta puntato da Gulhox che lo attaccò con il *Fulmine Oscuro* e cioè una saetta oscura e violenta, ma... Etoryu ricomponendosi e carico di rabbia per l'infortunio del suo alleato Rowen, scansa il fulmine che si scagliò contro una roccia e così Etoryu attacca con la sua *Meteora Lucente* che sembrava aver funzionato, datosi che un gran fumo si creò proprio dove colpì Etoryu. Il demone Gulhox scomparve col suo destriero Bluto ma poco più lontano, s'intravedeva la sua sagoma e dopo aver pronunciato qualcosa, una risata echeggiava. «Tornerò! Ahahahah!».

CAPITOLO 23. MICROCOSMO E MACROCOSMO

I Cavalieri Eterei dopo aver ampliato il microcosmo nel corso delle avventure, ad un certo punto si trovano a dover perlustrare una nuova dimensione dove la realtà era distaccata da quello che li aspettava e così dovendo giungere in quella dimensione; *I Cavalieri Eterei* nell'interiorità più recondita del loro Sé individuale giungeranno a coincidere con la totalità universale, in un'identità che passa dal microcosmo al macrocosmo sperimentando così l'orientamento per una sensibilità del macrocosmo per la quale "l'Anima Universale" nata dall'emanazione delle precedenti ipostasi, emana l'anima individuale umana che ha la possibilità del ritorno. Anima, Corpo e Spirito hanno interconnessione. Lo *Spirito Santo* influisce sull'Anima e perciò rendendola sempre più perfezionata, modellandola costantemente e allineandola a Dio. Si tratta perciò di un ciclo che dalla processione risale alla contemplazione; dalla necessità alla libertà,

sono due poli complementari, i due aspetti di una realtà sola.

Belthil colpisce ancora

Lo *Shinsora* Belthil aveva ritrovato il *Greptylis* Razun e così Belthil suonò a sorpresa il suo strumento lira e con la *Melodia della Trasparenza* dopo una lotta, riconquistò il talismano *Scarabeo*. Il demone Gulhox tornò nel tentativo di conquista dei frammenti come egli disse, ma quando era in sella del suo destriero però, durante il percorso non ebbe modo di tornare ed arrivare ad i due cavalieri Etoryu e Rowen perché... Mentre Gulhox si trovava a metà tragitto, scese dal suo cavallo nero di nome Jemon e qualcuno aveva fatto impaurire il suo destriero che di conseguenza fece un balzo. E quando Gulhox si girò verso l'animale... non fece in tempo a rivoltarsi poiché fu invaso dalla tecnica del *Raggio Spirituale* che lo incenerì.

La Valle dei Centauri

Mentre Yuriv stava per andare nella *Valle dei Centauri* nel tentativo di cercare un talismano, il cavaliere si trovava sopra il pendio che portava al di là del-

l'orizzonte ma vi era un demone alato ad attenderlo, e quando Yuriv cambiò direzione... pareva vi fosse qualcuno, si trattava di un Gargoyle, ossia di un essere con corpo di rettile e ali pipistrello, avente artigli, poi sguardo minaccioso e alito di fuoco. Questo mostro, così proprio come fanno le scaltre mosche, cerca d'infastidire il cavaliere Yuriv. Poi subito dopo sbucò anche Bigoluz, ma qualcuno era venuto in soccorso a Yuriv, si trattava dei *Cavalieri Jitoki*: Astheyu, Enthowi, Nethowl, Phelastur, Rungo ed Urech che gli dissero di proseguire poiché avrebbero pensato loro a fermare il demone Bigoluz. Restava allora questo Gargoyle che però tormentava il cavaliere Yuriv tirandogli delle mine che accendeva una volta fossero state raccolte dalla sua sacca. E così... Dunque Yuriv con la tecnica denominata *Tempesta Illusoria* genera una finta pioggia colorata ed a seguire provò il suo colpo speciale del *Flusso Cosmico* per cui dopo aver mostrato al demone le illusioni ecco che adesso stava concentrando l'*Energia Spirituale* nelle sue mani sotto forma di sfera luminosa, che poi esplose in un bagliore dorato che scagliò il Gargoyle in una roccia.

La mossa della Sacerdotessa Ginevra

Sembrerebbe che in pericolo ci sia la dama Ginevra, ovvero la dea Asterya e che secondo l'opinione del dio Helyon però, non si sa se fu proprio stata rapita dalle forze oscure, o che potrebbe essere si fosse spostata per sua spontanea volontà. Che sia una tattica?

Inoltre la dea Asterya che conosceva bene le potenzialità attuali dei loro paladini, aveva dato la possibilità ad *I Cavalieri Eterei* di cercare ad analizzare la coscienza in sé stessi, e ciò aveva a che fare anche con il loro medaglione nella missione che dovrà attenderli.

Le Risorse

I Cavalieri Eterei avevano così stabilito una connessione che portava loro ad aver acquisito i requisiti essenziali per poter affrontare possibili avversità durante il loro *Cammino Spirituale*.

Qui di seguito ecco elencate Sette "Risorse", ossia le osservanze di coloro che stanno dalla parte delle Forze del Bene, denominate *Risorse dei Cavalieri* e sono le seguenti:

1° Castità
2° Continenza
3° Generosità
4° Quiete

5° Sollecitudine
6° Stima
7° Umiltà

Le Virtù del Cavaliere

Vi sono "Sette Virtù" che un cavaliere ambisce ad ottenere e queste *Virtù del Cavaliere* sono le seguenti:

1° Carità
2° Coraggio
3° Difesa
4° Fede
5° Potenza
6° Giustizia
7° Verità

Il cavaliere Etoryu trovandosi negli *Inferi* adesso vide un cavaliere che si trovava dinanzi a lui. Costui gli disse: «Vieni avanti!».

Etoryu notava l'animo gentile di quel cavaliere dagli occhi verde opale ed i capelli castani lunghi e ondulati. E così avanzò dicendo: «Mi chiamo Etoryu», « sono Urionys e adesso ti racconterò una storia!», gli disse costui.

La Storia di Urionys

Urionys cominciò dicendo: «Una fanciulla di nome Eramige dimorava nel *Regno di Etherya* e stava fuggendo da un individuo di nome Denaro che era un suo corteggiatore, ella fuggiasca, si trovava vicino ad un portale che portava negli *Inferi* e così scappava poiché non fu amore corrisposto. E dunque io decisi allora di andare a riprenderla e mi trovai da quelle parti che conducevano alla *Porta degli Inferi* e giunto lì con il mio strumento, ossia la mia lira ecco che non potei far altro che escogitare qualcosa che potesse distogliere diversi demoni da Eramige e da me. E così incantai coloro che stavano lì attorno a lei e tra tanti c'erano il diavolo Volko e la diavolessa Nuziwa. Ma costoro poi mi condannarono a vagare negli *Inferi* poiché hanno promesso ad Eramige di essere sposa a Denaro. Mi tolsero da allora il mio medaglione che era stato consacrato nei *Cieli Eterei* e poi io senza di esso di conseguenza persi l'uso della mia armatura di colorea blu genziana perlato con un elmo blu luce, il cinturone blu cielo ed i bracciali a tono con i gambali di un verde-bluastro ed è composta in titanio!

Dopodiché, Eramige se ne era andata e allora mi disperai, perché se l'avevano rapita, sapevo che non l'avrei più potuta vedere. Decisi allora di non desiderare più nessuna donna dopo Eramige. Quindi... Cavaliere Etoryu! Dovrò darti un compito che potrai

fare per me, in modo tale che tu possa salvare la mia anima. Da come posso notare, in nome di Asterys, spero tu abbia il cuore nobile poiché io non posso farlo da solo e giaccio qui negli *Inferi* poiché non ho più il mio medaglione personale e mi è stato rubato! E così... ho necessità di un tipo di talismano facente parte dei *Talismani Essenza* che si chiama *Vello d'Oro*. Quindi, prima di poter oltrepassare questa zona e sperare di ritrovare Eramige ho la necessità di questo talismano che si trova nei pressi del *Crepuscolo dei Blasfemi*».

Sapendo ciò, Etoryu stava per andare, d'un tratto però venne richiamato da Urionys che rivolgendosi ad Etreus disse: «Spero che questa ti potrà essere utile!».

Il cavaliere Urionys tira fuori la sua lira e disse: «So che hai uno strumento musicale e perciò volevo insegnarti un brano!».

Urionys prima di partire in missione insegnerà al cavaliere Etoryu una sinfonia denominata *Melodia della Guarigione*.

Urionys ed Eramige da dove discenderanno?

Il Vello d'Oro

Circolano voci su di una potente strega degli *Inferi* che usufruisce di portali segreti che ci sono lì per

cause naturali e artificiali, ossia creati da lei stessa e tutto ciò farebbe pensare ad una strega per cui abbia queste potenzialità e se non è qualcuno che adoperi tali risorse per scopi benefici allora non potrà che essere una strega ingannatrice rinomata per tale capacità, e la strega e perfida regina Nuziwa è un asso per questo.

Crepuscolo dei Blasfemi

Etoryu era intento ad attraversare il *Fiume Flegetone* per poter arrivare sino al *Crepuscolo dei Blasfemi* e cercare di trovare il mistico oggetto *Talismano Essenza* denominato *Vello d'Oro*. In questo territorio spento si poteva udire l'echeggiare delle risate di coloro che avevano trovato conforto nel contraffare oggetti.

Vi sarebbe un potente talismano in grado di eguagliare un qualsiasi oggetto, o almeno apparentemente, trasformandolo così nel colore dello stesso talismano.

Il colore dorato faceva gola a tutti coloro che sui pianeti dimoravano e questo oggetto arrivato sino all'*Ultraterreno* era l'originale talismano del *Vello d'Oro* e cioè il medaglione di Urionys ormai purtroppo dissacrato. Ma quello che non si sapeva è che quel talismano era sinonimo di disgrazia se in possesso di esseri maligni.

Il cavaliere Etoryu adesso, trovandosi nel *Crepuscolo dei Blasfemi* e quindi, vicino al *Fiume Flegetone*, doveva localizzare bene il punto esatto di dove si trovasse quel talismano.

Il suo *Radar Cerca Talismani* aveva finalmente localizzato il punto esatto e così Etoryu poté dirigersi nel punto esatto.

Appena giunto lì, Etoryu notò anime in pena ed alcuni che adoravano un talismano che si trovava in un punto strategico.

Una Triste Melodia

Etoryu cercava il momento migliore per poterlo prendere ed andarsene da lì, ma qualcosa ebbe attirato la sua attenzione. Infatti, in lontananza proprio dinanzi dove stava il talismano *Vello d'Oro* si presentò Bigoluz e più avanti sei cavalieri demoni comparvero davanti al demone e avevano cattive intenzioni.

«Ma questi sono *I Cavalieri Jitoki*.» Mormorò Etoryu tra di sé!

Bigoluz si pose davanti al talismano, mentre dinanzi ad Etoryu c'erano: Astheyu, Enthowi, Nethowl, Phelastur, Rungo ed Urech che stavano per attaccarlo tutti assieme, e così, adesso Etoryu con estrema freddezza prese la sua electric nylon e provò la *Melodia della Guarigione* che implicava un alterazione del

pensiero inconscio e che l'effetto scaturito da questa melodia rendesse contrario l'Es dell'avversario facendo sì che lo spirito passi da uno stato impuro a puro come in questo caso... ed appena eseguita qualcosa accadde! Una luce proveniva dal talismano *Vello d'Oro* e si proiettava verso tutti quanti, e mentre Bigoluz gridava dal dolore, gli altri sei *Cavalieri Jitoki* tornarono ad essere quelli di prima!

«Ma cos'è stato questo senso di lietitudine!?» Disse Nethowl. «Già noto sollievo anch'io. Qualcosa sicuro ci aveva trasformati in demoni e la melodia ci ha salvati!», rispose Enthowi. «Sì, dev'essere così», disse Rungo. «Ci hanno portato qui ricordo.», proseguì Urech. «Poi Bigoluz ci ha plagiato le menti datosi che ha mutato i nostri medaglioni.», continuò Astheyu. «E allora qualcosa li ha fatti tornare come prima! Se solo avessi potuto utilizzare la mia cetra!», disse Phelastur.

Credo che a mutare i vostri medaglioni sia stato merito del *Vello d'Oro*! Disse Etoryu e proseguì dicendo... adesso pensiamo ad andarcene. E così, Etoryu prese il talismano del *Vello d'Oro* e se ne andò, come anche *I Cavalieri Jitoki* se ne andarono via da lì.

Il Cavaliere Urionys Conduce al Segreto

Adesso, *I Cavalieri Eterei* si erano finalmente tutti e quattordici riuniti, Etoryu aveva trovato e consegnato il *Vello d'Oro* al cavaliere Urionys, ed ecco che il cavaliere Urionys svelò ad essi un segreto. Si trattava di un portale che avrebbe condotto *I Cavalieri Eterei* a varcare per la prossima e misteriosa missione. Urionys parlò ad *I Cavalieri Eterei* dicendogli: «Il luogo in cui dovrete affrontare ciascuno di voi cavalieri sarà intriso di pericoli, dunque adesso v'indicherò dove andare». E quando *I Cavalieri Eterei* stavano per avviarsi nel luogo indicato dal cavaliere, egli disse loro: «Questo è per voi e mi raccomando custoditelo a dovere con parsimonia!». Ebbene il cavaliere Urionys donò a ciascuno di essi un po' di quella polvere dorata del *Vello d'Oro* da dover custodire, poiché sarebbe servita per poter prelevare i medaglioni degli omonimi cavalieri avversari.

Urionys disse: «Adesso affidatevi al kamui e vi aiuterà!». Intanto, come per magia il cavaliere Urionys se ne stava andando via!

Intanto, *I Cavalieri Eterei* udirono una voce che diceva: «Attraverso il Sé introspettivo, nel riconoscimento ed integrazione della vostra propria "*Ombra*", il lato oscuro della personalità, non vi approccerete nell'eliminare gli aspetti negativi, ma imparerete ad integrarli per raggiungere una visione più completa e realistica del proprio essere. Al di là del portale vi

saranno quattordici porte, ed ogni porta condurrà ciascuno di voi nella vostra missione. Miei cavalieri non dimenticatevi di analizzare con introspezione la coscienza dentro voi stessi!».

Si trattava della dea Asterya!

CAPITOLO 24. I CAVALIERI OMBRA

I Cavalieri Ombra sono una schiera di cavalieri appartenenti all'*Ordine delle Ombre* alla quale rifiutarono il rapporto di devozione alla dea Asterya, poiché tutt'a un tratto adoperarono le loro abilità: i *Poteri* maligni del talismano e le proprie armature, esclusivamente per i loro fini personali, quale; il desiderio assoluto di potere e non invece come sarebbe più legittimo per il perseguimento della giustizia. Questi cavalieri hanno principalmente l'*Elemento Mistico* e l'*Elemento Fantasma* che identifica la loro indole e dopo essersi insidiati in varie zone del *Regno di Etherya* nel tentativo di padroneggiare, impossessandosi poi dei talismani, assieme alle forze oscure scatenarono un incantesimo e adesso essi arrivarono negli *Inferi* diretti a collaborare con le Forze del Male.

In Passato

In un tempo remoto qualcosa accadde... nelle *Terre Eteree* del *Paradiso*, e più precisamente nella *Terra Santa* ed anche denominata *Terra Eterea* vi era un diavolo di nome Volko che fu scacciato da un Dio e gettato sul pianeta *Etherya*.

«Questo pianeta *Etherya* diverrà un "Inferno" dal momento che vi era quel demone».

Le forze oscure hanno prevalso da molto ormai, ed i tentativi di poter dare fine alle loro implacabili minacce furono inutili.

Tutto ciò accadde prima ancora che i nostri quattordici eroi dei *Cavalieri Eterei* si fossero riuniti...

Quando le forze oscure s'impossessarono di tutti i quattordici talismani della casta identificata come *I Cavalieri della Volta Celeste* ed anche altri talismani, permise loro di attuare l'incantesimo che in quel caso aveva previsto anche l'oscuramento ed il gelo sul pianeta *Etherya* e la trasformazione dalla casta quale: *I Cavalieri della Volta Celeste* divenendo *I Cavalieri Ombra*.

La Causa

Ebbene un giorno... il dio del cielo e del tuono, Zenum e la dea Asterya, dissero al dio Helyon e alla dea Selarya del pericolo che incombeva sul pianeta *Etherya* riguardo un incantesimo svolto, e che c'era per-

ciò da salvaguardare il pianeta da una pericolosa razza aliena che si era infiltrata per seminare il panico. Ecco così che il dio Helyon e la dea Selarya andarono in questo pianeta *Etherya* e dunque il dio Helyon ebbe addestrato quattordici combattenti (tra cui i più valorosi) del pianeta *Etherya* ed indossavano le armature degli Angeli, ossia le *Angels* e furono di conseguenza coinvolti il dio Helyon e la dea Selarya, e poi tutti i condottieri si diressero nel *Deserto del Golin* ed affrontarono quella razza dei suddetti *Greptylis* provenienti dalle *Terre Desolate* dove vi era un noto *Demone Principe Inviato Satellite* di questo determinato luogo.

Sebbene i cavalieri schierati con le divinità Helyon e Selarya avessero vinto la battaglia, le forze oscure poi, per ovvie motivazioni, vi prevalsero su di essi. Di conseguenza, questi quattordici combattenti persero la guerra che cambiò le sorti della civiltà nel *Regno di Etherya*. Infatti, il demone Volko ebbe con chi potersi alleare; e così quello che sappiamo per certo è che a seguito di questa presunta guerra persa dalla stirpe dei *Cavalieri della Volta Celeste* guidati dal dio del Sole Helyon, contro la stirpe che vinse, ossia quella Demoni guidati dal diavolo Volko degli *Inferi* ed ecco che tutto iniziò. Quindi, appena finita la guerra infatti, fu Volko il responsabile a trattare con la razza dei *Greptylis* che poi insieme dominavano indiscussi il territorio e che, avendo battuto *I Cavalieri*

della Volta Celeste, poi essi furono stati catturati e privati di energia, poiché i loro medaglioni o talismani furono stati manipolati e, tramite incantesimo, successivamente furono incaricati i *Greptylis* a dover alterare la mente di quei quattordici cavalieri. Perciò i *Greptylis* ebbero il preciso intento che una volta aver fatto ciò, poi avrebbero potuto comandare a piacimento anche ingaggiando altri loro alleati a poterli aiutare nelle loro aspettative, col preciso intento di volersi impadronire di ciò che essi avessero ritenuto più opportuno. L'incantesimo delle forze oscure si era compiuto ed i *Greptylis* con il diavolo Volko e la diavolessa Nuziwa allora espressero il desiderio di alterare le menti dei *Cavalieri della Volta Celeste* manipolando i loro medaglioni o talismani.

- Però, oltre a ciò accadde altro. Questo era tanto per cominciare...

E fu così che il demone Volko con la strega Nuziwa ed i loro alleati delle forze oscure, non appena fosse stato svolto l'incantesimo perciò, possedendo i *Talismani dei Cavalieri* e cioè quattordici medaglioni o talismani dei *Cavalieri della Volta Celeste*, i tre *Talismani Essenza*, un *Talismano Luna*, un *Talismano Sole*, ed il *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor*, ebbero scaturito l'incantesimo che aveva perciò portato alla catastrofe.

L'incantesimo fu corretto e questi quattordici condottieri vennero stati plagiati ed ecco quindi che la

dea Selarya non aveva più il suo *Talismano Luna* e il dio Helyon non aveva più il suo *Talismano Sole* e fatto sta che, entrambi persero energie e così, le due divinità divennero vulnerabili e furono stati catturati dalle forze oscure. Dopodiché, Volko ebbe plagiato la mente del re chiamato Nebiro della stirpe *Kidaibu* che viveva nel *Deserto del Golin* ed ecco che in sue sembianze, Volko scelse sotto comando il *Greptylis* Razun che sappiamo essere appartenente alla razza denominata per l'appunto *Greptylis* che a loro volta denominarono i quattordici combattenti definendoli *I Cavalieri Ombra* ed era l'inizio di una nuova guerra. Razun a sua volta ordinò a una sua maggiore sotto razza, ossia i *Serpenti Alati*, di far sì che gli abitanti su *Etherya* obbedissero ai loro comandi, sebbene fosse contro il loro volere, ma che tuttavia era l'unico sistema per tutti gli abitanti di potersi assicurare di essere risparmiati. Così d'ora in avanti gli individui su *Etherya* saranno guidati e comandati per obbedire a questa stirpe di sauropodi.

Composizione delle Armature dei Cavalieri Ombra

Questi quattordici condottieri adesso denominati *I Cavalieri Ombra* si distinguono nell'avere gli occhi e capelli dal colore differente dalla loro corrispettiva

controparte ed indossano armature pressoché identiche a quelle dei cavalieri fedeli ad Asterya, poiché dopo essere stati plagiati, di conseguenza anche le loro armature avevano subito un cambiamento e quindi erano state forgiate da una razza al servizio di alchimisti delle forze oscure ed essendo pressoché di colore nero erano dette *Shadow*. Queste armature hanno i policristallini (chiamati anche carbonado) e sono composte di un materiale in lega di diamante nero policristallino e tuttavia, conseguentemente varia di *Energia Spirituale,* perciò queste tipologie di armature potrebbero essere letali in base a chi le indossi.

Sebbene possiamo dire che *I Cavalieri Ombra* sono all'incirca identici ai corrispettivi "Cavalieri fedeli alla dea Asterya", anche le loro tecniche di lotta sono molto simili e indossano i medaglioni proprio come i cavalieri di Asterya, ma dopoché le loro menti furono state alterate, a loro volta anche i corrispondenti medaglioni creati con giorni, periodi e fasi lunari prestabiliti, sarebbero stati contaminati e dissacrati ed ecco che quindi hanno perso la valenza personalizzata che ogni condottiero aveva ricevuto e che sarà a loro discapito, poiché dovranno obbedire agli ordini della razza che ne trarrà adesso vantaggio, ossia la stirpe dei *Greptylis*.

Il Portale Segreto

I Cavalieri Eterei nel tentativo di poter fermare questi omonimi cavalieri denominati *I Cavalieri Ombra* adesso su consiglio del cavaliere Urionys dunque, dopo aver dato loro un suggerimento di come poter battere gli avversari che avrebbero affrontato, entrarono in un portale magico. Adesso i medaglioni o talismani personali come per magia pareva proprio avessero ripreso a voler funzionare nuovamente. *I Cavalieri Eterei* giunti nel luogo denominato la *Valle della Morte* dunque si divisero poiché dovevano affrontare ciascuno il loro omonimo avversario!

L'Arrivo di Etoryu nel Castello Maledetto

Etoryu si trovava lì vicino alla *Foresta delle Illusioni* e vi erano due satiri che avevano le corna, poi orecchie a punta e nel mento, un pizzetto. Essi stavano suonando il flauto di Pan in modo tale da poter incantare coloro che stessero in zona, ovvero il cavaliere Etoryu. Però, il cavaliere mentre stava udendo quella strana melodia ecco che non si lasciò ingannare e si concentra in quegli esseri che stavano suonando gli strumenti, ma solo osservando e riusciva a sopportare poiché non vi era enunciato nessun se-

gno di negatività e sapeva che la melodia non lo avrebbe disorientato.

Il suo inconscio arrivò dritto al flauto di costoro, con la quale suonavano la melodia e poi superando gli ostacoli nella *Foresta delle Illusioni* ecco che adesso, Etoryu si trovava dinanzi al *Castello di Rewylon* dove l'aspetto non era come doveva essere, bensì la struttura ed i simboli di potere sul casato avevano caratteristiche particolari che distinguevano il castello ed era perciò tutto coronato dallo stemma reale del *Castello di Rewylon* e conduceva direttamente nel cortile d'onore ma che dava l'aria tenebrosa ed inquietante.

D'un tratto, Etoryu percepisce il suo medaglione o talismano magico che stava emettendo quel macabro suono come se un nemico fosse lì nei paraggi e per giunta pareva fosse un'*Energia Spirituale* avente cospicua entità!

Oltre a ciò identificò anche il talismano tramite il radar ottico e che stava lampeggiando di verde, ma questo radar non indicava però la sua presenza.

La "Sala dei Cantori", seguita per estensione dalla "Sala del Trono". Venne concepita dall'unione di due stanze presenti nel *Castello di Rewylon*, ossia la "Sala dei Cantori" e la "Sala da Ballo". Questo fu il progetto favorito dal principe Etoryu Ombra per questo castello alla quale poi divenne re. Mentre la "Sala del Trono" è il luogo del padre di Etoryu Ombra nonché

re che era deceduto per via di un complotto. Gli *Angeli Custodi* e cioè le *Stelle dell'Etere* che svolgono il compito di esercitare sorveglianza dei talismani che si trovavano all'interno del *Castello di Rewylon* e posti in un ambiente dove pochi erano gli eletti del castello alla quale potevano conoscere, pareva ora però qua, di dover assistere al *Potere* della *Creazione degli Incubi* dato la cupa atmosfera del momento. Dipinta sul pavimento era la sala alla quale appariva come una veduta di amore e cultura cavalleresca. Erano tipici del medioevo i dettagli, però adesso dava anche l'idea di avere altri loschi aspetti alquanto insoliti come sospettava Etoryu durante la visita al castello.

La Fiaba del Principe Oscuro che divenne un Re

Mentre il cavaliere Etoryu camminava ecco che entra nella stanza di provenienza del *Cavaliere Ombra* dove vi era un affresco raffigurante delle divinità oscure circondate da "Quattordici Cavalieri Ombra" ed uno di essi posto nel centro del dipinto.

Improvvisamente... Etoryu sente una risata echeggiare.

«Ahahaha... Hahaha... sono qui Etoryu!». E subito dopo ecco che una "Sfera Torbida" precipita lì vicino.

«E tu chi sei!?», rispose Etoryu che nel frattempo pensò come potesse essergli familiare e allo stesso

tempo anche strano, quell'effetto di colore della sfera dopo essersi depositata lì. «Ero principe ma, da un po' mi chiamano re da queste parti! Sono Etoryu Ombra», rispose a tono costui. Egli ha gli occhi di colore rosso porpora quasi magenta ed i capelli verde scuro di media lunghezza.

«Che... Com'è possibile?», disse Etoryu.

«Già è possibile e come... poi non ti vedevo arrivare e credevo avessi voluto ripensarci!» Disse Etoryu Ombra.

«E invece ti sbagli perché sono qua!» Esclamò Etoryu.

Mentre adesso però, Etoryu Ombra pronunciò la seguente frase: «Si dia inizio alle danze!» e così, il cavaliere Etoryu Ombra si mise ad eseguire quello che era il *Ballo della Falsità* che lo avrebbe indotto ad eseguire uno stile musicale denominato *New Jack Swing* piuttosto alternativo e coinvolgente, ove combina elementi col genere di Hip Hop, Funk, R&B contemporaneo, il Soul, con influenze di Jazz e Pop, Break-Dance, il Locking e il Popping, ove ballando esprimeva tutta la falsità ed incantava coloro che lo avrebbero compiaciuto, causandone la paralisi.

«Che ne dici Etoryu?!» Domandò Etoryu Ombra.

«Ammirevole cavaliere, ma non m'incanti Etoryu Ombra!»

E dopo ciò... «Quale miglior modo per rispondere adesso, se non con una mia coreografia!» Mormorò

Etoryu.

Perciò, adesso Etoryu si stava preparando con il *Ballo del Sentimento* nel quale consisteva in una fondamenta ritmica del ballo in stile musicale *Electro Swing* con la quale poteva raccogliere informazioni su tutti coloro che lo stavano osservando nel mentre si esibiva nella danza, e quindi su di Etoryu Ombra, il che ebbe allibito il cavaliere Etoryu.

Una volta terminato il pezzo dunque... Etoryu non poteva crederci... «Forse è solo una suggestione!» egli mormorò.

«Devo farti i miei complimenti cavaliere!» Rispose Etoryu Ombra.

«Sbaglio o devo cogliere un complimento da qualche parte!»

Esclamò dunque Etoryu.

Sebbene lui solo sapeva l'emozione che ebbe provato in quella determinata circostanza, beh intanto adesso doveva pensare ad andare avanti con l'incontro.

E così, Etoryu Ombra ecco che cercava di colpirlo con la tecnica della *Meteora Oscura* — che nel caso per il colpo di Etoryu Ombra ha spesso macchie scure che sono il risultato di nubi di polvere che bloccano la luce.

«Quindi, fatto... Eheh! Proprio come pensavo, abbiamo già terminato qui, e così tu che saresti fedele a quella dea chiamata Asterya, non sei degno di poter

combattere con me. Sicuro della nomina che hai cavaliere?» disse Etoryu Ombra.

Tuttavia, quel colpo arrivò inaspettatamente! Quando però...

Il cavaliere Etoryu apparve illeso...

«Incredibile Etoryu... ma... come ci sei riuscito a schivare i miei colpi mortali?!», disse Etoryu Ombra.

«Già, fatichi a crederlo eh!? Sbaglio o ti trovo un po' sorpreso *Cavaliere Ombra*...!?», rispose Etoryu.

«Ma... com'è possibile?! Non ti nascondo che ti stavo quasi sottovalutando, e pur essendo la mia controparte tu però non hai sicuro la mia spietatezza cavaliere», rispose Etoryu Ombra.

«È possibile invece, e te lo dimostrerò come sia evidente la differenza tra me e te, cavaliere Etoryu Ombra!», esclamò Etoryu

con la quale dopo un aver preso un attimo per riassestarsi, continuò dicendo le contestuali parole: «Ed ora cavaliere ti presento la mia tecnica (una raffica di pugni di luce alla *Velocità Supersonica*), e preparati dunque ad assistere e ricevere la *Meteora Lucente*!».

Mentre Etoryu Ombra cerca di ribattere con la sua *Meteora Oscura*, ecco che i colpi di Etoryu Ombra, lanciati circa alla *Velocità Supersonica*, parevano equiparare con quelli della *Meteora Lucente* di Etoryu, solo che la tecnica in apparenza si differenziava per il fatto di un effetto di colorazione.

Notando come stavolta il colpo scagliato da Etoryu Ombra avesse avuto una rilevante variazione datosi che se prima le macchie fossero state scure, stavolta l'effetto della luce era di colore riflessa blu. Tuttavia, il colpo sferrato da Etoryu con una spolverata di quel *Vello d'Oro* poteva darsi fosse stato efficiente al punto giusto. Di fatti pareva proprio che Etoryu avesse avuto la meglio... colpendo anche il suo medaglione aveva come la sensazione di aver in qualche modo alterato l'omonimo *Cavaliere Ombra*.

Etoryu disse ancora: «Se deve esserci qualcuno che rispecchi un cavaliere di un castello fiabesco non sei certo tu, per la quale vorresti far credere di essere stato nominato come re, Etoryu Ombra!».

Adesso Etoryu prese l'electric nylon ed emise la *Melodia della Guarigione*... cosicché persino Etoryu ne fu sorpreso dall'esecuzione, tanto da non sapere il motivo per cui l'abbia suonata talmente bene senza averla mai imparata abbastanza e quando Etoryu voltò le spalle per andarsene, notò come la sua controparte Etoryu Ombra chiedesse aiuto e dunque consegnò il proprio medaglione o talismano ad Etoryu che aveva mutato spiritualmente lo spirito di Etoryu Ombra.

Adesso tuttavia Etoryu aveva distrutto così una volta per tutte l'arroganza e l'investitura di *Cavaliere Ombra* al re del *Castello di Rewylon* che alludeva nel renderlo una dimora fiabesca.

CAPITOLO 25. SENTIMENTI AMBIVALENTI

Zored Ombra - Barone della Cattedrale di Winderlot

Siamo in una zona situata nella *Palude Artica* dove vi era la *Gola del Non Ritorno* e lì nei dintorni, vive una ragazza che gestisce con la nonna un negozio di antichità e souvenir nei pressi di un museo all'interno della *Cattedrale di Winderlot*. Una notte all'interno del museo di questa cattedrale, la ragazza insieme a un ragazzo scendono nella cantina del negozio e scovano un passaggio segreto che conduce nei sotterranei del museo. Trovandosi nel buio più totale ma avendo poi trovato fortunatamente una lanterna, si imbattono in due guardiani notturni che stavano lì a dare sorveglianza. I due giovani poi, si ritrovano nella sala dove è custodita una cassa da cui vi uscì un misterioso condottiero; il cavaliere Zored Ombra che è chiamato anche barone secondo alcune voci. Ha gli occhi di colore arancio-rossastro con tonalità di viola

e ha i capelli rosso corallo e lunghi che oscillano alla schiena.

E fu così che il *Cavaliere Ombra* iniziò a seminare il panico nei corridoi del Museo della *Cattedrale di Winderlot*.

Il cavaliere Zored notava questa cattedrale che aveva due statue di Gargoyles all'estremità del giardino prima dell'ingresso della fortezza e che, oltre ad esprimere inquietudine, servono a far scoscendere la pioggia dalla bocca di esse.

All'improvviso le statue di quei demoni si animarono e, aprendo le ali di pipistrello, inseguirono il cavaliere.

Una volta avvicinatosi a lui, il medaglione del cavaliere Zored cominciò ad emettere quel suono tetro, così come succedeva quando avvertiva un nemico.

Questi demoni giunti accanto a lui, sputarono fuoco dalle fauci ma Zored che però resistette, cercò di sistemarli grazie alla tecnica della *Parete di Cristallo* generata dalla lancia, per la quale i Gargoyles non poterono che sbatterci contro a questa parete creata dal cavaliere, e caddero a terra distrutti.

Intanto Zored stava per entrare nella *Cattedrale di Winderlot* e vide che la struttura era provvista di due ascensori che permettevano di andare nei piani superiori. Una volta uscito dall'ascensore ed arrivato quasi in cima alla cattedrale ecco che il suono del suo medaglione si fece di nuovo sentire ma, stavolta in

maniera più profonda e con tanto di suono opprimente, il che stava ad indicare che nei paraggi doveva esserci di qualcuno.

Molto probabilmente si trattava di un nemico dato il suono che emetteva il medaglione.

Però nessuno si fece vedere per ben un minuto e il cavaliere provò allora a salire ancora più in alto facendo però uso delle scale.

Per via di un possibile attacco pensava fosse meglio intraprendere questa via e improvvisamente, ecco che si udì un tonfo dalla parte dell'ascensore, come se qualcosa o qualcuno fosse caduto da un'altezza piuttosto elevata.

Dopo una manciata di secondi sembrava che ci fossero tanti "Cavalieri Ombra"...

ma si trattava di un illusione ottica...?!

Sta di fatto che tanti erano i pugni indirizzati verso di Zored che lo spazzarono via.

Alcuni di questi pugni tuttavia risultarono inevitabili per Zored e quindi non potendo scansarli, ne a pararli col suo scudo, quei colpi lo centrarono in pieno e lo gettarono a qualche metro più lontano. Allora si udì una frase: «Stupito cavaliere? Sicuro di essere degno dell'armatura che porti?! Ahahaha...!»

E Zored rispose: «Chi sei?»

«Sono Zored Ombra chiamato anche barone. Qual buon vento ti porta sin qua cavaliere...?!».

Mentre il cavaliere Zored non si degnò di rispondere verbalmente provò a rialzarsi ed ecco che lanciò la tecnica denominata *Spazio Intergalattico* di cui il colpo portò ad essere in una nuova dimensione e così Zored si sentì tranquillo per cercare di poter riprendere i sensi. Ancora una volta Zored Ombra che attaccava e stavolta scatenò i *Campi Elettromagnetici*. Ma essendo entrambi in questa dimensione la sorte permetteva a Zored di poter distinguere meglio ogni minimo dettaglio e provò a parare il colpo con lo scudo e dopo aver fermato la radiazione elettrica, Zored provò a controbattere con una tecnica generata dal suo tridente, denominata *Affluente Impetuoso* che con impeto getto era come se vi fosse dapprima una diramazione d'acqua che poi sfociava andando a congiungersi con altre parti, generando un forte fiume in piena mescolata un po' con il *Vello d'Oro*. Essendo sotto questo spazio il colpo di Zored andò a segno datosi il clima che c'era, frantumarono lo scudo e spazzò via Zored Ombra.

Fu allora che Zored aveva intanto percepito con il suo rilevatore, il livello di combattimento di Zored Ombra che stava aumentando gradualmente, poi notò il medaglione o talismano che il cavaliere Zored Ombra stette per consegnare a Zored e così se ne poté andare.

Il Jigō di Kiryo Ombra

Qui nella *Montagna Letale* che è situata nella distesa *Palude Artica* e più di preciso, in un Jigō dove dimora un *Cavaliere Ombra* che ha le stesse sembianze del cavaliere Kiryo e che nessuno sa come fermarlo dai suoi malefici.

Kiryo stette per arrivare alla fonte di una sorgente però, il cavaliere deve affrontare un pendio che precede un ponte strettissimo con tanto di fossato; per di più una raffica di vento lascia alquanto più complicato l'attraversamento.

Il cavaliere Kiryo cerca però di arrivare al confine del monte, e superandolo si trova di fronte il Jigō. Due demoni *Guardiani Naraku* però, stavano fuori dell'entrata. Erano creature giganti e mostruose, con indosso una maschera, con artigli taglienti, capelli lunghi e selvaggi, poi in ciascuno vi erano due lunghe corna in testa ed avevano una clava come arma.

E mentre Kiryo stava dinanzi il portone d'entrata, ad un tratto i due demoni sbattono le loro clave a terra, poi si spostarono uno a sinistra ed uno a destra, il portone a due ante dietro di loro si stava aprendo e dopo qualche istante Kiryo poté entrare. Appena entrato, il portone si richiuse e da quelle parti, l'orologio di Kiryo indicava rosso lampeggiando saltuariamente la presenza del talismano e invece il suo me-

daglione personale dal suono che emetteva stava indicando una presenza, quando...

Un frastuono fastidioso all'interno del Jigō intanto, sorprendono per un momento il cavaliere, ma senza intimorirlo.

«Qual buon vento cavaliere?». Giunse una voce da Kiryo Ombra.

«Chi è..?» disse Kiryo. «Sono qui, rispose l'avversario».

Chiunque tu sia non ho alcun timore di vedere la tua faccia.

Rispose Kiryo che inviò la tecnica del *Vortice di Draghi*.

Ma una raffica improvvisa di draghi intanto percuotono il cavaliere Kiryo, indebolendolo. Il *Cavaliere Ombra* aveva lanciato anch'egli il *Vortice di Draghi* e...

«Cosa!?» disse Kiryo.

«Ahah... io sono il "Supremo" di questo Jigō e mi chiamo Kiryo Ombra».

Egli ha gli occhi di colore rosso-nerastro ed i capelli bianchi, lisci e lunghi.

Kiryo nota subito che il *Potere* dell'*Energia Spirituale* del *Cavaliere Ombra* era abbastanza familiare... e così, mentre Kiryo fu immobilizzato dal colpo scagliato dal *Cavaliere Ombra*, dopo le sue parole, con le ferite subite ecco che... arriva la tecnica rilanciata dal *Cavaliere Ombra*, ossia il *Flusso di Draghi* e stavolta il

colpo colpisce Kiryo. Mentre il *Cavaliere Ombra* scagliava il colpo però, l'acqua divina che stava dentro una vasca si mischia con l'ondata di quei draghi ed il vento getterà molta di quell'acqua che colpisce in pieno lo scudo di Kiryo e che risponde così: «Mi sento persuaso dal tuo sarcasmo *Cavaliere Ombra* ma non potrai avere ulteriore notorietà lanciando questi colpi». La prima tecnica lanciata, come pure la seconda, permette al cavaliere Kiryo di conoscere il livello avversario e, studiando le mosse, un'eccelsa *Energia Spirituale* lo esaltava coprendolo di un aurea color azzurrino, blu e che gli rimarginarono un po' anche le ferite.

«Che prodigio è mai questo!?», disse Kiryo Ombra.

Kirio adesso rilancia il *Flusso di Draghi* mescolato con un po' di quel *Vello d'Oro* e colpirono Kiryo Ombra in pieno.

E fu così che Kiryo Ombra diede il suo medaglione o talismano a Kiryo come ringraziamento. Adesso era il momento di andare e Kiryo poté così dirigersi verso la prossima meta.

Il Conte Migedor Ombra

Una leggenda narra la presenza di un demone che risiedeva in una cattedrale nella *Palude Artica* e cioè nella *Terra di Luzon*, chiamato Barkele, un demone

che prese con sé un cavaliere dopo essere stato nominato conte. A questo punto Barkele ordinerà al cavaliere Migedor Ombra di fare ciò che lui intendeva a suo discapito, poiché era sotto il suo controllo a causa di un terribile veleno che il demone conficcò nella pelle del cavaliere. Il veleno però era dannoso non solo per lui, ma anche per gli altri... Vi sono i sistemi usati per allontanare o procurare la morte per un vampiro ed eccoli qui sotto elencati:

- **Crocefisso** risulta efficace contro i vampiri
- **Paletto di legno di frassino** conficcato nel petto
- **Luce del Sole**
- **Decapitazione**
- **Proiettile d'Argento**
- **Aglio**
- **Simboli Santi** (**Crocefisso, Acqua Santa, Ostia Consacrata, Grani del Rosario sparati nel corpo**)
- **Annegamento**
- **Acqua corrente**
- **Morso di un lupo mannaro**
- **Ramo di Rosa Selvatica** messo nella sua bara (lo trattiene e non può muoversi da essa)
- **Sorbo** (un frutto)

La Cattedrale di Naracetzka del Conte nella Palude Artica

Il giorno della consacrazione e nella cattedrale stessa, durante la Domenica delle Palme ed il cavaliere Migedor era giunto nella *Palude Artica* dove vi era una cattedrale denominata la *Cattedrale di Naracetzka* e più esattamente nella *Terra di Luzon* dove all'interno della cattedrale aveva un'entrata a sud ed una a sud-ovest situati nella struttura principale. Il panorama dipinto ci mostra un edificio con un grappolo di piccole cupole a cipolla. Nel frattempo, il cavaliere Migedor sentì udire delle voci nelle vicinanze, dicevano che nella giornata di domenica ci sarebbe stata una processione. Ed il cavaliere Migedor di conseguenza, ebbe sentito il suo medaglione emettere il misterioso suono macabro indicare qualcuno. Dopo poco infatti poté assistere alla scena del cavaliere Migedor Ombra dagli occhi di colore viola ed i capelli rosso-arancio o corallo e lunghi, che stava per obbedire ad un altro degli ordini del demone Barkele ma accadde l'inaspettato... dopo un flash, alcuni sassolini caddero dalla cima di una cupola, come anche un po' di *Vello d'Oro*, esattamente dove si era nascosto Migedor ed il demone se ne accorse, quindi con una radiazione fulminea, colpisce il muro soprastante che lo fa cadere. Ma ecco che il conte Migedor Ombra aveva un aspetto differente dalle altre volte, e col *Potere* che aveva generato, con quelle caratteristiche pareva quasi un lupo, in sembianze umanoidi...

che disse a Migedor di scansarsi e così, con occhi rabbiosi si gettò addosso a Barkele con l'*Attacco del Lupo* alla quale Migedor Ombra morse il demone Barkele con i suoi denti molto affilati che pareva non ergessero nemmeno dall'elmo, e così egli svenne a terra. Il demone pareva avere un aspetto innocuo di persona e comunque per il *Cavaliere Ombra* l'incantesimo terminò. Intanto che il cavaliere Migedor Ombra ebbe la coscienza di ricomporsi, parlò con Migedor di quello che gli era accaduto.

Intanto, colui che potremmo denominare adesso il conte, nonché cavaliere Migedor Ombra ecco che stava concedendo a Migedor la reliquia del suo medaglione o talismano.

CAPITOLO 26. SEGRETI TRA L'IGNOTO

L'Impero Khadela di Shadir Ombra

Il cavaliere Shadir andrà nella *Penisola Brillante* e si troverà a *Khadela* che stava di fronte all'impero del suo omonimo avversario. E così, ecco che ad un tratto, Shadir percepì un'*Energia Spirituale* dal suo medaglione che notava essere diffusa in maniera esigua, e... dunque ecco che spunta l'Imperatore nonché il cavaliere Shadir Ombra dagli occhi di colore rosso-arancio o arancione bruciato con tonalità di rosso-arancio scuro ed i capelli neri con gradazioni arancioni-rossastre, lisci e lunghi che tentò subito di lanciargli un attacco improvvisato con la *Polvere Interstellare*. Un ammasso di stelle nere della galassia disorientò il cavaliere.

«Bella presentazione!» disse Shadir con aria disinvolta non appena si fosse ripreso e che notò come Shadir Ombra avesse portato la sua *Energia Spirituale*

al minimo per cercare di camuffarsi in qualsiasi altro individuo.

«Non c'è di che!» rispose Shadir Ombra con strepitosa arroganza.

Intanto emise una melodia dalla sua lira e quindi era la *Preghiera del Ritorno* con la quale Shadir Ombra fa arrivare dall'oltretomba tutti i suoi scagnozzi.

Ma Shadir rispose con la sua lira emettendo la *Preghiera del Ritorno* con la quale fa arrivare alleati cavalieri che contrastano quei demoni ombra.

Intanto più in là si poteva notare come l'immagine del *Cavaliere Ombra* fosse stata scolpita su alcune rocce presenti. Qui nell'impero che erge a *Khadela* nella *Penisola Brillante* dove notiamo come i colossi di pietra si muovevano grazie a una forza misteriosa che solo Shadir Ombra in quel luogo era in grado di controllare. E così con la tecnica della *Telecinesi*, Shadir Ombra cercò di spostare una pietra contro il cavaliere Shadir che scansa, ma poi un'altra, ed un'altra ancora, fino a nove consecutive, compresa una statua che raffigurava egli stesso, ossia Shadir Ombra e che stava per essere indirizzata contro Shadir in velocità sostenuta, ma egli controllando la materia del *Potere* della *Manipolazione degli Agenti Atmosferici* dalla sua *Energia Spirituale*, sgretola la statua... e dunque Shadir di nuovo poté allora attaccare con la *Polvere Interstellare* alla quale stavolta l'ammasso di stelle della galassia fanno centro e colpiscono Shadir

Ombra che viene ferito. «Ora basta sono stufo dei tuoi giochetti Shadir Ombra... conosci molto bene la tecnica della telecinesi vedo, ma devo dirti che qua c'è chi la conosce tanto quanto te, e farai pressappoco la stessa fine della tua statua... anche se ti potrei risparmiare». Fluttuando un po', Shadir Ombra carica il suo colpo della *Polvere Interstellare* di proposito contro Shadir ma ecco che Shadir riversa ad egli un po' di *Vello d'Oro* e dopo la *Sinfonia dell'Eterna Quiete* e la suddetta melodia meravigliosa che ha perciò la facoltà di addormentare in pochi secondi tutti coloro che l'ascoltano. Questa tecnica agisce sull'anima e poteva anche darsi che coloro l'ascoltassero, possa addormentarsi anche per dieci giorni di seguito, e in caso accada, non si saprebbe il modo di come poter essere risvegliati.

Shadir Ombra venne immobilizzato da questa melodia e nel mentre il medaglione cadde dal cinturone dell'armatura di Shadir Ombra ecco che Shadir lo raccolse e poi se ne andò via.

La Messa Nera nella Basilica del Diavolo

Rowen è giunto al *Villaggio Premhulo* che è situato nel *Dominio degli Incubi* e oltrepassato quel luogo si trovava dove nelle vicinanze vi era una basilica sconsacrata denominata *Basilica Plisocena* e si stava per

svolgere il sabba cerimoniale. Egli vide tanta gente che era in preghiera e stava per essere proclamato sovrano un *Cavaliere Ombra* aventi caratteristiche analoghe al cavaliere Rowen.

Rowen Ombra ha gli occhi di colore blu tendente al viola ed i capelli blu scuro, ondulati e di media lunghezza.

Durante la cerimonia Rowen si era camuffato in veste da monaco per doversi infiltrare lì e una volta mischiato con gli altri, nella navata centrale, poté notare come vi fosse un demone volto a definirsi come un papa e che chiameremo "Demonio" e diversi monaci adepti che si erano impostati come a creare una sorta di rito satanico.

In effetti i demoni della setta portavano una croce al contrario e lo svolgimento della messa prevedeva che si fosse a luci spente, dopodiché, veniva recitata una monotona e blasfema preghiera in cui i partecipanti imploravano e lodavano il demone Volko e la strega Nuziwa in lingua araba: "ساعدني باسم رب العالم السفلي".

"Saeadani biasm rabi alealam Alsufli".

oppure in lingua latino: "*Adiuva me in nomine Domini Inferorum*".

Successivamente il demonio stava pronunciando alcune preghiere al contrario e che serviva loro a far attirare i demoni appena invocati ed a compiere il rito finale dove stavolta avrebbe previsto la *Congiura*

della Compassione che consisteva nella partecipazione e sofferenza del prossimo che stava posto su di un altare.

In questo caso vittima sacrificata era un'anima in pena — e cioè un umano che per causa d'influsso di droga e alcol, il demonio per sacrilegio aveva provocato la possessione della vittima. A seguito del rito quindi, e quando i monaci si erano disposti in modo da formare un triangolo al contrario, il demonio adesso diresse le parole al nuovo eletto che stava posto al trono a questo modo: «Rowen Ombra ti proclamo sovrano!».

Poi il demonio eseguì il segno della croce ma vi era un particolare di esecuzione, se osserviamo ad esempio il segno della croce cristiana, era eseguita in modo differente.

Intanto... aspettando che si fosse conclusa la procedura di confessione cerimoniale malefica e aspettando che la gente se ne fosse andata via...

Rowen intanto mormorò: «Sembra proprio Halloween!».

Nel tentativo di non farsi vedere cerca il modo di poter gettare un po' di quella polvere del *Vello d'Oro* al cavaliere Rowen Ombra...

Forse ce l'aveva fatta, dopodiché...

Risaliva l'eco del cavaliere Rowen che stava per rivolgersi al demonio.

Dunque stette per dire: «Demonio tu... essere immondo! Potreste trasformare e fare cose impensabili con queste filastrocche, ma avvalervi di qualcosa come i *Doni* che il Santo Padre ci ha concesso, è per voi improbabile e privo di valori, ed è perciò impensabile per menti contorte come voi, cercare di arrivare alla purezza!».

Mentre rivolgendosi al *Cavaliere Ombra*: «Rowen Ombra tu sei stato eletto sovrano per la tua malvagia fede interiore ma io ti confesso che la preghiera è sacra e non diabolica come la vorrebbe far intendere quello ed i suoi monaci impostori!».

E così accadde che... Rowen Ombra era rivolto verso il demonio dicendo: «Prendi questo... *Zanne Impetuose* e il demonio cadde a terra...».

Inerme, il *Cavaliere Ombra* svela la cattiveria del diavolo a Rowen e rivela anche la potenzialità di questo medaglione che aveva addosso.

Nel frattempo, Rowen Ombra continua a parlare dicendo: «Le forze oscure fanno commettere errori gravi agli individui e non solo... e...»

«Continua cavaliere...» disse Rowen che lo guardava nel mentre aveva ricevuto il medaglione o talismano dalla sua controparte. Ma... dopo qualche istante egli non poté dire più niente... poiché questo lasciò in Rowen il vuoto più incolmabile mai vissuto. Si poteva notare come il medaglione del cavaliere Rowen non emetteva più il suono macabro adesso,

come poteva essere per le altre volte, ma era un silenzio che parlava da sé.

La Statua nel Crepuscolo del Sacerdote

Il cavaliere Asthelor era appena giunto nella *Valle dei Templi* davanti all'*Acropoli di Hastum* ove vi era una statua che raffigurava una donna con indosso una lunga toga e sorreggeva fieramente nella mano destra una fiaccola. Nel luogo vi si narrava la leggenda di un mostro alato che terrorizzava la gente.

Asthelor mentre si era messo ad osservare la statua, ad un tratto gli venne come il presentimento che vi fosse un pericolo nelle vicinanze. Sentì in effetti, dei ronzii metallici e... fu stato avvistato l'essere volteggiante denominato Orghop, dal cavaliere Asthelor, proprio nei paraggi, ancor prima che lo potesse fare lui per primo, e costui stava inseguendo un bellissimo rapace, il falco pellegrino, e così il cavaliere doveva far qualcosa per poterlo salvare dalle grinfie del mostro. L'arciere Asthelor userà il colpo micidiale denominato *Implosione di Fulmini* che consiste nel far implodere la sfera di fulmini su sé stessa in modo da emettere scintille distruttive che può lanciarli con o senza l'arco. Asthelor colpì alla *Velocità Supersonica* in pieno il mostro e cadde giù. Mentre il rapace se ne va, Orghop però, torna verso il cavaliere dopo qual-

che istante a velocità sostenuta che distrae il cavaliere e lo colpisce con gli artigli posteriori emettendo il fatidico ronzio metallico. Il cavaliere, rialzandosi, lo guarda ed il mostro con quegli occhi rossi luminosi cerca d'intimorirlo. Il cavaliere nel rifrangente dei suoi occhi vide una sagoma che dietro di lui era riflessa, si tratta del *Cavaliere Ombra* nonché copia di Asthelor e in versione oscurata quindi Asthelor Ombra che ha gli occhi di colore rossi ed i capelli sono verde pallido, ondulati e di media lunghezza, era in aiuto del mostro Orghop. «Sono Asthelor Ombra il sacerdote del crepuscolo e adesso non ti resta che soccombere al mio *Potere* generato da un "Buco Nero" supermassiccio» — che sarebbe il componente caratteristico dei centri di molte galassie ellittiche e spirali. Asthelor Ombra continuò dicendo: «Prendi queste *Frecce Oscure*», l'attacco consiste nel creare una o più frecce oscurate come adesso, e che, se conficcate nel corpo dell'avversario, causerebbe il rallentamento nei movimenti. In effetti una di esse fece centro ed il colpo pareva avesse un effetto devastante e Asthelor che cercò di ribattere col suo scudo, ne restò immobilizzato per un po', così come anche la creatura mostruosa, Orghop che era stato richiamato dal *Cavaliere Ombra* per dare il colpo di grazia quando però... il falco di prima, emettendo uno stridio, si lancia in picchiata e acceca la creatura, dopodiché il falco distrae anche il cavaliere Asthelor Ombra che a

sua volta fa perdere la capacità di concentrarsi sull'effetto ombra della sua ultima freccia nell'arco, dando la possibilità al cavaliere Asthelor di rilanciare la contromossa, ossia il *Vortice di Fulmini Luminosi*. E questa tecnica genera un vortice di abbaglianti fulmini e un vuoto assoluto. Il colpo a sua volta viene scagliato in contemporanea anche dal *Cavaliere Ombra* con il *Vortice di Fulmini Neri* in cui la tecnica è pressoché identica a quella del cavaliere Asthelor, con la differenza che genera un vortice di fulmini quasi simili d'intensità, ma non uguali, ed essendo di colore nero vi lasciano anch'essi un vuoto assoluto. — Per entrambi sono fulmini mortali.

Appena i fulmini lanciati dai due cavalieri si scontrarono, l'effetto ne scaturì una grande massa esplosiva che offuscava la visuale.

Ma Asthelor che ebbe modo di visualizzare il colpo, balzò in aria per evitarlo e poi ha subito rigenerato un colpo successivo, ossia le *Frecce d'Argento* con una spolverata di *Vello d'Oro* che si scagliarono in pieno contro il *Cavaliere Ombra* e una *Freccia d'Argento* contro il mostro Orghop. Così per entrambi i malvagi era finita e Asthelor ringraziò il falco pellegrino che lo aveva aiutato, ma quando stette per farlo, il falco andò da Asthelor Ombra per prendere il suo medaglione o talismano e lo portò dal cavaliere Asthelor — il sacerdote buono nonché controparte di Asthelor Ombra. Il falco poi rialzandosi in volo salu-

ta Asthelor con il suo stridere, come gesto degno di confortevole amicizia.

CAPITOLO 27. CONFLITTI INTERIORI

Dal Santuario Alhundra al Castello di Hajuri

Intanto, il cavaliere Mitsuruki stava nei pressi della città di *Mivernol* e proseguendo c'era il *Monte Vulcano* e vicino al luogo magmatico, Mitsuruki si trovava su di una collina, dove vi ergeva un santuario shintoista (jinja) denominato *Santuario Alhundra* che di consuetudine sarebbe un luogo sacro dove si venerano i kami, si svolgono i riti che includono le preghiere, offerte, danze sacre e festival "matsuri" (祭り).

Adesso, il cavaliere Mitsuruki perlustrava una sala dopo l'altra, trovandosi in un cortile dove vi era una struttura adornata con la shimenawa che è una corda sacra con appesi degli shide ove il cavaliere poté valutare un interessante riflesso di luce alla quale aveva dedotto una sua teoria cospirativa.

Mitsuruki era dinanzi ai Torii, ossia il portale che avrebbe condotto altrove.

Si narrava che in precedenza, vi fu un cavaliere, e sapeva che nel *Santuario Alhundra* si trovasse una bella principessa di nome Zelinda.

Un giorno, questo cavaliere si trovava nel luogo dove vi era imprigionata la principessa, e il cavaliere, stava per trovare il modo di poterla salvarla dalle grinfie di un sommo malvagio, il quale non voleva che vi si avvicinassero degli intrusi nel suo santuario.

Ma quella notte, il tentativo di oltrepassare il recinto esterno da parte del cavaliere di nome Mitsuruki Ombra poi venne immediatamente fermato, poiché fu colpito da un misterioso incantesimo che lo fece diventare cattivo.

Mitsuruki Ombra ha occhi di colore rosso-arancio o corallo con tonalità di giallo-viola e i capelli bianchi, lisci e lunghi.

Imprigionato in una stanza all'interno del santuario, il *Cavaliere Ombra* poteva uscire solo nei motivi in cui veniva comandato dal sommo per eventuali battaglie.

Questo sommo dall'aspetto gentilesco era in realtà un perfetto criminale e che voleva un mondo stregato proprio come il suo impero.

Il fatto di avere due figlie splendide lo portavano ad essere malvagio con tutti per evitare che loro potessero vedere qualcuno.

E appena qualcuno tentava di entrare, egli con i suoi *Poteri* li condannava.

Tutto questo poteva essere incentrato sull'orologio misterioso del *Castello di Hajuri*.

La Torre dell'Orologio

A confine con la *Palude Artica*, nel *Monte Vulcano*, c'è il *Castello di Hajuri* che sembrava fluttuare nell'aria e là vi era posto un grande orologio solare che secondo una leggenda il monumento sarebbe simile ad una meridiana in grado di calcolare il passare delle ore del giorno attraverso l'analisi della luce solare riflessa sulle sue mura.

Questo soprattutto a mezzogiorno ove è possibile apprezzare come le stanze siano completamente divise a metà grazie all'effetto che l'ombra proietta su di esse.

Mentre si era al castello...

«Salve!» si udì.

«Chi va là!?» ribatté Mitsuruki con tono sorpreso.

« sono Mitsuruki Ombra il sommo e questo posto appartiene a me ormai. Mi hanno intrappolato per stare al servizio del Male.», disse Mitsuruki Ombra.

«Come»? rispose Mitsuruki. E mentre vi era aria di tensione, entrambi sfoggiarono le stesse armi e quindi Mitsuruki intanto sferra la katana e duella con per

qualche istante con l'avversario Mitsuruki Ombra che adesso colpì con la katana attuando la tecnica del *Fulmine Deflagrante* e con impetuosa forza arriva un getto esplosivo combinato con un fulmine che giungono sino a Mitsuruki ma che con la sua di katana cerca però di contrastare, e quindi ecco il suo *Fulmine Deflagrante* e l'aggiunta di granelli del *Vello d'Oro* che gettano il *Cavaliere Ombra* nel muro più distante per frantumarlo. Nel mentre il muro si stava sgretolando, poi... una candida luce spunta da una fessura.

«Tutto si spiega!», mormora Mitsuruki, dato che aveva una mezza idea per come si fossero svolte le cose qua e per via del malvagio rito del sommo.

Mitsuruki domanda a Mitsuruki Ombra... «Tu sommo, sei giunto una notte vero?».

«Eh... già, ma tu come lo sai cavaliere?» rispose Mitsuruki Ombra.

«Sai ho capito perché il tuo spirito si è mutato in maligno...».

Intanto una risata da lontano... «Ahahaha, hahaha!».

E Mitsuruki che aveva la sensazione di essere stato avvistato già da prima, e con la conferma poi del suo medaglione al collo che indicava una malefica *Energia Spirituale* ed ecco che non poteva sbagliarsi, e allora non diede modo di dire altro e provò all'istante il *Vento d'Oriente* che tramite la sua katana dava modo di colpire il bersaglio con una tecnica di ondata di vento devastante ed in maniera rapida e che, fa-

cendo centro, Mitsuruki disse: «Cavaliere sommo Mitsuruki Ombra ecco dunque, io so come mai ti sei trasformato in un essere spregevole, si tratta di quell'orologio di cui nessuno fa caso, se non solo per vedere l'ora. Devi sapere che eri al cospetto di questo orologio solare ma ti hanno ingannato col fatto di farti guardare le lancette nel momento in cui quell'essere spregevole te lo impose, facendoti cadere nell'oblio totale, potendo così fare quello che intendeva nell'ora di mezzanotte. E perciò, adesso scansati Mitsuruki Ombra...».

Ma le parole furono senza effetto. Adesso così, Mitsuruki adoperando la nagamaki: «Ohh ahha sha! *Fendente Obliquo*...».

Il muro nel quale sbatté contro il *Cavaliere Ombra*, adesso si era completamente aperto e tutto risplendeva intorno.

«Ebbene guarda ora l'orologio *Cavaliere Ombra*...»

«Eh, cosa?!» Rispose il cavaliere Mitsuruki Ombra che sembrava quasi essere ritornato in sé. D'improvviso poi venne anche una donna con occhi color ghiaccio e capelli marrone-castano e lunghi. Ed ella era la principessa Zelinda che parve del tutto sorpresa.

Tutt'a un tratto, un bagliore di luce si stava proiettando in direzione dell'orologio che interruppe un maleficio in atto e...

«Bastava dare un tocco di luce a questa tristezza!» disse Mitsuruki.

E per il momento, era come se il tormento della mezzanotte fosse divenuto candido come il candore di mezzogiorno.

Intanto Mitsuruki Ombra parlò e consegnò il suo medaglione o talismano ad una delle due sorelle nonché figlie del sommo che stavano assistendo. E cioè, vi era una ragazza di nome Zelinda e l'altra, la sorella Zaida con occhi blu e capelli biondi che come premio di ringraziamento dona il medaglione o talismano di Mitsuruki Ombra a Mitsuruki. Entrambi le sorelle provengono dal pianeta Nirujo. E così adesso il cavaliere ebbe appena il tempo di salutare e confidare alla regina Zaida che si sarebbero rivisti forse in un'altra occasione.

Sephirot Ombra e il Mago Arminio

Quando era al trono nel palazzo reale, ossia il *Palazzo di Huchestern* ove nipote di Cheraton, ovvero il nobile marchese Sephirot Ombra, di cui i *Campi di Rhyton* continuarono sotto il suo dominio ecco che tutto iniziò...

I *Campi di Rhyton* sono associati al mago Arminio ed è per questo motivo che vi si manifestò una lotta di potere alla conquista del territorio.

Per tale motivo, Sephirot Ombra dagli occhi di colore rossi e capelli verde oliva di media lunghezza che avrebbe voluto avere il comando affiancato anche dai suoi scagnozzi. Ma intanto nei *Campi di Rhyton* improvvisamente ecco che una pietra si frantuma dopo un botto assordante. Le briciole vagavano nell'aria, mentre il cavaliere Sephirot riuscì a distinguere la sagoma di un *Cavaliere Ombra* che adoperando quella che sembrava la spada *Excalibur* ecco che stava per lanciargli contro l'*Esplosione Nucleare*, la tecnica dal potenziale distruttivo. L'*Energia Spirituale* generato si manifesta facendo comparire attorno a sé una galassia, composta da numerose stelle e pianeti che vanno simultaneamente in frantumi contro il nemico, generando una deflagrazione di energia.

Non riuscendo ad evitarlo, il cavaliere Sephirot cadde a terra lasciando che il *Cavaliere Ombra* possa giungere al colpo finale...

Ma sarà proprio così!?

L'Osservatorio Majestic e la Dea Luna

Ogni diciannove anni viene a far visita nei *Campi di Rhyton*, la dea Selarya sovrana della Luna, ed era sua destinazione andare qua a Rhyton dove vi era un antico osservatorio della rovina ed è chiamato Osser-

vatorio Majestic. La dea Luna Selarya intanto, senza farsi sorprendere dal cavaliere Sephirot ecco che le donerà la spiritualità del coraggio.

Intanto, mentre sembra essere la fine per Sephirot sotto l'assedio di Sephirot Ombra, ecco che succede l'inaspettato. Un'*Energia Spirituale* poderosa proiettava luce che dava fastidio al *Cavaliere Ombra*.

E così, Sephirot che in parte ebbe attutito l'urto col suo scudo ecco dunque, si stava ricomponendo e caricandosi di energia che poi rilascerà dalla sua spada *Excalibur*, adesso Sephirot stava per lanciare la sua tecnica dell'*Onda Radioattiva* con anche una spolverata di *Vello d'Oro*.

Tuttavia l'esplosione ne causerà il ferimento per Sephirot Ombra e così il cavaliere Sephirot, ossia il nobile giusto, chiederà all'omonimo *Cavaliere Ombra* di lasciare quella terra se non voleva soccombere.

Ebbene i due cavalieri, dopo che la battaglia finì, se ne andarono ognuno per la loro strada. Il *Cavaliere Ombra* prima di andarsene però, lasciò il medaglione o talismano a Sephirot e poi Sephirot Ombra con i suoi scagnozzi, trovarono un altro posto su cui soffermarsi.

Il Palazzo di Wineserch nei Boschi dell'Hockland

Il *Palazzo di Wineserch* è situato nei *Boschi dell'Hockland* è ed è costituito con un grande cortile circondato da un fossato, con delle mura difensive e da torri. Al pian terreno della struttura, vi sono stalle per i cavalli. Mentre al piano superiore del cancello di ingresso vi è un balconcino sporgente che accolse la prima residenza dello zar Crysden Ombra, ossia il cavaliere dagli occhi di colore arancio-rossastro, o corallo con tonalità di rosso ed i capelli blu-violetto o viola e lunghi, dalla quale egli occasionalmente osservava il progredire dei lavori.

Crysden — il cavaliere fedele ad Asterya oltrepassando un monte — si trovava nei pressi dove dimora un acropoli in rovina che si pensi sia una tra le famose *Acropoli di Ejitor*.

Intanto Crysden era appena arrivato nei *Boschi dell'Hockland* ed ora si trovava nei pressi del cortile che conduceva a palazzo. Lo zar che vi abitava, nonché il *Cavaliere Ombra*, amava stare isolato dal mondo e questo luogo era divenuto per lui un rifugio personale.

Intanto... vi fu un momento di ricordo alla quale portava la mente il cavaliere Crysden.

Ossia di come conobbe la sua dama Sofia quando stava diventando cavaliere dopo aver sopravvissuto all'interno del *Ghiacciaio Sibernat* ed aver conquistato l'armatura sul *Ponte Incantato Slever*.

Aveva adesso come la sensazione di avvertire la sua voce che gli diceva di stare attento.

Il cavaliere Crysden si era addentrato nel *Palazzo di Wineserch* e ad un certo punto aveva notato il suono del suo medaglione come stesse ad indicare presenze in quell'istante, in particolare un'*Energia Spirituale* era più sostenuta delle altre.

Sbucarono all'improvviso due cavalieri che si lanciano contro Crysden e cercano di tagliarlo con le loro spade, ma il cavaliere para con il suo scudo.

Era giunto il momento di agire e di farli fuori, quindi con estrema spensieratezza li gela entrambi. Poi si udì una voce che diceva: «Sto arrivando... sono Crysden Ombra, preparati a morire. *Esplosione di Ghiaccio*!»

L'elevata andatura del suo colpo aveva inondato di ghiaccio tutta l'area circostante di Crysden, coprendolo fino a metà dei piani inferiori ma non passava oltre la superficie del suo corpo.

Seppure essendo in queste condizioni però, Crysden ebbe modo di replicare ciò...

«Conosco questi trucchi quindi... Arrenditi cavaliere!» disse Crysden.

«Mai! Non ti sembra che stai per perdere?! sono lo zar di questo casato, l'emblema del *Palazzo di Wineserch* e non ce la farai a sconfiggermi.» rispose Crysden Ombra e adesso attaccò ancora con il *Pugno Congelante* che consiste nel congelare l'avversario

con l'uso delle mani. Si tratta di una mossa pericolosa, da usare solo in casi disperati, poiché la sua esecuzione indebolisce l'armatura che adesso rese Crysden Ombra più debole. E adesso invece Crysden, liberatosi dal colpo di congelamento precedente, ecco adesso, contrastando il pugno ed invocando gli *Anelli di Ghiaccio* che immobilizza il nemico, con anelli ghiacciati che posti in cerchio, impediscono i movimenti.

Il cavaliere Crysden Ombra provava a cercare di pararsi con lo scudo ma il tentativo risultava invano.

«Adesso come vedrai ti sarà totalmente impossibile liberarti dagli anelli e quindi arrenditi finché puoi!» ripeté Crysden nuovamente, ma il rivale si ostinava a non farlo. E così Crysden, prima di riversargli il prossimo colpo gli dice: «Dato che sono un tipo generoso ti farò fare una fine soave cavaliere Crysden Ombra!».

Così, mentre il *Cavaliere Ombra* era paralizzato, Crysden riversa contro egli un colpo segreto della fatidica *Polvere di Namibia* il quale colpo che stava per infliggergli Crysden pareva rivelarsi più forte del solito, il vento aveva gettato un po' di *Vello d'Oro* che entrò in contatto con l'avversario e di conseguenza fu questa la reazione... Crysden Ombra come se sapesse la causa di conseguenza che avrebbe provocato, ferma l'atto devastante che stava per avvenire, dicendo: «Fermo...!» e quindi, d'un tratto, di sua

spontanea volontà, Crysden Ombra cerca imploro e consegnò il medaglione o talismano a Crysden che rimane sorpreso ma sollevato sapendo che l'effetto oscuro che dimorava a palazzo era svanito.

CAPITOLO 28. MISTERI RECONDITI

La Fortezza di Kombalurh e gli Spiriti Guerrieri di Liwanu Ombra

Si narra che di notte, negli spazi aperti della *Fortezza di Kombalurh* si assapora ancora il rumore delle armi dei cavalieri che si scontrano. Il cavaliere Liwanu si trovava ad *Hostel* nel *Deserto di Sharegota* col tentativo di perlustrare la fortezza.

Prima di entrare però, vi erano due demoni appartenenti alla casta dei *Naraku* all'entrata del portone che ricoprivano il ruolo di *Guardiani* della *Fortezza di Kombalurh* che hanno corna vere ed indossavano una maschera e come arma, avevano una mazza chiodata in mano.

E così appena il cavaliere Liwanu si presentò davanti, i due avevano dato un colpo a terra con la loro clava, e nel mentre si spostarono uno a sinistra e uno a destra, il portone a due ante dietro di loro si aprì e Liwanu dopo aver atteso qualche istante vi entrò.

Appena entrato il portone si richiuse e Liwanu stava sentendo delle grida provenire da qualche parte lì nel tempio.

Una volta addentrato vede un corridoio e sente il rumore dei passi... altro non è che la sua immaginazione?

Provando ad entrare in diverse porte all'interno della *Fortezza di Kombalurh* si sentiva pronto a combattere. Ecco che a un certo punto, non vedendo nessuno, il cavaliere abbassa la guardia, ed è proprio in quell'istante che vede sbucare davanti a sé lo spirito di un serpente che lo infastidisce con il sibilo della sua lingua biforcuta, non causandone però alcun danno. Vede in cima alle scale un altro spirito, era quello del re Kunder che un tempo abitava nella dimora. Il cavaliere Liwanu aveva indosso la sua armatura e si stava concentrando per capire se fossero illusioni o realtà, però, si rende conto che non erano reali ma che gli spiriti potessero essere comandati.

Infatti, un'ascia arriva nei pressi di Liwanu che lui scansa all'istante e va a conficcarsi nel muro. Il suo talismano ha rilevato una forza oscura nelle vicinanze ed ecco quindi che si presenta un *Cavaliere Ombra* con le stesse caratteristiche di Liwanu. Adesso, inizia la battaglia tra i due cavalieri!

Pare che questo Liwanu Ombra si facesse conoscere come un "Capo Tribù Indiano". Egli ha gli occhi di

colore blu acciaio ed i capelli bianco crema con sfumature arancioni, lisci e lunghi.

La vista di Liwanu Ombra si differenzia da quella dell'avversario Liwanu, poiché vivendo nella penombra il *Cavaliere Ombra* ha sviluppato la cognizione del rapido movimento che aveva constatato di utile efficienza, così Liwanu Ombra prova ora a distrarlo e scaglia la *Spirale del Pavone* ove colpisce Liwanu che viene ferito e lanciato lontano.

Sembrando ormai spacciato, dopo qualche istante il *Cavaliere Ombra* disse: «Cavaliere esiste solo un modo per sconfiggermi ma non lo saprai mai!» ed ecco che scaglia l'*Ascia del Tuono*.

Il cavaliere Liwanu ebbe tempo a dirgli: «Ah sì!? Grazie dell'avvertimento!».

E mentre se la vide arrivare addosso, si preparò a pararsi con lo *Scudo Proiettore* con una spolverata di *Vello d'Oro* che ribatté l'ascia proiettandola addosso a Liwanu Ombra che era sconfitto. Liwanu poté prendere perciò il suo medaglione o talismano che giaceva incastonato nell'armatura.

Il cavaliere Liwanu fu guidato dal suo istinto e trova un varco dove vi è una statua di una divinità, mentre ne fa la sua adorazione ecco che si sposta e fuoriesce un blocco materiale detta stele funeraria.

Il Teatro dell'Opera di Ayorend

Il cavaliere Ejisho si trovava nel *Dominio degli Incubi* ed era più precisamente nei pressi delle *Alpi di Chogaro* e nel mentre si stava incamminando... tutt'a un tratto il suo medaglione cominciò a dare lui il segnale che qualcosa nei paraggi dovesse fermarlo!

Già, il suono del suo medaglione preannunciava quel suono lugubre di ogni qualvolta il nemico dimorasse nei dintorni!

E così, da dietro un albero ecco sopraggiungere una graziosa signorina.

Ma Ejisho nel vederla mormorò: «Questo è sicuramente lo scherzo di Halloween più riuscito di qualunque altro!».

Sembrava lei... sì, proprio la sua dama Julia che avvicinandosi ad Ejisho gli disse: «Salve, dai seguimi, ti faccio strada per il *Teatro dell'Opera di Ayorend*. Si trova proprio dopo la vallata sai?!».

Ejisho dapprima perplesso... poi con un ghigno accettò l'invito, mormorando: «Una fanciulla così tutta sola nel bel mezzo della notte forse avrà bisogno di compagnia!».

Nemmeno a dire se fosse stata una bella idea o meno, ma che avrà in mente il cavaliere Ejisho!? In effetti la fanciulla lo aveva veramente portato al teatro e... quando lei provò ad avvicinarsi per doversi salutare... rivolgendosi ad Ejisho lei le disse: «Eccoti arrivato, adesso salutami! Dato che...

noi non ci rivedremo più cavaliere!».

Disse costei, cambiando il tono di voce.

«Proprio così strega maledetta!»

Rispose Ejisho che con il *Sigillo della Fenice* l'aveva liquidata.

Si trattava della strega Yrval che sarebbe giunta per fermare il cavaliere Ejisho.

E così, dopo essere giunto a destinazione anche senza l'ausilio di nessun tipo di apparecchio, il cavaliere Ejisho si trova di fronte al *Teatro dell'Opera di Ayorend*.

Una volta entrato all'interno...

Adesso però, un pericolo stava avvisando Ejisho poiché entrando nel teatro, un *Cavaliere Ombra* stava nei paraggi, tuttavia essendo praticamente identico ad Ejisho ma è appartenente alle tenebre e risiede nel teatro. Egli, conosciuto come un "Dio" datosi possedere il *Potere* di rendere il suo aspetto invisibile poteva far sparire oggetti, gettarli, gridare alle persone e comparire a suo piacimento in caso volesse.

Dopo tutto ci sarà mai una corrispondenza tra Ejisho Ombra e il fantasma del *Teatro dell'Opera di Ayorend* alla quale esisteva tra l'altro una leggenda annessa. Che potrebbe allora esserci una spiegazione plausibile su tutto questo, dato che fino ad ora questo cavaliere burlone ha fatto impaurire chiunque vi entrasse...?!

Sì, proprio perché questa era la sua dimora come lui faceva pensare agli altri, e doveva renderla ancor più torbida con gli scherzi per spaventare gli individui.

Intanto che la folla di gente all'interno del *Teatro dell'Opera di Ayorend* stava per andarsene, visto il clima che emetteva inquietudine per gli ultimi oggetti lanciati dal *Cavaliere Ombra* nella sala dei concerti nei pressi dell'organo a canne dove i due cavalieri stavano per affrontarsi, egli cominciò a suonare una melodia inquietante senza che nessuno fosse li presente dinanzi all'organo.

Era la *Melodia della Profonda Amarezza.*

L'inganno e la perfidia erano le sue doti incontrastate...

Ejisho Ombra ha gli occhi di colore rossi ed i capelli blu-viola o blu scuro di media lunghezza.

«Il mio nome è Ejisho Ombra nonché il dio esemplare dell'inganno!»

Si udì echeggiare nel teatro!

Quando la voce che in eco udita da Ejisho seppure non avendolo percepito dal suo rilevatore lo spinsero a rispondere al tenebroso fantasma dicendogli: «Chi osa sfidarmi?»

«Non potrei che biasimare un folle come te. sono il cavaliere Ejisho e non sopporto che ti stia divertendo con i tuoi poteri facendo danno al prossimo!

Mi sono allenato duramente per questo tipo di tranelli sai? Verrai punito!»

Ed ecco ora Ejisho che nonostante non captasse minimamente il burlone Ejisho Ombra, ebbe intuito che egli giocasse d'astuzia ed aveva portato la sua *Energia Spirituale* a zero per non farsi notare da Ejisho che però cerca comunque di captare il fantasma e prova ad attaccare con il *Pugno Infuocato* che però il *Cavaliere Ombra* ribatté, si notavano delle scintille colorate, e ciò risultava ovvio per il cavaliere Ejisho che fosse lui adesso a doversi difendere dall'attacco probabile che stava quindi per lanciargli in questo istante il cavaliere Ejisho Ombra con la sua tecnica detta *Alterazione della Resistenza* che sebbene questa tecnica di controllo mentale si attua facendo contatto in qualche maniera, come emanando un raggio sottile verso l'avversario, facendo in modo di colpire la mente ed obbligandola poi ad eseguire ogni comando imposto, vi era un problema, ossia che Ejisho lanciò consciamente quel pugno in fiamme di prima, perché sapeva che sarebbe stato evitato dalla controparte ma che gli fosse stato utile ora per poter capire il punto preciso in cui Ejisho Ombra si trovasse.

E dunque, adesso che sapeva come poter evitare il colpo di Ejisho Ombra, ecco che, prima che potesse lanciargli contro l'ultima sua tecnica, Ejisho la evitò e ribatté subito dopo mescolando al raggio che stava per emanare, una spolverata di *Vello d'Oro* e così, con

la sua tecnica dell'*Alterazione della Resistenza* che tuttavia questo è un colpo molto pericoloso, ora probabilmente Ejisho Ombra doveva contrastarlo ancora una volta sapendo che entrambi usavano gli stessi poteri ma una risposta di rilancio non vi fu poiché il colpo per mezzo quindi di un sottile raggio che stavolta Ejisho aveva emanato dalla mano, ecco che va ad innervarsi nel cervello di costui.

Il cavaliere Ejisho recò danno all'avversario e lasciando che l'effetto provocato potesse svanire, tutto finì per il meglio. Fu così che dopo un attimo di esitazione, Ejisho Ombra obbedì all'ordine imposto da Ejisho la quale, non commetterà più oltraggio al prossimo.

Mentre l'*Energia Spirituale* di Ejisho parve essere di notevole imponenza, più del solito e dopo essersi caricato di energia, la sua controparte,, Ejisho Ombra consegnerà ad Ejisho il suo medaglione o talismano.

Ejisho ritrovò poi quell'organo che il suo nemico stava suonando poc'anzi, e provò a suonare... Era come se qualcosa lo spingeva a saper suonare senza sapere come mai, le sue mani lo portarono a suonare la *Melodia della Profonda Rettitudine*... tutto l'ambiente sembrava aver ripreso un aspetto più glorioso!

Il Break On Saloon di Erwlipya

Il cavaliere Ronny Stellar-Dusk trovandosi in una splendida giornata al Far West di *Erwlipya* nel *Deserto del Nigarse*, sapeva bene di non essere solo in quel momento, poiché lo poteva verificare dal suono lugubre emesso dal suo medaglione che enunciava un nemico.

Infatti, non appena Ronny Stellar-Dusk stava perlustrando la zona, avvertiva qualcosa provenire dal *Break On Saloon*, ossia posto da lui noto per intrattenimenti vari...

In effetti si sentirono dei passi ed egli però non vide la luce del rilevatore accesa che avrebbe dovuto avvisarlo che un individuo fosse nei paraggi, ma udiva solo il suo medaglione che indicava un individuo molto vicino. «Ah, con questi aggeggi non ci si può fidare.» Disse Ronny tra sé, rivolgendosi al rilevatore; e non appena Ronny carica la pistola, adesso cercò di nascondersi vicino ad un portico molto decorato, e dopo un attimo, egli ebbe intanto ascoltato un "click-clack" ed intuì come se fosse il rumore del caricatore di una pistola caricarsi, e poi dopo poco trovò uno specchio che rifletteva uno uguale a lui.

Era l'omonimo cowboy Ronny Stellar-Dusk Ombra non c'era alcun dubbio.

Egli ha gli occhi di colore rossastro ed i capelli verdastri ondulati di media lunghezza.

Intanto... Ronny Stellar-Dusk corse fuori dal saloon e cambiò di postazione, e così, trovandosi dietro

un barile di birra ecco che intanto ebbe modo di poter mettere un po' di quella povere di *Vello d'Oro* dentro il caricatore della pistola.

Ronny Oscuro colpì con il *Proiettile d'Argento* e la pallottola argentata di nero aveva poi bucato il barile facendo sgorgare la birra. Poi, ecco Ronny Stellar-Dusk che con il *Lancio del Lazo* si arrampicò legando il suo lazo sopra un asta del tetto del *Break On Saloon* e facendo perno lo aiutò a penzolare e ciò evitò un secondo proiettile composto sempre di argento nero che stava per colpirlo. Dopodiché, correndo ad un certo punto si fermò dove pareva non vi fosse niente, ma: «Giù la pistola Ronny Stellar-Dusk o ti faccio saltare le cervella!» disse Ronny Stellar-Dusk Ombra.

«Piuttosto tu butta giù il cinturone prima che perda la pazienza!» rispose Ronny Stellar-Dusk che era voltato di spalle e si girò molto lentamente, in modo tale da potersi posizionare a pari livello di fronte al suo acerrimo nemico come si usa fare di consueto in un duello qua nel Far West. Quando... vi fu il *Proiettile d'Oro* di Ronny Stellar-Dusk Ombra contro il *Proiettile d'Oro* di Ronny Stellar-Dusk. Cosicché, i due colpi sparati dalle loro pistole fecero reciprocamente cadere il cappello dei due cavalieri e Ronny Stellar-Dusk s'inginocchiò a terra, mentre Ronny Stellar-Dusk Ombra cadde sfinito... e dopo aver atteso una manciata di secondi, Ronny Stellar-Dusk Ombra

consegnò il medaglione o talismano a Ronny Stellar-Dusk alla quale poté poi andarsene.

CAPITOLO 29. LE FASI FINALI

La Sinagoga del Rabbino

Il cavaliere Yuriv stava nelle vicinanze della città di *Palustena* e procedendo aveva notato davanti a sé la *Sinagoga di Jesanowe* e così si addentrò al suo interno.

Un pavimento a mosaico e le incisioni erano impresse nella struttura. Nel frattempo si stava svolgendo una cerimonia per eleggere un rabbino all'interno della sinagoga.

L'effetto mistico della luce si rifletteva in tutto l'interno della navata, nel mentre si stava eleggendo il rabbino che doveva avere doti soprannaturali. Da notare era come l'intera struttura avesse quattordici nicchie la quale racchiudevano corrispettive statue di quattordici "Cavalieri Ombra".

La Proclamazione del Rabbino

Adesso che Yuriv si era appena introdotto ad osservare e ascoltare la cerimonia, e disattivando però il suo talismano per non farsi accorgere della sua presenza, vide delle decorazioni interne che consistevano in vari disegni astratti fatti su lastre di marmo che erano collocati nelle pareti e nelle volte con mosaici curvilinei.

Gli "Empi" che si trovavano sulla navata rettangolare, pare fossero tutti qua per assistere alla celebrazione del nuovo rabbino, ossia il *Cavaliere Ombra* che si chiama Yuriv Ombra e ha gli occhi di colore rosso-viola o magenta ed i capelli blu-verde ondulati e lunghi fino alle spalle, ed è analogo a Yuriv. Intanto, il cavaliere Yuriv si nascose in un abside posta in una navata incrociata da un arco della *Sinagoga di Jesanowe*. Durante la lettura del Libro della Legge qualcosa accadde... Ad un certo punto, uno dei membri che insegnano e proclamano la Torah stava pronunciando un passaggio della predica che diceva:«Venga il buio della Torah su di te...» ed ecco che in quel momento, cadde un po' di polvere dal soffitto, proprio là dove Yuriv si era nascosto e stava assistendo alla cerimonia.

Ebbene, il cavaliere Yuriv adesso aveva colto l'attenzione su Yuriv Ombra poiché la fonte più alta di *Energia Spirituale* rilevata dalla luce del medaglione, lo aveva chiaramente individuato.

E poi però... il cavaliere Yuriv usufruì della sua abilità per non farsi scoprire. Così, tramite il suo primario *Elemento Illusione* da cui ritrae il proprio astro guida, tenta una tecnica generata tramite illusioni visive che prendeva il nome di *Apparenza*. E così Yuriv dava la sensazione di essere invisibile poiché scambiato per una statua...

Quando a intuirlo però, fu proprio Yuriv Ombra che non era sorpreso della potenza altrui, ma chissà se conosceva l'enorme *Energia Spirituale* di Yuriv che adesso stava per affrontare.

La battaglia era per l'appunto invisibile agli occhi degli individui che assistevano, e solo i due cavalieri erano a conoscenza delle loro formidabili doti.

E così, la battaglia iniziò e dopo un po' si poteva notare come le loro armature si stavano deformando perché i colpi erano molti ed anche direzionati bene, e ogni tanto andavano contro al muro della sinagoga, ognuno resistendo però all'attacco reciproco.

Sembravano essere alla pari, quando i due ad un certo punto, tornano a essere visibili.

Il *Cavaliere Ombra* prova a sorprenderlo con la *Tempesta Illusoria* che genera una finta pioggia con colori scuri, ma Yuriv ribatté, seppure con un po' di fatica, dopodiché ecco che Yuriv con mischiato anche una spolverata del *Vello d'Oro* lancia la sua tecnica denominata *Avversione Neurale* che consisteva nell'eseguire tale procedura facendo contatto con l'av-

versario, e ne avrebbe invertito l'attività mentale, poiché ciò scaturisce l'imposizione di obbligare il pensiero dell'avversario a comportarsi decisamente in maniera opposta al proprio volere (simile alla tecnica di Ejisho) e andando a segno con questo colpo ne avrebbe alterato la mente.

Yuriv Ombra a questo punto, stava avanzando lentamente dirigendosi dal cavaliere Yuriv e poi gli consegnò il suo medaglione o talismano.

La Valle

La strega Nuziwa e il diavolo Volko rapirono anche la principessa Zelinda e la stavano portando al loro covo, passando per le *Terre Desolate* poi vennero allo scoperto per impedire a Kiryo ed Etoryu di proseguire oltre le *Rapide Scoscese* ove si trovavano i cavalieri in quel momento, ma successivamente intervennero anche Ejisho, Etoryu, Migedor, Mitsuruki e Yuriv.

La strega Nuziwa arrivata con un uccello pterosauro del genere Quetzalcoatlus di nome Vurontide attese quindi in una zona delle *Rapide Scoscese*, metterà fuori combattimento Mitsuruki e Yuriv, ma con la loro aura cosmica seppure a terra, doneranno la forza necessaria ad Ejisho che facendosi scudo con il "Potere" della Luna di Migedor che impediva alla

strega Nuziwa di avanzare, e il cavaliere Mitsuruki poté irrompere con il *Fulmine Deflagrante* e dopo ciò, la strega Nuziwa cadde a terra, come anche il *Talismano Luna* della dea Selarya che fu raccolto da Mitsuruki, mentre vi fu l'arrivo di Volko che stette per attaccare, ma fu colpito da Eijsho con la sua *Alterazione della Resistenza* alla quale confuse la mente di Volko in modo che non abbia la capacità d'interagire con nessuno.

Intanto... a Volko cadde un talismano, era quello del dio Sole Helyon ... dunque il cavaliere Etoryu lo raccolse e poi cerca d'incamminarsi e giunse a ridosso di un santuario che ergeva tra le *Rapide Scoscese*.

Dopodiché, un cavaliere vi giunse lì alle sue spalle e gli disse: «Prendi questa ti farà stare molto meglio!».

E così egli lo aiuta donandogli un'erba medicinale che lo farà guarire dalle scorie inferte dalla battaglia contro Etoryu Ombra.

Poi Etoryu, quasi senza fiato, lo ringrazia dicendo: «Amico te ne sarò grato, ma chi sei!?», «Beh, mi chiamano "Cavaliere Solitario"» rispose costui. E proseguì dicendo...

«Sono qua in nome di Aster e adesso devo andare, guarirai nel giro di una giornata; stenditi pure qua e promettimi di ripartire dopo che il tuo corpo si è ristabilito del tutto! Qualche nemico potrebbe farti visita a tua insaputa».

Etoryu era perplesso...

Poi, dopo di ciò fu sorpreso per come avesse riacquistato le forze e poi provò a chiamare quel tizio!

«Aspetta cavaliere!».

Costui però, se ne stava andando via... e nel mentre Etoryu rievoca ed intuisce che l'*Energia Spirituale* del misterioso cavaliere potesse essergli familiare e che ricorda come a quella volta quando si trovava nell'*Acropoli di Hastum* alla *Valle dei Templi* con Asthelor ed incontrarono un guerriero con le stesse caratteristiche ed anche l'*Energia Spirituale* doveva essere tale, quindi Etoryu lo ebbe visto di persona, ma era come adesso, e cioè un tizio a volto quasi coperto e perciò era ignaro di chi potesse essere. Comunque sia... aveva ancora le inconfondibili caratteristiche che lo caratterizzavano, ossia con gli occhi blu tendenti all'azzurro ed inoltre era incappucciato, quella lancia che ergeva da dietro la schiena, quello che poteva essere un porta strumento, e qualcosa si scorgeva da sotto quel mantello adesso che una folata di vento lo aveva smosso. S'intravedeva una parte degli schinieri blu genziana perlato con ornamenti dorati e qualcosa del gambale destro dell'armatura che erano di colore blu cobalto.

Il Viaggio Ultraterreno

Nel momento in cui *I Cavalieri Eterei* erano negli *Inferi* non poterono utilizzare il loro talismano "Proiettivo/Attivo" (se non per la loro armatura) poiché essendo in un'altra dimensione non avrebbe dato loro nessuna efficacia; e proprio per questo motivo che essi sarebbero giunti a stabilizzare un certo tipo di *Energia Spirituale* adatta a tali circostanze. Fatto sta che *I Cavalieri Eterei* hanno sviluppato l'*Energia Spirituale* negli *Inferi* e l'avrebbero acquisita esattamente quando loro stavano affrontando le prime sette prove qui negli *Inferi* e così *I Cavalieri Eterei* dovettero aprire le sette porte spirituali per poter conquistare gli *Elementi* attribuiti alle *Virtù del Cavaliere* che avrebbero permesso loro di andare oltre il limite umano e perciò essi ampliarono e completarono la loro consapevolezza denominata macrocosmo che dava così origine alla *Dimensione Tetra*, cosicché *I Cavalieri Eterei* giunti all'estremo delle proprie risorse energetiche durante il viaggio intrapreso su di una similitudine intesa come il *Viaggio Ultraterreno*, ecco che i cavalieri lo avrebbero sperimentato anche dall'effetto scaturito delle loro armature ad effetto *Sparkling Color Radiation* e quando si trovarono nella "Catabasi", ossia gli "*Inferi*", ecco che ciò l'avrebbero appreso proprio contro gli omonimi condottieri che affrontarono, ossia *I Cavalieri Ombra* con la quale furono sempre in un'altra dimensione e così adesso che erano arrivati in questo stadio, *I Cavalieri Eterei*

avrebbero dunque imparato ad usare i loro *Elementi* ed acquisito l'*Elemento Mistico*. Altresì hanno appreso la tecnica per identificare in prossimità che va dall'essenza "Umana" fino ad arrivare a quella "Extradimensionale" nel caso in cui si trovassero appunto in un ipotetico *Viaggio Ultraterreno* attraverso il "Multiverso", ossia l'esistenza di universi coesistenti fuori dallo spazio-tempo che spesso sono le cosiddette "Dimensioni Parallele". Infine i loro colpi dei cavalieri arriverebbero a toccare la *Velocità della Luce*.

Ritorno dagli Inferi

Un incantesimo delle forze oscure era in atto e datosi che oggi era un giovedì ecco che *I Cavalieri Eterei* devono fermare l'incantesimo durante l'arco della giornata, prima quindi che sia venerdì intanto...

In una delle sale degli *Inferi* si trovava la dea Asterya e più in là il dio Helyon che stava prendendo l'energia per far risplendere nuovamente il Sole nel mentre però fosse anche infastidito da Asuloth che veicolava tra gli *Inferi*.

In un'altra sala degli *Inferi* con il pavimento a scacchiera bianco e nera invece tra *I Cavalieri Eterei* vi erano: Asthelor, Crysden, Kiryo, Ronny Stellar-Dusk, Rowen e Sephirot che stavano ciascuno contro sei demoni *Lemuri* con una tonaca!

E i nostri cavalieri con le loro mosse più utili provarono a confrontarsi con le seguenti tecniche:

Asthelor: *Frecce d'Argento*,
Crysden: *Polvere di Namibia*,
Kiryo: *Flusso di Draghi*,
Ronny Stellar-Dusk: *Proiettile d'Oro*,
Rowen: *Zanne Impetuose*,
Sephirot: *Esplosione Nucleare*.

E tuttavia i cavalieri ebbero spazzato via quei demoni!

Ad un certo punto, il cavaliere Etoryu sbarazzandosi di uno dei demoni che stavano li attorno, si avvicinò sempre più ad una poltrona quando fu improvvisamente interrotto da qualcuno... «Tu, cavaliere...?!». Ed Etoryu rispose... «Chi sei?».

Mentre si guardò attorno girando lo sguardo, ma non vide nessuno...

«Che non mi vedi?!» reclamò quella voce tenebrosa... «Sono qui, dietro di te.»

Dove c'era la poltrona apparve una figura che prima non c'era...

«E tu come sei arrivato fino lì...?» disse Etoryu con aria basita.

Vi era seduto il re e signore delle Tenebre Volko che sul capo portava uno strano elmo di pelle detto

"Elmo dell'Oscurità" alla quale grazie ad esso il possessore poteva renderlo invisibile. Poi costui inoltre indossava la fatidica armatura maledetta.

Intanto... «Ahah ahah!»

Dunque, Etoryu fu allora interrotto da una risata a fine domanda. Volko continuò e stava per porgli con tono appagato: «Dove si trova il *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor*...?»

«Ce lo abbiamo noi cavalieri e non siamo intenzionati a consegnarti quel talismano per nessuna ragione!» rispose Etoryu.

«Ah sì?! Allora assaggia questo!», replicava Volko. E fu così che adesso, il demone Volko infuriato stava per attaccare con la tecnica *Radiazione Fatale*, ossia una forte radiazione ad energia oscura di onde che potevano essere letali, quando...

Inaspettatamente stava arrivando il tizio incappucciato che interruppe con la sua lancia e scaglia la tecnica del *Vento dei Cieli* che consisteva in una forte raffica di vento cosmico generata dalla sua lancia che contrasta la radiazione di Volko e che lo feriscono...

Stregoneria

Un'altra notizia giunse, ovvero, quando la fanciulla Eramige fu stata rapita da Volko, venne poi trasformata da Nuziwa in una quercia presso la *Fontana del-*

l'Oblio nelle *Rapide Scoscese*. Pare che per poterla liberare, il diavolo Volko volesse i tre frammenti che compongono il famigerato *Occhio Sinistro di Ejitor*.

CAPITOLO 30. LA GUIDA INTERIORE

Il cavaliere Liwanu aveva captato una presenza che interagiva con lui dicendogli che era il momento. Si trattava del misterioso cavaliere che aveva in qualche modo guidato *I Cavalieri Eterei*: Etoryu, Migedor e Liwanu, ad ottenere i *Tre Papiri* prima che quei cavalieri finirono lì, e così non appena il cavaliere Liwanu aveva tutti i *Tre Papiri*, ecco che lesse quello che c'era scritto sopra. Il mistico cavaliere si era volatizzato! E come per magia ecco che succedette qualcosa d'insolito...

Un muro tutt'a un tratto si aprì e all'interno vi era il *Vello d'Oro* di Urionys. E così Liwanu disse a Sephirot: «Con circospezione avvicinati a quel *Vello d'Oro*».

Lì accanto c'era il demone Volko e improvvisamente attua la tecnica della *Distorsione Acuta* la quale verbalmente affermava che la Dea Asterya fosse una falsa dea ed ecco che dopo aver detto ciò, coglie Sephirot alla sprovvista che lo scaraventa lontano, Volko poi prende il *Vello d'Oro* e lascia il pieno campo a

suo favore, ma tutt'a un tratto, la *Meteora Lucente* centra il demone Volko e adesso che Etoryu era intervenuto, fu preso di mira. Volko stava per sferrare un violento colpo, la *Dimenticanza Eterna* per la quale memoria andrebbe dimenticata per sempre, ma venne interrotto, perché inaspettatamente arriva un colpo a sorpresa da Ejisho col *Pugno della Fenice* che di conseguenza però, verrà poi trasportato da Volko in un'altra dimensione ove vi erano le anime dannate.

Ebbene s'intravedeva la presenza del divino ed in effetti una voce udita da Ejisho sopraggiunse dall'Aldilà e si trattava del cavaliere Urionys e con le sue parole permise ulteriormente ad Ejisho che era intrappolato, di poter affrontare le tenebre dannate. Quando il cavaliere Ejisho udì ancora quella voce che gli diceva di non andare da loro e di restare concentrato nel tornare via da lì, poiché le anime dannate lo avrebbero sprofondato in caso lui le avesse seguite.

Mentre la sacerdotessa Ginevra, ossia la dea Asterya che con la sua *Lucentezza Siderale* ecco che si era svincolata dalle grinfie di Nuziwa e poi parlò con Ejisho dell'altra parte, ovvero, nella dimensione oscura.

Tutt'a un tratto vi fu l'arrivo della dea Luna Selarya che nel tentativo di voler salvare Eramige si doveva difendere però dalla strega Nuziwa che tornò a combattere e lanciò la *Polvere d'Inquietudine* ove una polvere di ansioso turbamento cercano di pervadere Se-

larya che però non fa effetto poiché col suo ventaglio magico, con la quale può sia assorbire attacchi che lanciarne altri, che siano stati ricevuti e non, possono essere a sua volta convertiti in reazione benevola e causarne l'effetto contrario, oppure possono anche essere creati da fonte nuova e autentica. Selarya dunque, assorbe l'attacco ed a sua volta attua la tecnica dell'*Attrazione ad Effetto* con la quale rilancia la stessa sostanza che colpì in pieno Nuziwa e fu sconfitta. Dopo ciò, Selarya salva dall'incantesimo eterno Eramige, colei che era stata rapita da Volko e trasformata in una quercia dalla stessa Nuziwa, e adesso Eramige tornò come era prima, riprendendo quindi la sua vera entità naturale.

Il *Potere* della *Creazione dei Sogni* era in atto!

Intanto Ejisho che si vedeva nell'aldilà parlò con la dea Asterya e poi riesce a tornare da quella dimensione lì grazie a lei, poiché non appena il cavaliere acquisì il *Viaggio Ultraterreno*, imparando una tecnica detta *Proiezione della Dimenticanza*, ecco che durante questo *Viaggio Ultraterreno* il suo *Potere* sarebbe quindi ancora da verificare e consolidare. Quando Ejisho tornò dove vi era presente il suo corpo ecco che c'era lì Yuriv alle prese con Volko ed Ejisho fece cenno di spostarsi...

Intanto Volko fu sorpreso e disse ad Ejisho: «Come hai fatto cavaliere?» mentre Ejisho rispose: «Pensavi risorgessi dalle acque demone Volko?»

Poi Eijsho eseguì la tecnica del *Logorio a Lungo Termine* alla quale ampliò la mente di Volko alterandone il pensiero a piacimento, per un lungo periodo, in questo caso per il giusto tempo di poter fargli togliere la capacità di fare uso di quell'elmo così da poterlo rendere visibile. Intanto più in là arriva Zored che con l'*Affluente Impetuoso* ferma il *Greptylis* Razun e libera così Shadir che era sotto attacco dalle sue grinfie demoniache, mentre con la confusione Mitsuruki riesce a liberare Zelinda e poi però venne allo scoperto e così Mitsuruki esegue una tecnica con il bō denominata *Onda di Moto Oscillatorio* e quindi, con un moto oscillatorio angolare, circolare e lineare del bastone, aveva causato un forte vento che permise loro di poter trovare indisturbati un varco d'uscita.

Intanto al cavaliere Urionys gli furono conferite le *Virtù del Cavaliere* e invece la *Dea del Tempo Eramige* aveva consacrato il medaglione di Urionys!

Tutt'a un tratto la *Melodia della Soave Beatitudine* suonata da Urionys con la sua lira, riconobbe Eramige e lui l'ebbe potuta finalmente riabbracciare!

L'Armatura degli Inferi

La corazza di Volko stava sempre di più divampando di calore e così... *Esplosione della Supernova.* Il

grande boato causò raffiche di vento e i sassi s'innalzavano dal terreno... ma non appena il fumo svanì *I Cavalieri Eterei* poterono notare come Volko fosse ancora vivo e non esplose...

Shadir anche lui in scena, disse:« Vedete non ha usato il potere massimo della sua *Energia Spirituale* ed è forse questo il motivo per la quale lui sia ancora lì!»

Ma dopo un po' quando sembrava che tutto potesse essere tornato nella norma... l'*Energia Spirituale* di Volko ardeva ancora di più e di cattiveria, cosicché l'armatura ad alta temperatura la si poteva constatare sin da dove assistevano i cavalieri indomiti... alla quale bolliva di caldo.

Ma ecco che... *Esplosione Massima della Supernova* e così adesso un colpo di scena...

I cavalieri Belthil e Urionys arrivarono lì e notarono come fosse allora ovvia l'opzione che il demone avesse di farsi disintegrare ma spazzando via non solo lui... ed allora come alla velocità doppia a quella del suono i due si misero davanti ad *I Cavalieri Eterei* per protezione dato che le loro armature sarebbero state di ottima fonte protettiva lasciando che Volko si potesse disintegrare creando un vortice di vento e sabbia violentissimo.

Possesso dell'Armatura

Il demone Volko adesso che non aveva più i suoi satelliti ora decise di fare una pazzia. Volko ebbe preso, più che ereditato la fatidica *Disintegrate*, ossia questa solita armatura maledetta e adesso aveva in serbo un piano. Non importandogli della sua sorte ebbe l'idea di farsi esplodere... e quest'armatura degli *Inferi* chiamata *Disintegrate* che sarebbe la fatidica armatura maledetta ecco che sfruttando tutte le potenzialità di cui necessitava quest'ultima armatura di cui era in possesso, e consapevole del rischio che poteva provocargli quasi sicuramente la sua corazza che, ereditata quasi apposta per certi casi, ecco che sembrava stette per compiere la fatidica mossa azzardata ma letale che da tempo racchiude il simbolo conoscitivo di questa armatura, e sarebbe proprio la seguente...

Dopo aver detto: «Esplodi mia *Energia Spirituale*...»

Questa... *Esplosione Massima della Supernova*, ossia una tecnica dall'alto potenziale distruttivo ma fatale anche per chi la esegue, consiste nel creare un'enorme sfera di plasma incandescente, simile a un piccolo Sole a farla così esplodere colpendola o lanciandola contro i nemici. In quest'ottica, è quindi una variante più potente della normale *Esplosione della Supernova* e la sensazione è che l'energia generata superi quella normalmente possibile per l'*Energia Spiri-*

tuale del cavaliere che l'esegue, essendo una sorta di "dono" proprio dell'armatura.

Fu così che... stava eseguendo una tecnica segreta e... sacrificandosi aveva distrutto ... ma a costo però della sua stessa vita... e arrivò poi Ejisho con il *Volo della Fenice* che distrusse l'armatura maledetta di Volko e poi non appena fu stato liberato Shadir provò il *Potere* della *Telecinesi* che con la forza della mente riuscì a togliere il *Vello d'Oro* a Volko.

Da lontano vi era Liwanu e scaglia la *Freccia Fulminante* in direzione di Asuloth che era sopra il drago Ratonkish e per via della freccia dall'effetto fulminante, ecco che il drago sbatté in una roccia, mentre il demone Asuloth volò dentro una pentola gigante contenente del sangue bollente.

Si poteva però notare che nel momento di cadere, ancora quella particolarità che accomunava questi demoni, ossia avere quell'oggetto di quel simbolo del crocefisso al contrario appeso al collo o anche in altre zone. Intanto *I Cavalieri Eterei* cercano di attaccare Volko tutti assieme simultaneamente con le tecniche seguenti:

Asthelor: *Raggi Elettromagnetici*,
Crysden: *Impeto di Gelo*,
Ejisho: *Sigillo di Vento Infuocato,*
Etoryu: *Radiazione Ionizzante*,
Kiryo: *Drago di Ghiaccio*,

Liwanu: *Ascia del Tuono*,
Migedor: *Artigli di Ghiaccio Multipli*,
Mitsuruki: *Sacri Anelli Celesti*,
Ronny Stellar-Dusk: *Proiettile d'Argento*,
Rowen: *Artigli del Leone*,
Sephirot: *Onda Radioattiva*,
Shadir: *Sinfonia dell'Eterna Quiete*,
Yuriv: *Tempesta Illusoria*,
Zored: *Campi Elettromagnetici*.

Adesso le tecniche dei cavalieri avevano prevalso sul diavolo Volko.

Il Potere Nascosto

Ebbene, il cavaliere Liwanu pare aver udito qualche forza benevola ed avesse ampliato la sua *Conoscenza Sensoriale*.

Il cavaliere Etoryu invece, sembrerebbe avesse le potenzialità di poter gestire un *Elemento* opposto al suo. Infatti, proprio nella lotta con l'omonimo Etoryu Ombra ecco che il cavaliere Etoryu riconobbe l'*Elemento Mistico* e in questo caso pareva essere un dono inaspettato, tale da poter ribattere la malvagità dei demoni che hanno innato l'*Elemento Oscurità/Ombra*. E se fino a poco fa per Etoryu fosse un *Elemento* ingestibile, adesso ne era consapevole, poiché appena

ebbe modo di acquisire il *Viaggio Ultraterreno* imparò a riconoscerlo e sapeva tuttavia sempre di più adoperarlo. Mentre il cavaliere Ejisho, aiutato dal consiglio di Asterya risvegliò in lui la *Dimenticanza* e quindi un *Potere* che gli sarà utile per poter guarire!

Intanto che era quasi scesa la mezzanotte ora Belthil consegnò il talismano *Scarabeo* al cavaliere Etoryu e udendo una voce approfittò di un momento proprio come se qualcuno gli avesse dato l'input di farlo in quel preciso istante e vi lesse la formula magica che vi era incisa sull'addome dello *Scarabeo*...

e come d'incanto il talismano del *Vello d'Oro* prese ad illuminare per poi lievitare sempre di più ed arrivare abbastanza in alto sino ad emettere un bagliore per un istante e così... era il momento di portare l'anima di Volko a dannare negli *Inferi*.

Intanto, come già accaduto, le armature *Silent* dei *Cavalieri Eterei* su effetto *Sparkling Color Radiation* erano diventate di colore blu artico. E ciò fu causato dai talismani oltre che dall'effetto *Sparkling Color Radiation* del *Viaggio Ultraterreno* che unì il *Potere* degli *Astri* dei *Cavalieri Eterei*.

Poi, alzando lo sguardo si poteva notare Urionys che con la sua armatura risplendeva e pareva facesse cadere una polvere d'oro dal suo mantello del *Vello d'Oro* donando vigore al *Potere* degli *Astri* dei *Cavalieri Eterei*.

Attraverso l'*Ordine Segreto degli Angeli* della *Loggia Bianca* e discendenti dal *Cielo del Firmamento* adesso l'anima del cavaliere Urionys venne accolta al *Paradiso* nel *Regno* dei *Cieli Eterei*! Ed in tutto ciò vi era anche un aiuto inaspettato, ossia tutte le quattro *Dee del Tempo* e quindi: Anastasia, Eramige, Sabryna e Zelinda la quale portarono tranquillità poiché queste quattro dee fermarono il tempo nel momento in cui il Male stava prendendo il sopravvento.

E adesso che si era trovato anche il misterioso *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor*, oltre al *Talismano dell'Occhio Destro di Ejitor* già trovato in precedenza, sempre riferito ad un dio che doveva essere nella *Valle di Ejitor* nei pressi del *Deserto di Hergen* si era stabilita una connessione di conoscenza e verità esaudite attraverso il *Potere* di uno tra i *Talismani Essenza* che si chiama talismano del *Vello d'Oro* di Urionys alla quale ha donato beneficio sui quattordici medaglioni che avevano *I Cavalieri Ombra*!

Tuttavia, anche i tre *Talismani Essenza* erano radunati ed anche l'univoco *Talismano dell'Occhio Sinistro di Ejitor* si era disperso in frammenti, e ha aiutato certe caste di cavalieri a ritrovare la verità, mentre sono di nuovo conservati nel *Regno di Etherya* al *Castello di Rewylon* sempre con parsimonia benefica i talismani seguenti: il talismano della *Luna Bianca* di Selarya che ora sono tre della *Luna Bianca* e il talismano del *Sole Bianco* di Helyon che ora sono tre del

Sole Bianco. Perciò i talismani sono tornati a vita emettendo il loro splendido candore.

Adesso che il venerdì poté arrivare senza preoccupazioni, *I Cavalieri Eterei* se ne andarono via poiché l'incantesimo che volevano iniziare le forze oscure si placò e dopo quell'inspiegabile condizione ecco che il *Potere* della *Creazione dei Sogni* brillava sul pianeta *Etherya*!

Tu Non Avere Paura del Buio, poiché il Dubbio Nasconde la Vera Essenza che ti Aiuterà a Trovare la Luce nell'Ignoto!

Il Cammino Inspiegabile del Prescelto Sarà Vuoto Solo da Colui che Non ha Dubbi o Incertezze!

