
S.S.S. DI 1° GRADO "GIACINTO DIANO"
POZZUOLI
A.S. 2018/2019

COMPITO DI REALTÀ

I RACCONTI FANTASY DELLA CLASSE PRIMA P

DIANO ♥ EDITORE

PREFAZIONE

*Entra nel mondo fantasy della Prima P!
Cinque racconti fantastici scritti con lo
scopo di trasmettere i valori di: amore,
amicizia e fedeltà.*

Versione digitale a cura della professoressa Daniela Contrada

THE KINGDOM OF THE SEAS

RAWAN È UN RAGAZZO MOLTO FORTUNATO, POSSIEDE UN GIOIELLO DI FAMIGLIA MOLTO IMPORTANTE, MA SFORTUNATAMENTE LO PERDE E DOVRÀ ATTRAVERSARE LUOGHI MOLTO PERICOLOSI E SELVAGGI E AFFRONTARE ANIMALI FEROCI. RIUSCIRÀ A TORNARE A CASA SANO E SALVO? RIUSCIRÀ A RECUPERARE IL GIOIELLO? LEGGILO E LO SCOPRIRAI!

IL REGNO DEI MARI

In un tempo molto lontano, in un isolotto in mezzo all'oceano, passeggiava un bellissimo ragazzo di nome Rawan.

Egli amava il mare e per questo passeggiava sempre sulla riva.

La famiglia di Rawan possedeva come portafortuna una bellissima perla magica che veniva tramandata di generazione in generazione.

La perla della famiglia la portava sempre con sé la mamma di Rawan, ma un giorno non la trovò più e chiamò tutta la famiglia.

L'unico che rispose fu Rawan dicendo di avere con sé la perla e la mamma preoccupata la rivolse indietro.

Ma accadde un imprevisto: mentre passeggiava in riva al mare, a Rawan cadde la perla in acqua e, preso dal panico, si tuffò.

Tuffandosi si sentì trafiggere il piede da qualcosa di appuntito e BAM! Era diventato uno squalo, che, non sapendo come gestire il suo nuovo corpo, precipitò verso il fondale.

A trasformarlo fu un tritone di nome Sauron, molto malvagio con un potente tridente che usava per minacciare le prede e con il quale le avrebbe uccise se lo avessero sfidato.



(Simone Cosentino)

Sauron era così cattivo perché in passato l'avevano sconfitto e imprigionato, ma ora era tornato più forte che mai.

Il tridente non era magico, lo era diventato perché la perla si era infilata in una sua fessura.

Quando Sauron si rese conto del potere della perla la nascose ponendo diversi ostacoli difficili da superare per raggiungerla.

Mentre Rawan affondava, vide il tritone che si recava verso il vulcano sottomarino spento dove recitò una formula magica:

*In diesen vulkan austeilen
ich dich mal einem lauber bleiben lasse,
den ich machen werde.*

Questa formula fece risucchiare tutto il popolo sottomarino nel vulcano; solo Rawan, che si aggrappò ad uno scoglio, e il tritone Sauron si salvarono e non vennero risucchiati dal vulcano.

Il popolo nel vulcano chiedeva aiuto, ma Rawan non sapeva cosa fare, quando ad un certo punto vide un vecchio saggio che gli sussurrò ad un orecchio di andare vicino alla barriera corallina, dove c'era una grotta, nella quale, dopo aver superato varie prove, avrebbe raggiunto Sauron.

Egli appena raggiunse la grotta trovò subito la prima prova da superare: all'ingresso della grotta c'era un

grandissimo serpente marino con la testa di drago, che Rawan doveva sconfiggere.

Iniziarono a lottare, ma per il drago Rawan era così piccolo che gli era impossibile prenderlo, anche perché Rawan, nel frattempo, aveva imparato ad usare il suo corpo da squalo.

Rawan cercò di capire quale fosse il punto debole del grande serpente colpendolo un po' da tutte le parti; quando ad un certo punto si arrampicò sulla schiena del grande serpente e lo colpì sulla fronte, la bestia morì e così Rawan fu libero di accedere alla grotta. La grotta era cupa e ombrosa ed era piena di trappole e ostacoli da superare.

La prima prova che Rawan dovette superare fu quella di dover attraversare un punto della grotta pieno di punte di pietra molto sporgenti e aguzze che arrivavano fino al fondale dell'oceano, ma, fortunatamente, Rawan riuscì a superare la prova non toccando le punte, altrimenti sarebbe morto fulminato.

Ad un certo punto Rawan vide su una parete della grotta una specie di pulsante e non appena lo premette scoccarono moltissime frecce nella sua direzione, ma un tritone magico di nome Karlaian giunse a salvarlo trascinandolo alla fine della grotta.



(Federico Butto - Simone Cosentino)

Rawan gli raccontò tutto ciò che gli era successo e capì che Karlaian era quel vecchio saggio che aveva cercato di aiutarlo fin dall'inizio.

Karlaian sapeva dove si trovava Sauron: era andato a nascondersi dietro la barriera corallina.

Sauron restava immobile, perché sentiva Rawan e Karlaian arrivare.

Karlaian lo vide e scagliò subito un vortice d'acqua contro di lui; Rawan invece pensava di più a cercare la perla. Quando la trovò, sconfisse Sauron grazie ai poteri della perla e poi si diresse verso il vulcano per liberare il popolo intrappolato.

Rawan prese la perla e recitò di nuovo la formula magica, ma la recitò mettendo le parole in un ordine diverso e cambiando qualche parola.

Così, grazie al potere della perla e grazie alla formula magica, Rawan riuscì a liberare il popolo intrappolato nel vulcano.

Il popolo ringraziò Rawan, che poi con la perla si ritrasformò in un umano, quindi riandò sulla terraferma e consegnò la perla alla mamma.

E vissero tutti felici e contenti.

Scritto da:

Federico Butto, Simone Cosentino, Claudia Molino, Giulia Musella e Giuseppe Novissimo.

STORIA DI UN RAGAZZO CHE NON HA PAURA

*UN EROE È PRONTO A FARE UN
PASSO DA GIGANTE PER SALVARE
IL SUO REGNO DAL BENEFATTORE
DEL MALE, BLOODHOUND.
RIUSCIRÀ A RAGGIUNGERE IL SUO
SCOPO, ATTRAVERSANDO LUOGHI
PERICOLOSI E SCONTRANDOSI
CON ANIMALI FEROCI?*



(Silvio Abussi)

STORIA DI UN RAGAZZO CHE NON HA PAURA

Nel lontano Medioevo, nel magico regno di Duminus, viveva un ragazzo coraggioso e astuto: Kizma. Era alto e magro, con capelli bianchi e all'aria, aveva gli occhi azzurri come il mare ed una carnagione molto chiara.

Indossava sempre vestiti rammendati, per via della sua umiltà, aveva un carattere allegro ma un animo da eroe.

Fin da piccolo sapeva che suo padre era partito per un viaggio con un probabile ritorno, ma quando fu cresciuto, la mamma gli svelò tutto quello che realmente era accaduto: «Caro Kizma, in realtà tuo padre non è mai partito, ma è stato ucciso dal benefattore del male, Bloodhound».

Una lacrima bagnò il viso di Kizma, ma poi si riprese. «Mi vendicherò, partirò e lo ucciderò. Dove si trova?» chiese Kizma.

«Dall'altra parte del regno: devi attraversare la Palude Senz'anima e così arriverai da lui. Attento però! Nella palude puoi imbatterti in animali letali e pericolosi. Parti ora, perché Bloodhound ha mandato una truppa di Venom, persone controllate da lui, nel

nostro regno, ma sono ancora troppo lontani per raggiungerli» spiegò la mamma.

Così Kizma, con tutto il necessario, intraprese il suo viaggio per sconfiggere Bloodhound.

Dopo giorni e giorni di viaggio, arrivò alla Palude Sen'anima: il buio era così fitto che Kizma si chiese se avesse gli occhi aperti. Non c'era nessuno intorno a lui: immaginate la sua paura. Non c'era nessuna traccia di luce, tranne un fiavole fascio che passava attraverso una fessura tra i rami.

Una costante foschia ammantava tutto, rendendo ancora più angosciante la palude; le radici degli alberi digradavano nell'acqua salmastra, che emanava un odore aspro e fitto.

La palude era grande, immensa e molto inquietante: era qualcosa di troppo grande per sembrare reale, come una quarta dimensione, destinata a finire a perdita d'occhio.

Fu così che si addentrò in quel posto oscuro e ostile, ma troppo calmo per lui.

Kizma riprese il suo cammino nella palude. Ma ad un certo punto si sentì sprofondare: era caduto nelle sabbie mobili. Però sapeva di dover restare calmo, fermo, anche se la palude lo stava inghiottendo con le sue fauci. Così, afferrando un ramo di un albero caduto, riuscì a risalire e proseguire.

Kizma continuava a camminare senza però scovare nessun animale o una traccia di qualche essere sconosciuto.

Poi si sentì un rumore simile a quello di una foglia calpestata, proveniente da un enorme masso. Osservandolo con attenzione scorse sopra di esso una formula magica:

*If you will fight,
will come back the light*

Appena lesse la formula magica sentì attorno a sé un'aura insolita: era consapevole che la formula gli aveva donato qualcosa, ma non sapeva cosa.

Dopo qualche secondo il masso sprofondò nella melma e spuntò un animale mai visto: il ghervo.

Era abbastanza grande di statura con occhi rossi che incutevano paura e il corpo era ricoperto da una rada pelliccia marrone con macchie blu e viola.

Aveva un taglio che ricopriva la maggior parte del collo, due ali blu e nere forate dai lampi e dai fulmini e delle corna ramificate pronte ad uccidere chiunque.

Esso era molto agile sia nel volare sia nel catturare le sue prede e questo lo rendeva un grande e temibile cacciatore.

Kizma, inconsapevole del potere che gli poteva donare la formula magica, l'ultra istinto, rimase

fermo come una statua mentre il ghervo indirizzava le corna verso di lui.

All'improvviso però il ghervo spalancò le sue ali forate e creò con la sua magia degli ologrammi identici a lui: Kizma era in uno stato di paura, perché il ghervo gli incuteva terrore; e di confusione, perché non riusciva a distinguere quello vero da quelli falsi.

L'esercito di ghervi lo attaccò con furia, ma i loro colpi trafiggevano Kizma senza procurargli alcun danno: in realtà era solo un trucco per distrarlo.

Infatti il ghervo precipitò alle sue spalle sferrandogli un colpo, ma lui lo schivò senza sapere il perché; il ghervo lo attaccò ancora ma lui schivò di nuovo il colpo, fin quando il ghervo non cadde a terra, stanco a furia di attaccare senza raggiungere il suo obiettivo.

«Come ho fatto?» disse Kizma stupito dei suoi riflessi. Ma poi si accorse che era stata la formula a donargli questo potere e si sentì più forte.

Continuò il suo cammino alla ricerca di Bloodhound, quando, stanco, si fermò e alzò la testa per guardare intorno: dei rami che erano il doppio di lui dominavano la palude.

Allontanandosi di qualche passo capì che era un grande albero parlante!



(Vittorio Lubrano)

Era maestoso, con un tronco colorato con svariate tonalità di marrone, verde e arancione. Le sue radici erano smisurate ed erano ricoperte in parte da muschio ed erbe.

«Salve signor albero mi chiamo Kizma e sono venuto fin qui per sconfiggere Bloodhound e la sua truppa di Venom».

«Ciao Kizma, io sono Moederik ed era tuo destino venire da me, perché ho una cosa importante da dirti» disse il maestoso albero.

«Che cosa devi dirmi?» chiese Kizma.

«Tuo padre, in realtà, non era uno qualsiasi nella società, ma il re del Regno di Duminus: grazie alle sue gesta eroiche ha sconfitto tutti i nemici che volevano invadere il regno, ma Bloodhound era troppo per lui».

A quelle parole Kizma diventò più ostinato che mai, sapere che suo padre era re lo rese più agguerrito e forte.

L'albero riprese a parlare: «Per quanto riguarda Bloodhound ho in serbo per te qualcosa che ti potrà aiutare».

Un ramo si piegò verso di lui porgendogli una spada d'oro con un topazio parlante nel centro.

«Questa spada ti sarà di grande aiuto, ma soprattutto il suo topazio che ti donerà l'invisibilità,

per azionarla però devi pronunciare una formula magica:

*Magic sword give me a word
in the night and in the day
show me the way*

Kizma la pronunciò e all'improvviso il topazio iniziò a parlare, illuminando il sentiero con un raggio accecante di colore viola.

«Quella è la strada per giungere al regno di Bloodhound: segui questo sentiero per realizzare il tuo desiderio» disse Moederik.

Così Kizma proseguì verso il regno di Bloodhound con la sua spada e seguendo i consigli dell'albero.

Intanto la truppa dei Venom, mandata da Bloodhound stava proseguendo verso il regno di Duminus per distruggere il castello e il villaggio.

Quando Kizma varcò la soglia del Regno di Blackfire, Bloodhound era già lì pronto ad ucciderlo.

Era possente, con un mantello nero che gli copriva tutto il corpo e una maschera bianca e rossa con delle decorazioni tribali. Aveva due guanti neri con cui creava delle scintille di fuoco rosso energetico.

«Perché mi vuoi uccidere?» disse Kizma.

«Il mio odio nasce dalla morte dei miei genitori, avvenuta per colpa di tuo padre, e da allora odio l'umanità e desidero distruggerla. Ora che sei nato

tu non voglio che succeda lo stesso a me e al mio regno come è successo ai miei genitori» rispose Bloodhound.

All'improvviso una scintilla uscì dal suo guanto, pronto per farlo alla brace, come banchetto per la sua vittoria, ma Kizma, grazie alla sua spada, diventò invisibile e sfuggì di vista a Bloodhound.

Egli continuava a lanciare scintille cercando di colpirlo, ma Kizma si spostava così velocemente da evitare tutti i colpi, fin quando non gli fece un taglio sul cuore con la sua spada affilata.

Bloodhound era morto: a Duminus i Venom si liberarono dal controllo della mente di Bloodhound e ritornarono a vivere nella normalità.

Kizma tornato al suo regno, andò dalla madre e le disse: «Madre, il regno è libero per sempre».

Scritto da:

Silvio Abussi, Giulia Ferraro, Vittorio Lubrano, Nicola Parisi e Gaia Serao.

THE DIAMONDS OF THE LIGHT

*NEL LONTANO DOPPIO REGNO,
INVASO METÀ DALL'OSCURITÀ E
METÀ DALLA LUCE, MANPHIS, UN
GIOVANE EROE, INTRAPRENDE
UN VIAGGIO INSIEME AI SUOI
AMICI LOUSIUS E DRAY PER
DISTRUGGERE I DIAMANTI DELLA
LUCE E LIBERARE METÀ DEL
MONDO DALL'OSCURITÀ.
PER FARLO DOVRÀ SCONFIGGERE
TRUCIDY, UN OSCURO ORCO.*

I DIAMANTI DELLA LUCE

*C'*era una volta un ragazzo di nome Manphis.

Era un ragazzo forte e robusto e portava sempre con sé un coltellino a forma di triangolo. Manphis era alla ricerca della propria pace interiore e aveva un desiderio, quello di difendere il regno da Trucidy e dall'oscurità. Viveva in un regno diviso in Regno oscuro e Regno luminoso.

Manphis era terrorizzato di perdere le persone che amava. Aveva due amici con cui viaggiava spesso, il primo era Lousius, un ragazzo molto serio e bravo nel combattimento, la seconda era Dray, una ragazza molto dolce e sveglia che combatteva con una lancia. I tre viaggiavano spesso, come abbiamo già detto, una delle loro tappe era stata la Grotta di Doren, una caverna oscura, piena di belve, tra cui i rhayku, che erano delle piccole bestie marroni con i denti a sciabola.

L'unico modo per liberare il "Doppio Regno", ovvero il regno dove viveva Manphis, era distruggere i tre diamanti che contenevano la metà della luce del mondo, la luce era stata imprigionata nei diamanti da Trucidy, un perfido orco con un'armatura d'acciaio. Da piccolo Trucidy era stato rapito dai Goblin che lo avevano sfruttato.

I tre diamanti erano protetti da un enorme drago di nome Ruphoos, che aveva un solo occhio centrale e colpire l'occhio era l'unico modo per sconfiggerlo. Ruphoos, come abbiamo già detto, custodiva i tre diamanti che si trovavano in una torre molto protetta.

Quindi, i tre iniziarono il loro viaggio nel Regno dell'oscurità.

Appena giunti, Manphis aveva il cuore che gli batteva all'impazzata dalla paura. Vedeva Trucidy che si stava avvicinando a lui e che ad un certo punto gli disse: «Il tuo cuore si riempirà di oscurità!»

«Noo!» gridò Manphis mentre veniva trafitto da Trucidy.

Manphis si svegliò, era tutto un sogno!

Si risvegliò con un urlo perché aveva avuto tanta paura.

Dray era cresciuta con Manphis da quando i suoi genitori e quelli di Manphis erano morti.

Loro erano sempre stati molto amici, e cavolo se ne avevano combinati di guai! Invece, Lousius aveva delle origini sconosciute.

Piano piano i tre eroi si avvicinarono alla torre dei tre diamanti e finalmente la videro in lontananza. Davanti a loro cadde come una meteora Trucidy pronto a fermarli.



(Marco Di Giugno)

«Ci penso io!» esclamò Dray e scagliò la sua lancia con potenza contro Trucidy, che con la sua oscurità gliela rilanciò quasi colpendo Manphis e scomparve. Camminando i tre arrivarono a pochi metri dal drago Ruphoos; quindi cercarono di entrare senza farsi vedere dal drago che stava dormendo.

«Eeeee...»

«Trattieniti Dray» sussurrò Manphis.

«Ciuuuuu!!!»

Dray starnutì e svegliò il drago che li guardò con una faccia molto minacciosa.

I tre di corsa si rifugiarono dietro una pietra per evitare il fuoco rovente del drago; ma purtroppo Dray si bruciò una spalla ed urlò dal dolore.

«Dray, no!» urlò Manphis e uscì allo scoperto.

«No! No! No!» disse Manphis, si riparò per la paura e gridò: «L'occhio centrale!»

«Cosa?» rispose Lousius.

«È il suo punto debole! Tu distrailo e io lo pugnalo all'occhio».

Lousius si alzò e disse: «Vieni qua, cagnaccio!» e parò il fuoco del drago con la sua spada.

Nel frattempo Manphis era salito sulla coda di Ruphoos, fece un salto e con il suo coltellino a triangolo trafisse l'occhio centrale del drago.



(Luca Altamura)

I tre eroi, un po' feriti, entrarono nella torre dei diamanti e «Finalmente...» disse Manphis che guardava fisso i tre diamanti e, proprio mentre stava per prenderli...

«Non si toccano le cose altrui!» disse Trucidy che era appena arrivato; Manphis si affrettò a prendere i diamanti e sfoderò il suo coltellino.

Prese una rincorsa e provò a trafiggere Trucidy, che con una mano disintegrò il suo coltellino, Dray di sorpresa prese la lancia e con forza trafisse la mano di Trucidy, che con rabbia disse: «Mi hai fatto male!» e scaraventò lontano Dray con un pugno.

«Hai già fatto troppol!» disse Manphis arrabbiato; Trucidy stava per trafiggere Manphis, ma Lousius lo salvò con la sua spada e trafisse Trucidy, che cadde a terra morto.

Lousius si mise a guardare Manphis non consapevole che quelli erano gli ultimi secondi della sua vita.

«Nooo!» urlò Manphis per la tristezza perché Trucidy si era alzato e aveva colpito alle spalle e trafitto Lousius.

«Pagherai per questo!», Manphis era arrabbiatissimo, ma il piano di Trucidy stava andando alla perfezione, infatti il suo piano era quello di far riempire il cuore di Manphis di oscurità, ma Dray sapeva che Manphis non si sarebbe convertito al male.

Manphis si avvicinò piano piano a Trucidy, schivò il suo colpo e gli mise un diamante al petto, prese la lancia di Dray e distrusse il diamante, che esplose uccidendo Trucidy.

Manphis volò anche lui per l'esplosione, ma venne preso al volo da Dry, «Ce l'abbiamo fatta!» disse Manphis prima di svenire.

Nei giorni seguenti Manphis si riprese e insieme a Dry organizzò un commovente funerale per Lousius. Manphis e Dry si sposarono ed ebbero dei figli. Ma in un angolo sperduto del mondo, diventato tutto di luce, nasceva una nuova oscurità.

L'oscurità non muore mai!

Scritto da:

Luca Altamura, Marco Chiappetta, Marco Di Giugno, Vincenzo Smith e Aldo Trupiano.

THE MAGIC KEY

*UN GIORNO, IL PRINCIPE JERTIE
DECISE DI INCAMMINARSI,
CON IL SUO UNICORNO PINKY,
VERSO LA CAVERNA DELLA STREGA
CHE AVEVA UCCISO SUO PADRE
E FU COSÌ CHE I DUE SI
INCAMMINARONO VERSO UNA
SPLENDIDA AVVENTURA...*

LA CHIAVE MAGICA

C'era una volta un principe chiamato Jertie, quando era piccolo il padre, prima di andare in guerra, gli regalò un unicorno.

Lo scopo dell'unicorno era di rendere felice Jertie quando il padre partiva.

Un giorno il padre di Jertie andò in battaglia e per molto tempo non si seppe più nulla di lui; quando la madre venne a sapere della perdita del marito decise di dirlo a Jertie, che naturalmente non la prese bene, ma per fortuna c'era il suo amico Pinky (il suo unicorno).



(Camilla Monaco - Claudia Sciarné)

Passati molti anni il principe scoprì che una strega aveva assassinato il padre e, deciso a cercarla, con il consenso della madre, si mise in cammino per verso:

Wald der tausenden beinen.

Il principe era impaurito non sapeva dove andare, erano soli, lui e Pinky, con attorno animali feroci. Quando però iniziarono a sentire degli odori sgradevoli, provenienti da una caverna nascosta nel buio, Pinky e Jertie vi si addentrarono senza farsi vedere da nessuno.

Il principe non vi trovò la strega che aveva ucciso il padre e, quindi, perse la speranza e si allontanò con passo lento dalla caverna. Ma poi sentendo una voce si buttò dietro un cespuglio per nascondersi.

Quella era la voce della strega che essendo stanca stava ritornando alla caverna per riposare.

Così Jertie e Pinky colsero l'occasione e rientrarono nella caverna, inoltrandosi più in fondo, dove il buio si faceva sempre più fitto, videro un drago



Giorgia Mucciardi



rinchiuso in una piccola gabbia; il principe notò che la pancia era illuminata da una luce color oro che faceva intravedere una chiave magica.

All'inizio Jertie si spaventò perché pensava che il drago potesse aggredirlo e quindi cominciò ad allontanarsi, ma poi sentì la voce della strega e si nascose dietro il suo calderone che puzzava di gorgonzola andato a male.

Jertie aveva paura e, quando la strega andò a riposarsi, il principe e Pinky colsero l'occasione per giocare nella foresta, però una bestia feroce morse la gamba del principe e il suo aiutante Pinky, da grande amico, lo portò nella caverna della strega, purtroppo Pinky non aveva poteri magici per guarire la gamba di Jertie e così si misero a leggere qualche libro di pozioni magiche.

Dopo un po' di tempo il principe trovò una pozione per guarire le ferite atroci, per la preparazione servivano quattro lacrime di drago, ma non sapevano come prenderle, dato che il drago dormiva.

Il principe non sapeva cosa fare: da una parte voleva procurarsi le lacrime svegliando il drago, per guarire; dall'altra non voleva svegliare il drago per paura.

Successivamente, Pinky, che voleva aiutare Jertie, trovò una pozione che faceva piangere un drago senza svegliarlo (proprio la cosa che gli serviva).

Capito come fare, prepararono la pozione, la utilizzarono e finalmente la gamba del principe tornò sana. Ormai era passata una giornata e il principe e Pinky si misero a dormire sotto un albero.

La mattina dopo il principe e Pinky si misero in marcia per trovare un po' di cibo commestibile, quando lo trovarono tornarono alla caverna della strega ed entrando videro il drago sveglio, incatenato che soffriva. A Jertie dispiaceva vederlo provare dolore e così, all'insaputa della strega, lo liberò; ma Jertie non sapeva di aver combinato un guaio, infatti la strega e il drago erano alleati.

La strega, quando tornò nella caverna, non vide il drago, si arrabbiò a morte e decise di farla pagare cara a chi lo aveva liberato.



Così cominciò a incamminarsi per trovare il colpevole.

Successivamente, il principe fu inseguito da una bestia feroce, che lo raggiunse, ma quando se la ritrovò accanto estrasse la sua spada e la uccise.

Nel frattempo intervenne il drago che iniziò a far

indietreggiare verso un burrone il principe, che si allontanava per evitare il fuoco e le saette, ma proprio sul punto di cadere arrivò Pinky e lo salvò, allora, Jertie prese il drago per la coda, gli aprì la pancia e trovò la chiave magica che rendeva invincibile ogni arma. Per festeggiare si misero a ballare "IL BALLO DELL'UNICORNO".

Ad un certo punto iniziarono a sentire dei rumori, il principe prese la chiave e la spada, poi i due si trovarono di fronte la strega Marley con la bacchetta in mano, la quale lanciò un incantesimo di pietrificazione che colpì Pinky; al principe in un istante si spezzò il cuore, poi gli salì la rabbia, impugnò la spada, che prese fuoco, e gliela infilò nel cuore. Spezzato l'incantesimo, l'unicorno tornò in vita; ad un tratto il principe si sentì una mano sulla spalla, si girò e si accorse che era il padre, all'inizio non capì come fosse possibile e così il padre gli spiegò che la strega non lo aveva ucciso, ma gli aveva lanciato un incantesimo di pietrificazione che si sarebbe spezzato solo con la morte della strega. E così vissero tutti felici e contenti

Scritto da:

Andrea Campanile, Camilla Monaco, Giorgia Mucciardi, Gregorio Porzio e Claudia Sciarné.

ASH STANTLAY E LA SPADA DI PERNDRAGON

*ASH È UN GIOVANE RAGAZZO,
MA AD ASPETTARLO
È UN DESTINO GIÀ SEGNATO
CHE LO PORTERÀ LONTANO.
DOVRÀ SALVARE
LE TERRE ELFICHE
DEL REGNO DI ORAGON
SCACCIANDO DA LÌ
IL MALE ANTICO...*

ASH STANTLAY

IL PRINCIPE DEGLI UOMINI



(Alessandro La Mura)

ASH STANTLAY E LA SPADA DI PENDRAGON

Ash Stantlay era un giovane ragazzo di tredici anni che frequentava la seconda media.

Aveva due occhi azzurri brillanti come il mare e un piccolo naso all'insù. I suoi capelli erano biondi, proprio come quelli della madre, e la sua boccuccia era disegnata da due labbra carnose. Nonostante sembrasse un ragazzo introverso aveva in cuore d'oro ed era sempre solidale nei confronti dei suoi compagni.

Ash viveva in piccolo paesino di campagna assieme alla sua famiglia; la vita, lì, aveva un ritmo calmo e gioioso. Da un po', però, faceva uno strano sogno: un grosso orco dalla carnagione violacea lo guardava intensamente e prima di colpirlo con il suo grosso pugno d'oro gli sussurrava parole incomprensibili. Subito dopo quell'immagine ne appariva un'altra, una regina elfa che lo ringraziava.

Nonostante la visione si ripetesse continuamente, Ash non ne capiva bene il significato e riteneva che fosse solo frutto della sua fervida immaginazione.

Una mattina, però, quel sogno si trasformò in realtà: a svegliarlo non fu la sua cara sorellina ma la regina elfa. Ash fece un guizzo e si guardò attorno; era circondato da guardie-elfo che lo fissavano.

La donna gli porse un pezzo di pane magico che gli fece comprendere la loro stravagante lingua.

«Ciao, Ash Stantlay» disse con voce cauta la regina «mi chiamo Katusha».

«Come sai il mio nome?!?» chiese irrequieto.

«Vedi caro ragazzo, tu sei il prescelto» sentenziò la regina.

«Io? Il prescelto?» chiese stupito.

«Il regno di Oragon è in pericolo, Thanos con i suoi guerrieri, Thauri, ha intenzione di conquistare le nostre terre sacre. Per questo abbiamo bisogno del tuo aiuto».

Ash la guardava perplesso.

«Per sconfiggere quell'orco» continuò la regina «devi attraversare il deserto di zaffiri, luogo che può far impazzire le menti più forti. Una volta superato, sconfiggerai il drago Bardar, il protettore della spada di Pendragon. Questa ti servirà per tagliare il quanto d'oro, l'unico oggetto che gli dà forza e che lo mantiene in vita».

Per un attimo calò un silenzio tombale, ma subito dopo Katusha riprese la parola: «Allora, te la senti?».

Gli elfi aspettavano con ansia la risposta e alla fine il ragazzo annuì.

«Perfetto! Ad accompagnarti lungo il viaggio sarà Ahedin, uno dei miei più fidati soldati» e fece un piccolo cenno col dito.

Aveva due lunghe orecchie a punta simili a degli aghi, i suoi occhi erano di un azzurro brillante, come il cielo di mezzogiorno.

Indossava un leggero completo bianco latte decorato da fiori variopinti e in vista portava un piccolo coltello e un grande arco, sulle spalle una faretra piena di frecce.

E prima di congedarsi da Ash, l'avvisò che il giorno seguente sarebbero partiti all'alba.

La notte trascorse lentamente, ma finalmente il grande momento arrivò. Quando i due si incamminarono il sole era ancora basso e donava al cielo un colorito roseo. Impiegarono quasi tutta la giornata per giungere al deserto di zaffiri e durante il tragitto i due non si scambiarono neanche una parola. Quando arrivarono il sole stava per tramontare e decisero di fare una pausa, aspettando che la luna prendesse il posto del sole e che la temperatura si abbassasse. Il deserto di zaffiri era un luogo inospitale, desolato e da secoli nessuno aveva mai osato spingersi fin laggiù.



(Nicolò Scotto di Carlo)

Ahedin disse al ragazzo che avrebbero viaggiato solo di notte e di giorno si sarebbero riposati, giacché dall'alba al tramonto i frammenti di zaffiro offuscavano anche le menti più forti trasformandole in goblin.

Dopo molte ore di cammino nacque il primo sole e i due si fermarono sfiancati, aprirono la tenda e i sacchi a pelo addormentandosi e abbandonandosi al sogno.

La luce era forte e Ash era costretto a coprire il viso con un morbido telo in cotone.

L'orco si avvicinava, i suoi passi erano pesanti e il ragazzo a stento riusciva ad aprire gli occhi e a tenersi in piedi.

«Chi sei?» chiese il giovani proteggendosi gli occhi, ma il mostro non rispose. Allora il ragazzo sguainò la spada che Ahedin gli aveva donato e la puntò contro di lui gridando: «Chi sei?»

La risposta che giunse trafisse il suo animo come un dardo.

«Thanossss» e quella «S» interminabile sibilò nella sua testa finché non perse i sensi nel sogno.

«Svegliati! Il sole sta calando, è ora di rimettersi in marcia».

Ash aprì gli occhi e vide l'elfo con la sacca sulle spalle.

«Ma è ancora giorno!» le parole del ragazzo, però, furono ignorate.

L'elfo avanzava insolitamente veloce al punto che il giovane non fece neanche in tempo a prendere le sue cose che l'elfo era già scomparso.

In quel momento pensò alle parole della regina Katusha: «Il deserto di zaffiri può spezzare anche le menti più forti».

E lentamente si rimise in viaggio. Trascorsero numerose ore, il ragazzo aveva perso la cognizione del tempo e anche le forze, tant'è vero che arrivò ad un punto tale da diventare rosso in viso come un peperone.

«Per la barba del sacro elfo! Cosa stai facendo Ash?»

Il giovane si voltò e vide una figura del tutto simile ad Ahedin correre verso di lui, il ragazzo la guardò incredulo finché quel miraggio giunse ad oscurare il sole sulla sua testa; lo fissò attonito, poi si girò nella direzione nella quale aveva visto scomparire il compagno e scoppiò in lacrime.

«Perché te ne sei andato?» disse Ash singhiozzando. «Ma cosa dici? Mi sono svegliato ed eri scomparso. Ho seguito le tue tracce fino a qui. Ti ha dato di volta il cervello?».

A quel punto crollò a terra.

L'elfo gli prestò subito soccorso «Svegliati! Svegliati!» gli gridava Ahedin, allora se lo caricò sulle spalle e iniziò a correre.

Ash non capì bene quanto tempo era trascorso, resta il fatto che ad un certo punto i due si fermarono, l'elfo gli fece bere un lungo sorso d'acqua.

Poi il ragazzo fece cenno all'elfo di avvicinarsi e gli bisbigliò: «Non ce la faremo mai ad arrivare alle Caverne Rumorose del drago Bardar. Scusami!»

«Invece ti sbagli, sei proprio al confine, infatti hai appena bevuto la limpida acqua del Fiume di Mezzo, che può curare anche le malattie peggiori» disse con voce bassa Ahedin.

Trascorsero pochi minuti, poi Ash si rialzò, i due mangiarono un po' di carne secca e ripresero il cammino.

Le Caverne Rumorose erano fredde e desolate, tutti i condotti sembravano essere infiniti.

Ormai i due erano in esplorazione da tre giorni, senza, però, aver trovato traccia del mostro.

La mattina del quarto giorno si svegliarono con una puzza di bruciato sotto al naso e decisero di seguirla.

Dopo un po' si trovarono davanti il drago Bardar che stava cuocendo a puntino una sua preda.

Egli aveva gli occhi scuri come l'oblio e una pelle viscida e squamosa. Sulle zampe tozze e tarchiate

erano situati degli adunchi artigli, appuntiti erano anche i suoi denti, dai quali usciva un fuoco incandescente.

Quando Ahedin lo vide non ci pensò due volte e scoccò una freccia che trapassò perfettamente il torace del drago facendolo crollare a terra come un edificio fatiscente.

Subito dopo Ash corse a prendere la meravigliosa spada di Pendagron.

I due, però, non ebbero neanche il tempo di esultare che scese dal cielo uno splendido cigno volante e parlante che li invitava a salire in groppa.

L'elfo accettò senza indugio, mentre il ragazzo lo seguì titubante.

La solenne creatura aveva piume morbide come la seta e bianche come il latte.

Durante il volo Ahedin spiegò ad Ash che l'animale che stavano cavalcando si chiamava Calandilor ed era il cigno sacro della regina Katusha e che li avrebbe condotti in battaglia.

Dopo un'ora di volo riuscirono finalmente a scorgere ciò che restava delle foreste elfiche ormai incendiate.

Quando finalmente videro l'esercito Thaurò, Calandilor iniziò a scendere di quota.

Toccò terra e i due scesero dalla groppa del cigno, ma, prima che se ne andassero, la creatura disse ad Ash: «Buona fortuna principe degli uomini. Ricorda che se riuscirai a tagliare il pugno d'oro di Thanos, tutti i guerrieri moriranno e Aragon ritroverà la pace».

Così si congedarono e il ragazzo senza pensarci due volte si avvicinò a Thanos che nel frattempo li aveva notati e si era fermato.

Quando i due si trovarono faccia a faccia, il re del popolo dei Thauri sussurrò: «I will kill you, Thanos lehnt Ash ab».

Il giovane non capì cosa il mostro gli volesse dire, resta il fatto che lo scontro che seguì fu lungo e cruento.

Alla fine Ash riuscì a tagliare il pugno d'oro all'orco, che cadde a terra senza vita assieme al suo esercito. In onore della sua impresa si decise di celebrare ogni anno la "Festa del Coraggio". Ash sposò la Regina Katusha e diventò re di Aragon.

Scritto da:

Lorenzo Famularo, Miriam Ionta, Alessandro La Mura, Rosagiulia Licciardi e Nicolò Scotto di Carlo.



(Miriam Ionta)

Indice

1. The Kingdom of the seas p. 2
2. Storia di un ragazzo che non ha paura p. 9
3. The diamond of the light p. 19
4. The magic key p. 27
5. Ash Stantlay e la spada di Pendragon. p. 33