

LE SPADE DELLA PACE



1) Xilo e la chiave perduta

Xilo è un ragazzo alieno che vive nella città sotterranea di Zorrax, sotto l'impero di Altreon.

Durante una mattina tranquilla, esce di casa e si reca al parco, affascinato dalla natura e dal suo laghetto preferito.

Trova una chiave argentea scintillante e, incuriosito, si reca alla grande libreria di Zorrax per scoprirne l'origine.

Xilo apprende che la chiave è un oggetto magico che può aprire un portale sigillato dopo una grande guerra.

Spinto dall'avventura, parte per esplorare e arriva a una caverna cupa con un santuario.

Trova un lucchetto con il simbolo di due spade incrociate e lo apre con la chiave.

Il portale si sblocca e Xilo, senza esitare, lo attraversa.



2) L'arrivo ad Altreon e l'incontro con Zyra

Xilo arriva per la prima volta nel mondo in superficie, rimanendo stupito dalla vegetazione verde.

Viene scoperto dalle guardie reali, che lo inseguono chiamandolo "pelleviola".

Fugge nel bosco e si scontra con Zyra, una ragazza che lo aiuta a nascondersi.

Zyra si rivela essere la principessa di Altreon, e tra loro nasce una forte amicizia.



3) Dolonus il terribile e l'isola

Una sentinella informa il re Malur che sua figlia è in compagnia di un pelle-viola.

Malur, infuriato, ordina al sicario Dolonus di uccidere Xilo senza errori.

Intanto, Zyra racconta a Xilo la storia della guerra tra i loro popoli e della reliquia delle due spade.

La loro conversazione viene interrotta dall'arrivo di Dolonus, che li attacca.

La fuga e il nuovo obiettivo

Xilo e Zyra fuggono grazie a una pianta che crea una coltre di fumo.

Vengono aiutati da una figura incappucciata, che li guida a una baracca isolata nel bosco.

La misteriosa figura li informa che esiste un modo per ricreare la reliquia: recuperare la spada perduta di Malur su un'isola oltre il deserto.

Spinti dalla speranza, i due partono per il loro viaggio.



4) Il viaggio attraverso il deserto e l'isola-labirinto

Xilo e Zyra attraversano il deserto con animali da soma e raggiungono la riva.

Costruiscono una zattera di fortuna per arrivare sull'isola.

Si trovano davanti a un labirinto pieno di trappole mortali.

Con determinazione superano gli ostacoli e trovano la spada custodita in uno scrigno.

Xilo percepisce che la spada racchiude un rimpianto.



5) La riforgiatura della reliquia e il ritorno ad Altreon

Tornano al portale e Zyra propone di ricreare la reliquia con le foglie del sommo albero e la sua linfa vitale.

Tornano a Zorrax e, raccogliendo i materiali necessari, ricostruiscono la seconda spada.

Tornano ad Altreon e si infiltrano nel palazzo reale, piantando le due spade nella sala del re.



6) La pace tra i due popoli

Alla vista della reliquia ricostruita, il re Malur decide di porre fine alla guerra.

Il regno di Altax viene rifondato.

La figura incappucciata si rivela essere Phanuel, la comandante che tutti credevano sconfitta.

Phanuel diventa un'alta funzionaria del regno.

Xilo e Zyra vengono acclamati come gli eroi che hanno riportato la pace.



AUTORI:

ABATEGIOVANNI DOMENICO

CICCARELLI SABRINA

CUCCURESE SERENA

IODICE SALVATORE

MARTINELLI MICHELE