

Un Regno da Salvare

Nelle grandi praterie americane venne costruita una piccola fattoria che col passare degli anni crebbe e ancora oggi ferve di attività. Un posto unico, dove tutti gli animali vivevano in armonia tra loro formando così una grande famiglia.

Una mattina il fattore posò all'ingresso del granaio una scatola di oggetti da buttare e quel giorno, per i piccoli più avventurosi della fattoria, non sarebbe stato uno come tanti.

Di tutti i cuccioli che vivevano in quel paradiso tre si distinguevano per la loro curiosità.



Avere una scatola piena di cianfrusaglie era una manna dal cielo per i piccoli amici e la loro voglia di avventure ebbe la meglio.

Aisha la volpe, Nocciolino lo scoiattolo e Mirò il passerotto si avvicinarono alla scatola in cerca di un nuovo gioco ma, arrivati al fondo, non trovarono nulla con cui iniziare a giocare. Nocciolino prese in mano l'ultimo oggetto rimasto, un orologio da taschino, sperando che fosse qualcosa con cui giocare ma, anche quest'ultimo finì gettato a terra sul pavimento del granaio.

Appena toccò il suolo il vetrino si ruppe in mille pezzi e una luce abbagliante illuminò tutto il capanno, i tre animalletti si avvicinarono al piccolo orologio e... furono risucchiati da un vortice che li catapultò in un luogo sconosciuto.

Non sapevano dove si trovassero e come prima cosa iniziarono a cercare un luogo dove ripararsi. Proprio in quel momento apparve di fronte a loro un piccolo essere con le sembianze di un uomo, i piccoli spaventati cercarono di scappare ma, con una mossa rapida, lo gnomo gli si parò davanti e li avvertì che non aveva brutte intenzioni nei loro confronti ma che dovevano seguirlo. Aisha e i due amici lo seguirono e quest'ultimo li spinse dentro un buco scavato sotto le radici di una grande quercia.



Si ritrovarono dentro quella che doveva essere la casa dello gnomo che si presentò e spiegò loro perché li avesse spinti così di fretta lì sotto.

Timothy, così si chiamava, era uno dei pochi abitanti rimasti al villaggio degli gnomi anche dopo la sconfitta subita dal perfido re del Regno delle montagne.

Sfortunatamente una volta persa la battaglia il re della fazione nemica aveva bandito i regnanti della contea della foresta i quali furono costretti a scappare lontano dal loro castello per non essere torturati e uccisi.

Prima di scappare però chiesero al mago del villaggio, il fungo magico, di creare un portale per far sì che qualcuno li potesse aiutare. Egli fece una magia, rendendo magico un vecchio orologio da taschino che inviò nel mondo degli umani sperando che qualcuno un giorno riuscisse a capire come arrivare nella foresta e aiutarli a salvare il villaggio della contea, con l'unico vincolo di riuscire nell'impresa in 5 giorni.

Una volta finita il racconto dello gnomo, Nocciolino, Mirò e Aisha si guardarono e capirono che sarebbe toccato a loro ma, era un impegno troppo grande e difficile per dei cuccioli! Come sarebbero riusciti a cambiare le sorti di quel villaggio?

Timothy li rassicurò e insieme iniziarono a pensare ad un piano per sconfiggere il Re malvagio e per ristabilire la pace nella contea.



Passarono una notte insonne pensando ad ogni singolo dettaglio. Arrivato il mattino seguente ognuno aveva un compito da svolgere: Mirò si alzò in volo e andò a parlare con tutti i volatili che abitavano nella zona, Aisha andò a parlare con le volpi e con gli altri animali della valle mentre Nocciolino salì su tutti gli alberi della foresta per convincere i suoi simili a prendere parte alla rivolta. Timothy dal canto suo si mise uno zaino in spalla e iniziò il suo viaggio verso il mare, nella speranza di convincere gli gnomi che abitavano in quelle zone ad aiutarli.

Due giorni dopo tutti finirono le loro missioni e si ritrovarono a casa di Timothy per discutere dei successi ottenuti e, se anche il piccolo gnomo avesse avuto la fortuna che aveva seguito i piccoli amici, la loro battaglia sarebbe iniziata l'indomani mattina.

Purtroppo non era andato tutto come avevano previsto, di tre tribù visitate lo gnomo era riuscito a farsi promettere aiuto solo da una.

Il tempo stava per scadere, erano già passati tre giorni, decisero quindi di intraprendere ugualmente questa impresa impossibile e partire comunque alla volta del castello del malvagio sovrano.

Man mano che i 4 amici avanzavano branchi di lupi, orsi, stormi di qualsiasi tipo di uccelli e rapaci e moltissime altre specie animali si univano a loro. Dietro erano seguiti da tutti gli abitanti dei villaggi nei quali era stato Timothy poiché avevano capito l'importanza di riportare la pace nei vicini regni.

Si presentarono davanti al portone del castello e senza lasciare un secondo alle guardie, irrupero al suo interno e tutti insieme arrivarono al cospetto del re il quale fu costretto a rinunciare al trono e venne scortato, insieme ai suoi scagnozzi, dagli orsi nelle lontane lande desolate dove non avrebbe potuto comandare e minacciare nessuno.

Tutti gli abitanti della foresta e dei villaggi vicini organizzarono una festa per festeggiare il ritorno dei vecchi regnanti e per ringraziare i nuovi amici per l'aiuto che gli avevano dato.

Una volta saliti al trono il re Harvey e la regina Aranel ringraziarono i 4 eroi e con solennità li nominarono cavalieri del regno poiché avevano condiviso un obiettivo di pace ed erano riusciti insieme a raggiungere l'impossibile.

Nemmeno il tempo di fare un brindisi che i piccoli animalletti furono riportati indietro da un altro vortice, ritrovandosi a casa in un attimo.

Corsero dalle loro mamme per raccontare la loro avventura ma queste non credettero a nessuna loro parola perché nel loro mondo non erano passati che 5 minuti, si chiesero quindi se avessero sognato o se realmente avevano vissuto quell'incredibile esperienza...

Si riavvicinarono alla scatola per vedere se c'era ancora l'orologio ma si accorsero che al suo posto c'era un piccolo scrigno con una chiave e al suo interno un biglietto ed un nuovo orologio. Gli gnomi avevano fatto loro un grande regalo, un passaggio verso il loro mondo per far sì che potessero fargli visita ogni volta che ne avessero avuto voglia.



...le dolci avventure continuano in...

 **decosil**[®]
StoryBooks