

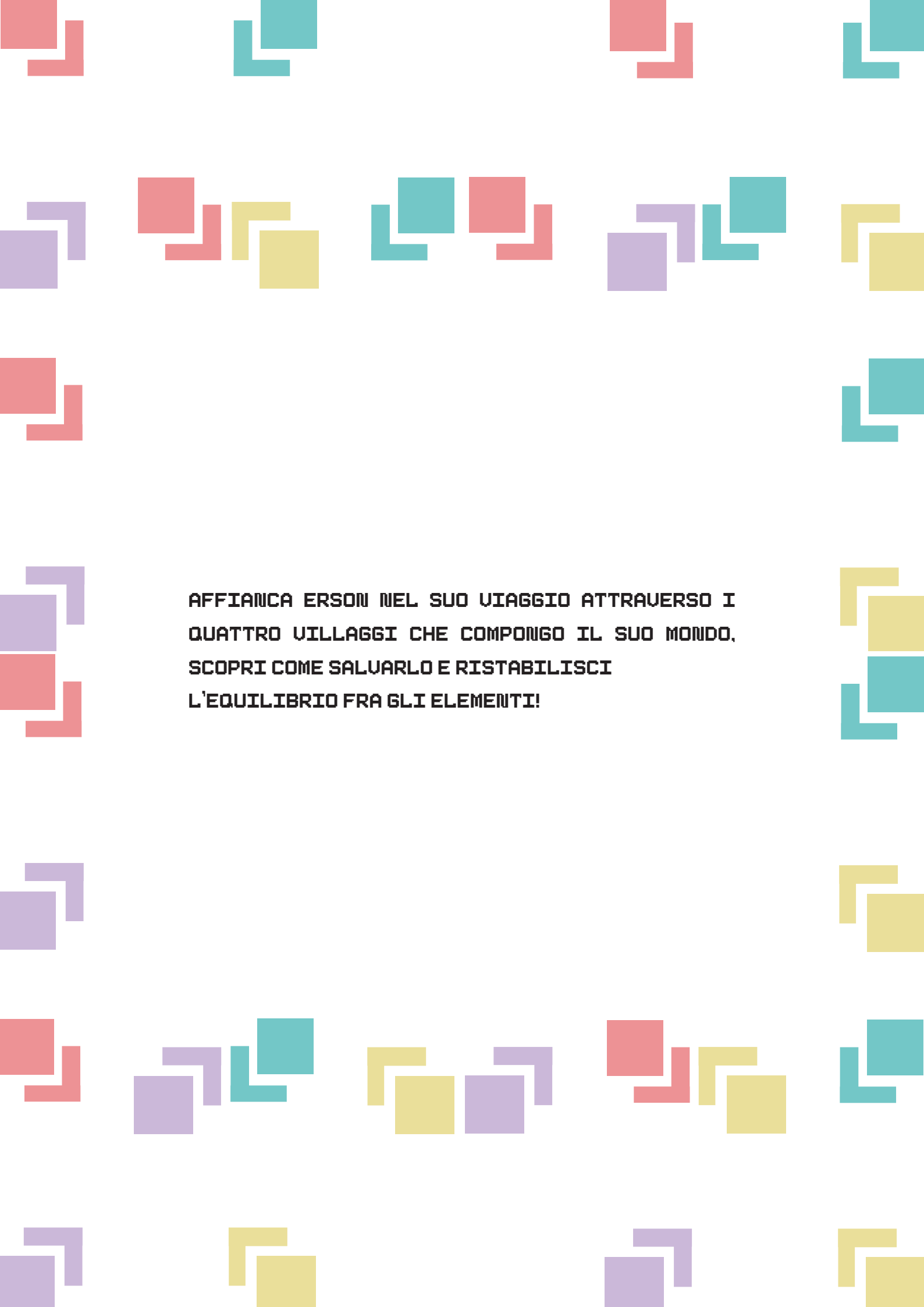


ERSONMLAND



Giada Coppola
Lorenzo Ambrosanio

Testi di Marco Parente

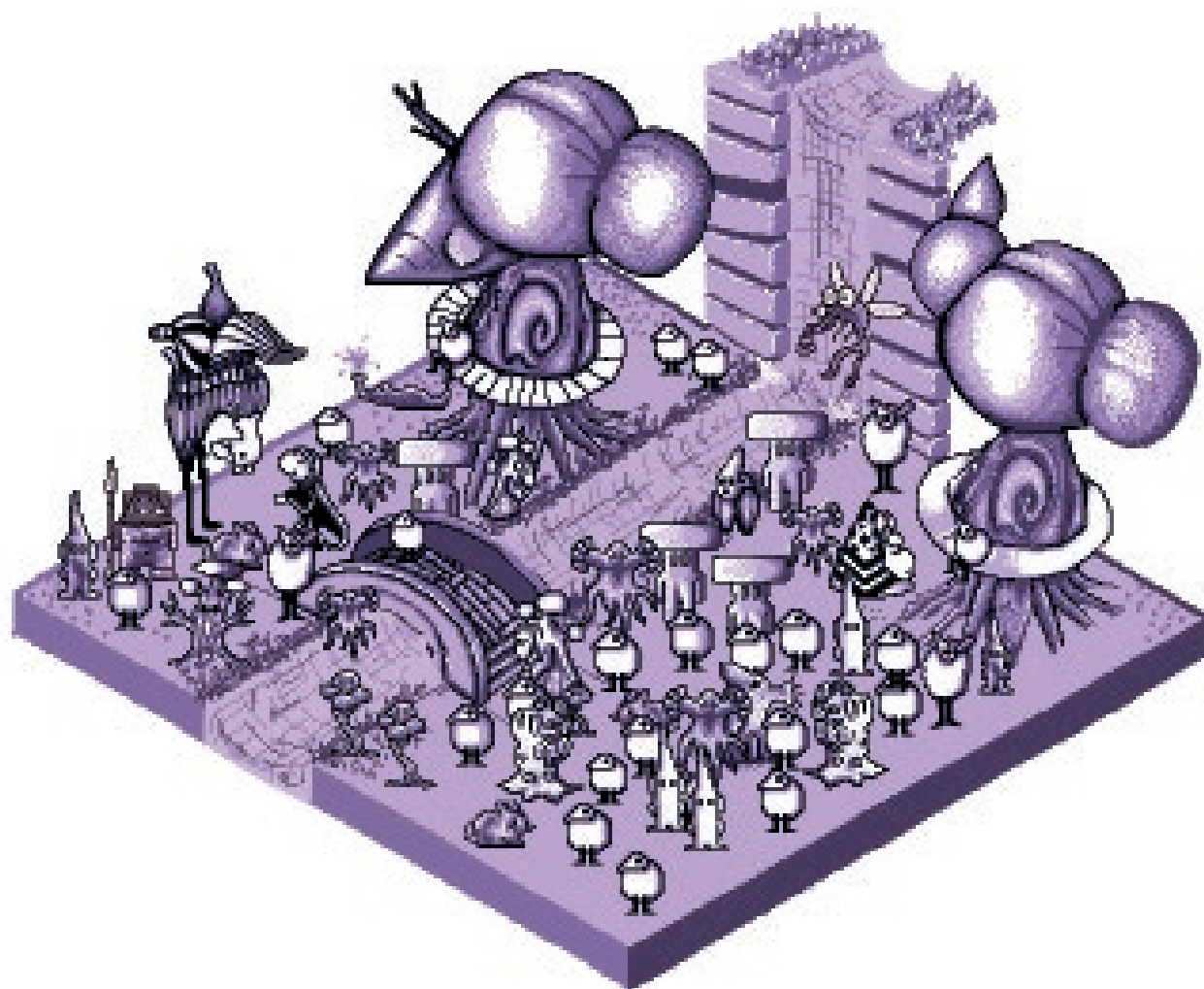
The page features a decorative border composed of various geometric shapes, primarily squares and rectangles, in a palette of red, teal, purple, and yellow. These shapes are arranged in a pattern that frames the central text area, with some shapes appearing as if they are overlapping or layered.

**AFFIANCA ERSON NEL SUO VIAGGIO ATTRAVERSO I
QUATTRO VILLAGGI CHE COMPONGO IL SUO MONDO,
SCOPRI COME SALVARLO E RISTABILISCI
L'EQUILIBRIO FRA GLI ELEMENTI!**



ERSON



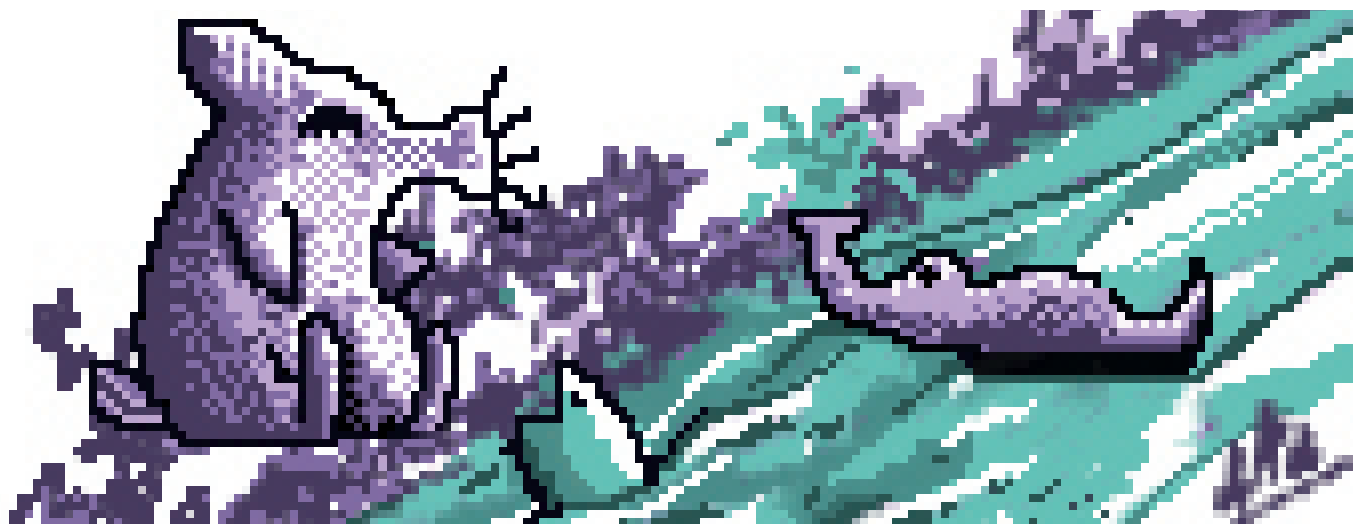




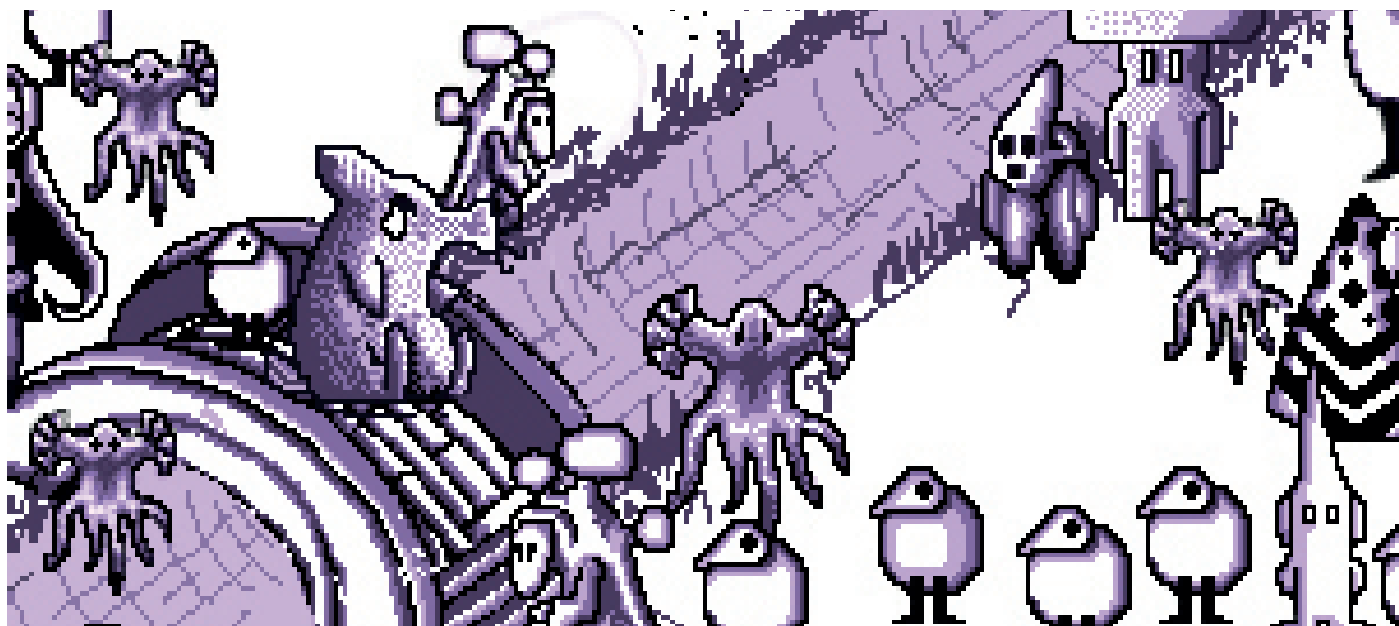
Erson, una buffa creatura dal naso baffuto.
Essendo l'unico esemplare della sua specie ha sempre
avuto problemi a socializzare con gli altri abitanti del
villaggio



Fortunatamente c'è Pepe, un pesciolino che vive nel
fiume che attraversa la landa, divenuto il suo migliore
amico.



Quando però il fiume si prosciuga, gettando l'intero villaggio nel panico, Erson è determinata a scoprire dove sia andata l'acqua, e con lei il suo migliore amico.





"Non permetterò a questa strana situazione di farmi perdere il mio amico!" dice Erson dandosi forza. Segue il letto secco del fiume ed ha inizio il suo intrepido viaggio!



GASTER







Erson arriva nel villaggio dell'acqua.
Il villaggio è invaso da un infinità di pesci che rendono impossibile la ricerca di Pepe.



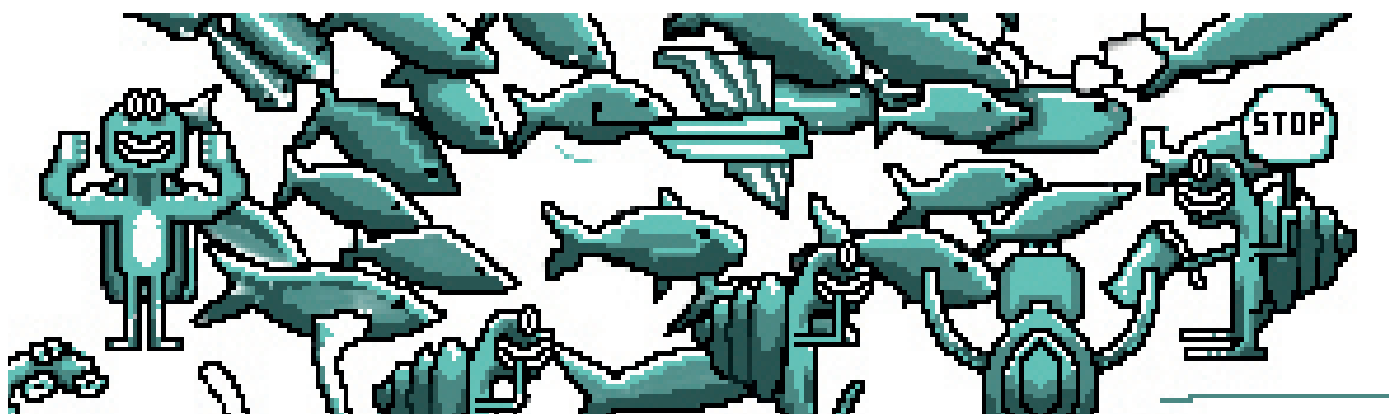
Seduto dormiente su una roccia c'è Gaster.



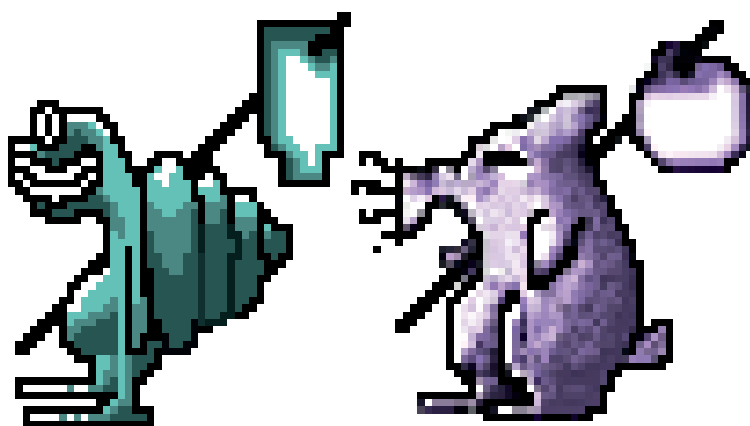
Gaster, al contrario di Erson, ha una famiglia molto numerosa. Questo da sempre gli ha permesso di avere infinito tempo libero: "c'è sempre qualcuno che può farlo al posto mio" ha sempre detto.



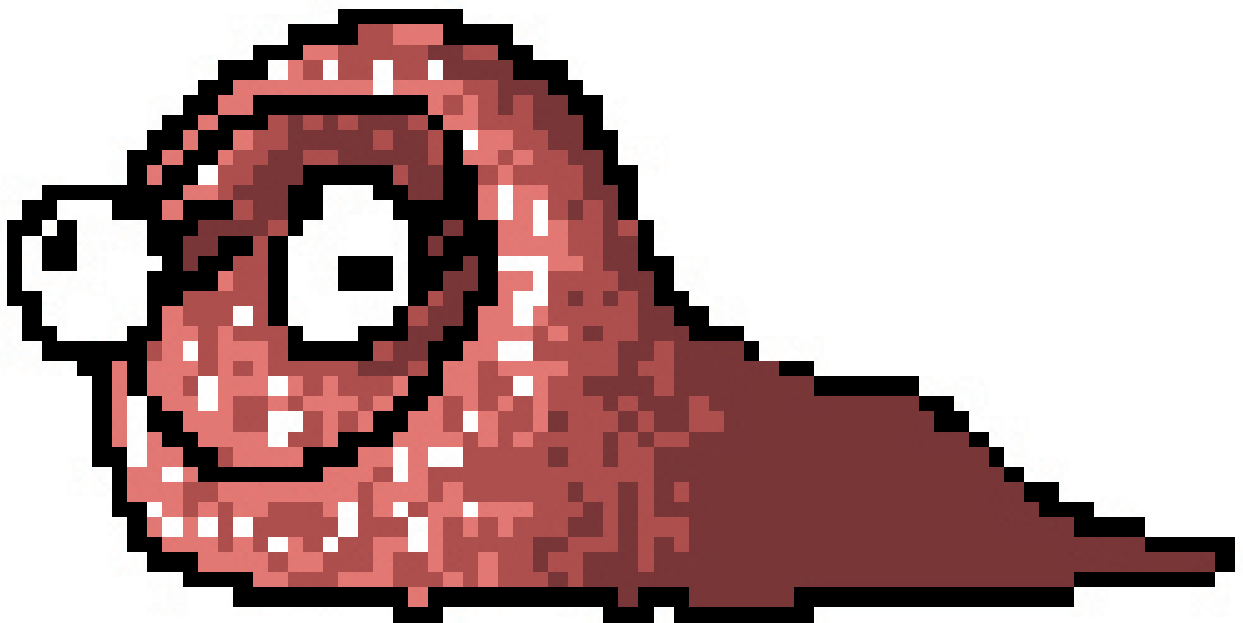
Ora però che tutti gli abitanti del fiume hanno invaso il loro villaggio rischia di dover iniziare a lavorare anche lui. La famiglia ha da sempre avuto il compito di dirigere il traffico, ed ora più che mai c'è bisogno di lui.





Così anche Gaster è convinto che l'unica soluzione per risolvere i suoi problemi sia trovare la causa dell'evaporazione dell'acqua. Consiglia ad Erson di seguire le correnti calde che da tempo ormai invadono il villaggio.



MAGMO







Erson e Gaster giungono al villaggio del Fuoco. Che gran trambusto! Nessuno nota i nostri due forestieri che si aggirano curiosi in quella che sembra essere un enorme festa.



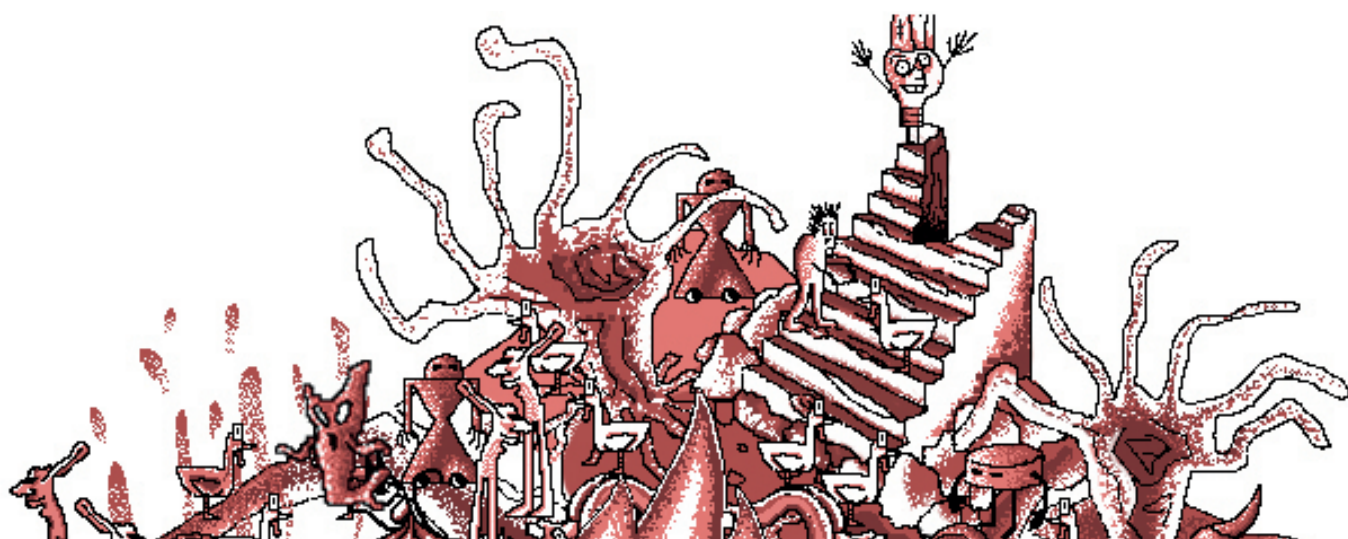
Erson e Gaster fanno conoscenza con Magmo, una simpatica Larva di lava, che osserva in disparte.



Magmo spiega loro che la festa è dovuta all'enorme quantità di Fuoco prodotta dal villaggio. Mai fu visto un momento così proficuo per i loro affari. Ciò è



dovuto al vento incessante che da tempo fa divampare le fiamme. Gli abitanti sembrano essere solo interessati ai loro guadagni, mentre Magmo, che un tempo suscitava l'invidia di tutti per la sua produzione, è ora l'unico ad interrogarsi sulle cause di questo assurdo vento.

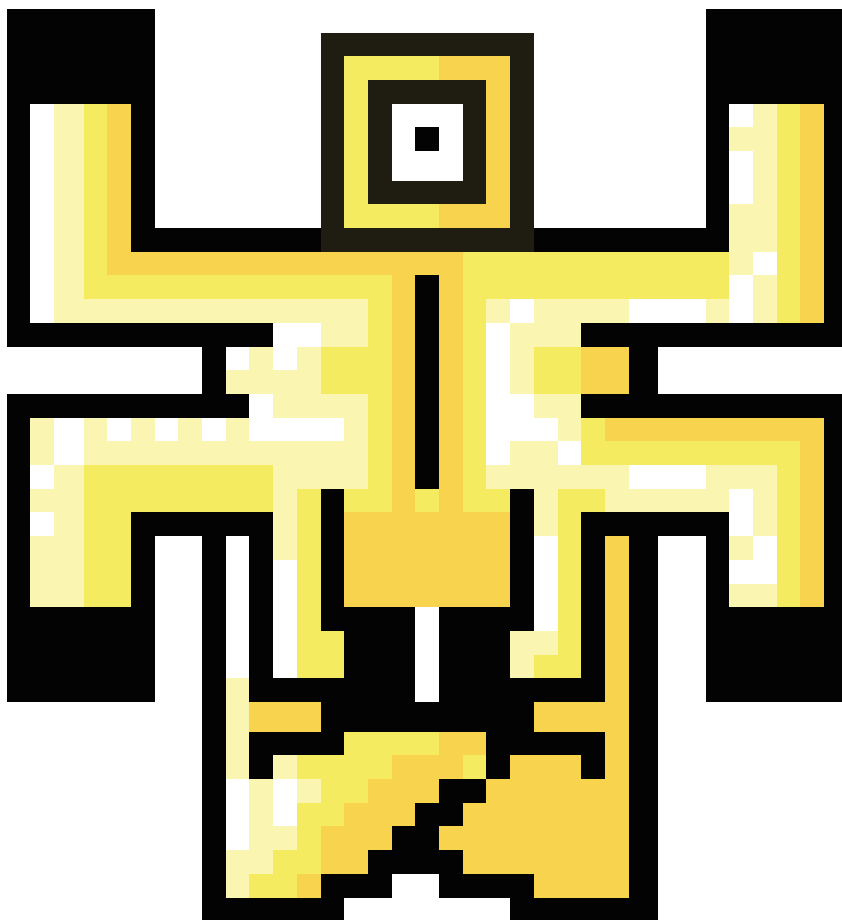


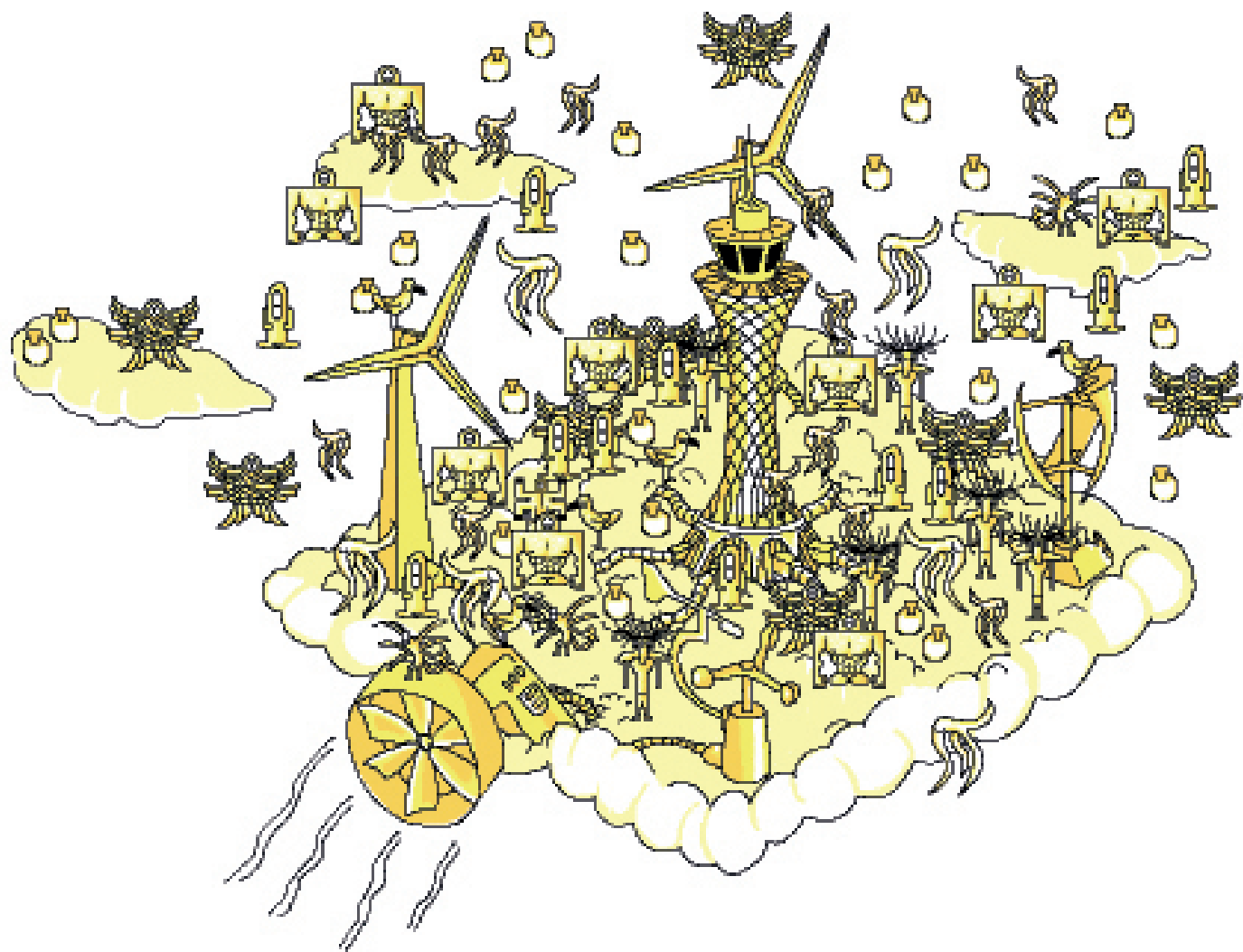
Si unisce così ai due estranei e procedono in direzione contraria al vento per scoprire quale sia la causa di questo enigma.





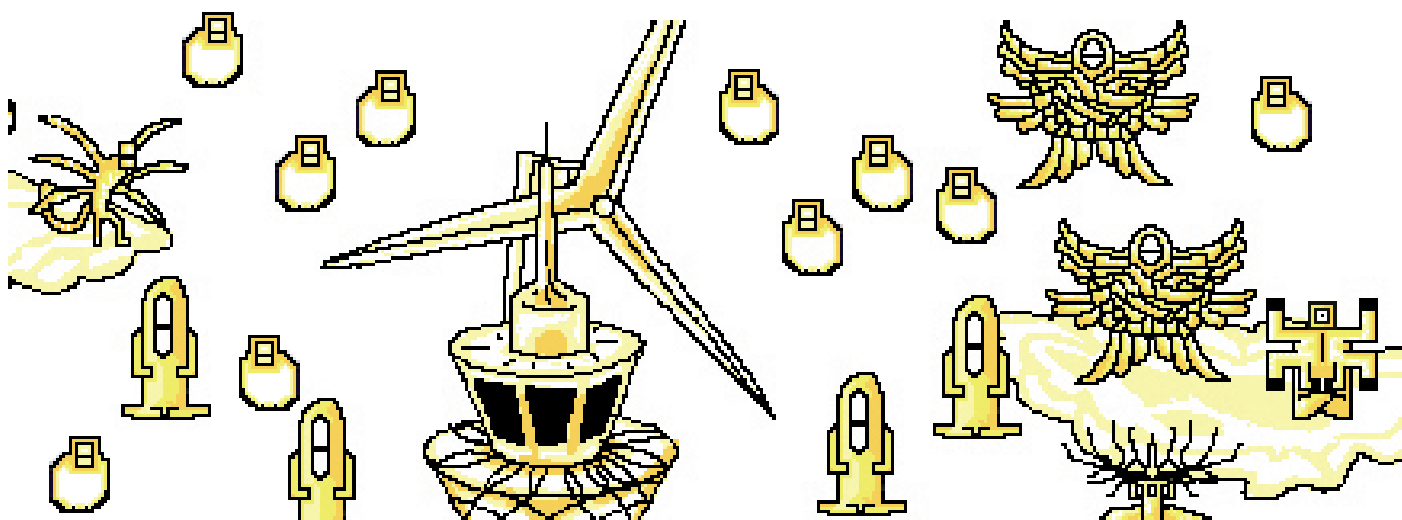
FLO



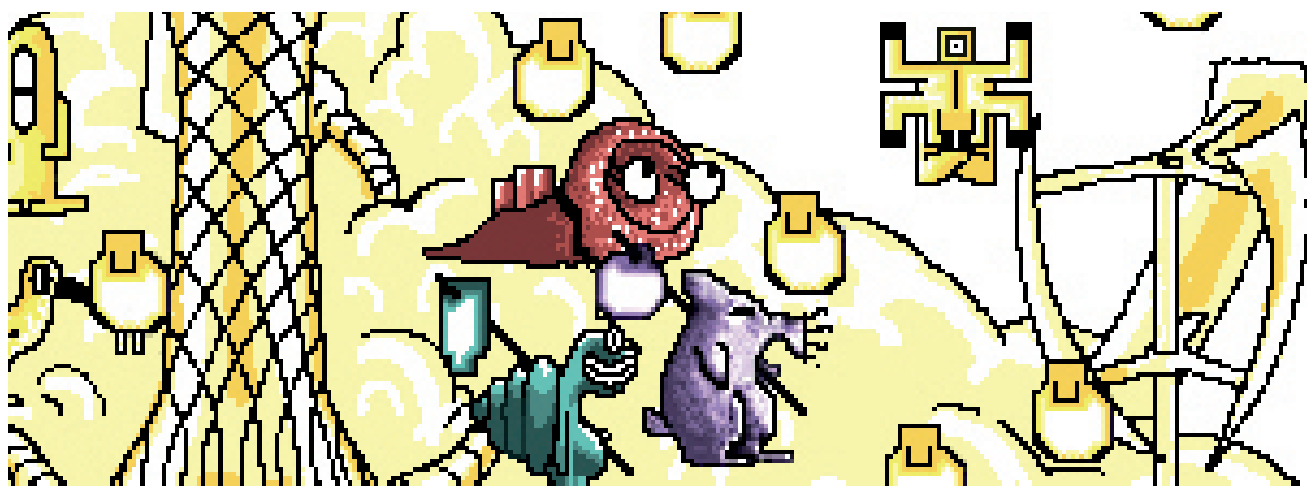




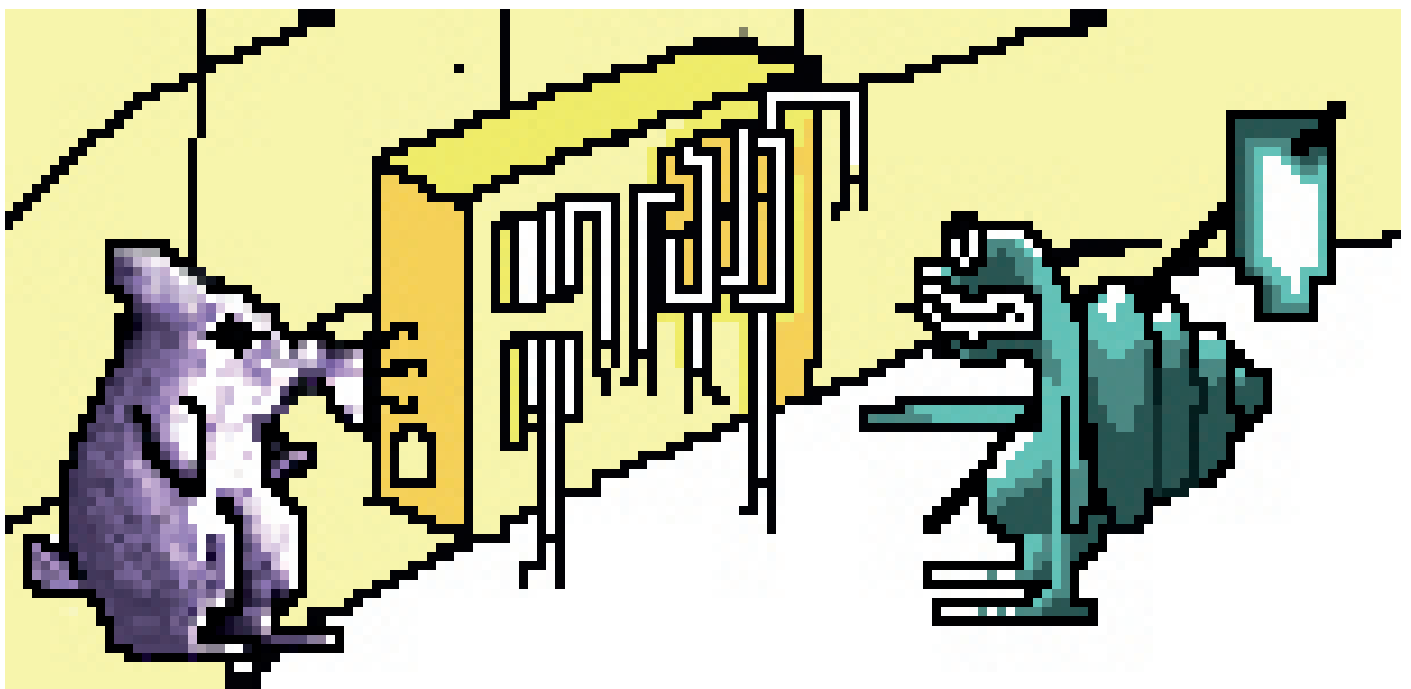
Erson, Gaster e Magmo, arrivano nel villaggio dell'aria. Restano sbigottiti davanti all'enorme macchinario spara-vento in funzione al centro della piazza.



Erson, Gaster e Magmo, arrivano nel villaggio dell'aria. Restano sbigottiti davanti all'enorme macchinario spara-vento in funzione al centro della piazza.



“Finalmente dei visi nuovi! Mi annoio tantissimi qui” dice entusiasta di vederli. Inizia così a lamentarsi di quel posto e di come tutti, convinti della loro perfezione, non abbiano mai neanche un dubbio. Quando i tre amici espongono il problema che il macchinario sta creando la piccola Flo sembra quasi sollevata dal fatto che anche qualcun altro si sia accorto che le cose non quadravano. Li accompagna all'interno del macchinario e ben presto si accorgono che la spara-vento è stata manomessa!



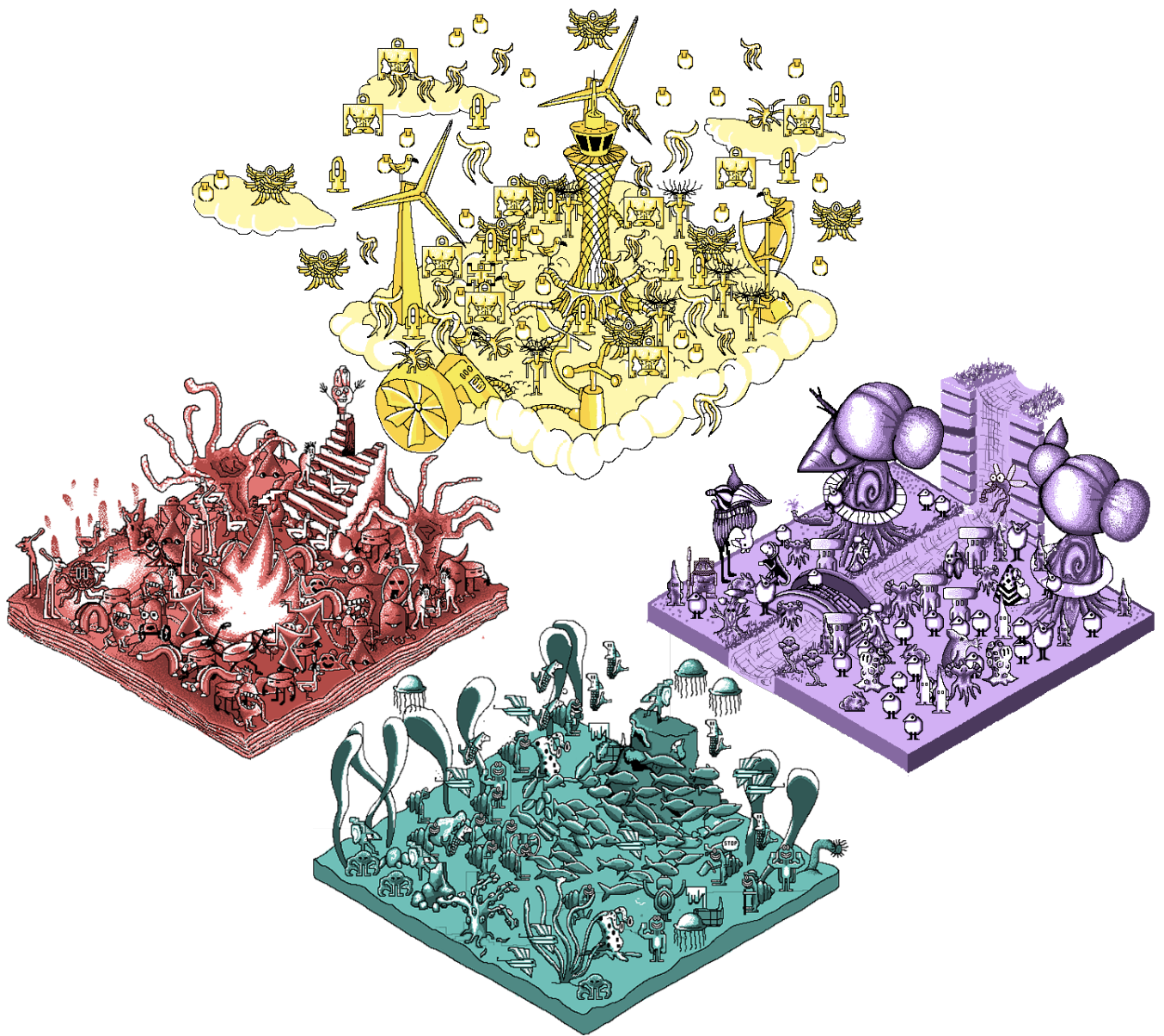
Vicino a dei fili scollegati vi è l'impronta di qualcuno. Erson la guarda confusa, appoggia la sua zampa e

l'impronta coincide perfettamente.
"Ho pensato fin'ora di essere sola" dice Erson.
Gli amici però cominciano a sospettare di lei "Erson come mai la tua impronta coincide? non hai detto di essere l'unica della tua specie?" domanda Gaster. Erson sembra finalmente fiduciosa di aver trovato un proprio simile: "dobbiamo cercare qualcuno che mi somigli, è l'unica spiegazione!" esclama agli amici Erson mostrando la sua zampa. "Non esistono altri come te, ne sono certo!" urla Magmo. Flo prende in mano la situazione spronando gli altri a restare uniti e cercare il reale colpevole.



URSON





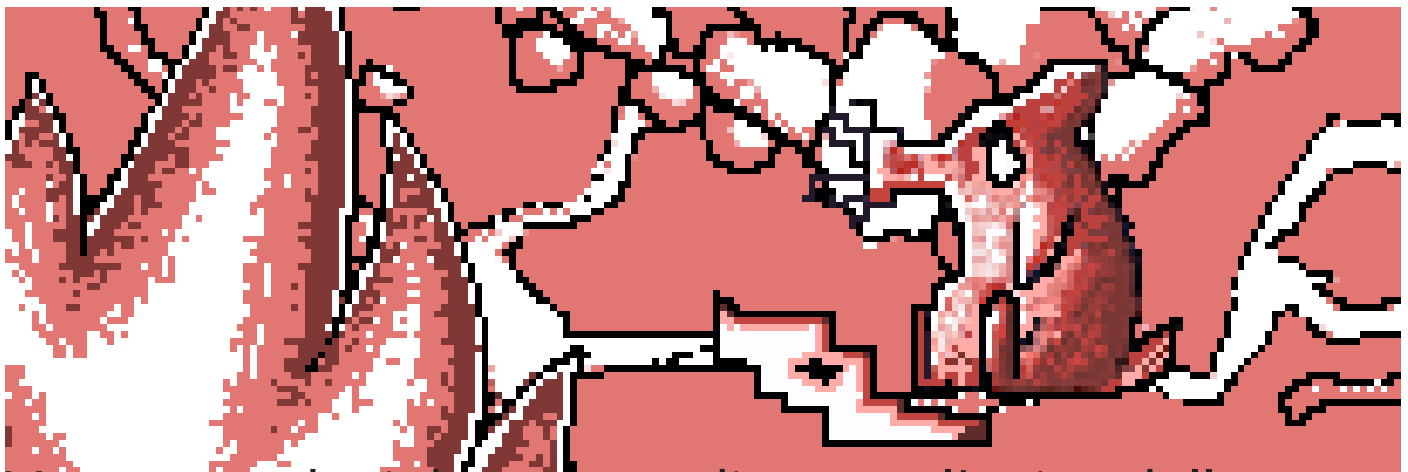


Dopo un estenuante ricerca attraverso i quattro villaggi, Erson, Gaster, Magmo e Flo riescono finalmente a trovare il colpevole.

Nascosto dietro una maschera, ha in realtà in tutto e per tutto le sembianze di Erson. Il suo nome è Urson e vive nel villaggio di Fuoco.



Racconta ai nostri piccoli eroi di aver passato tutta la vita facendo finta di essere qualcun altro.



Vergognandosi da sempre di essere l'unico della sua specie ha deciso di indossare una maschera e di pensare soltanto agli affari, come tutti gli abitanti del villaggio.





Convinto di non essere ancora felice per la sua poca bravura nel lavoro ha escogitato così un modo per aumentare esponenzialmente i profitti di tutto il Villaggio. Essendo un mago dei travestimenti è riuscito così ad intrufolarsi nel Villaggio dell'Aria e a manomettere la Sparavento.



Ma neanche questo sembra aver risollevato il suo morale.

Il mistero è risolto!

Urson sembra finalmente felice, capisce di essersi semplicemente sempre sentito solo.

Gaster, Magmo e Flo si mostrano riconoscenti ad Erson.

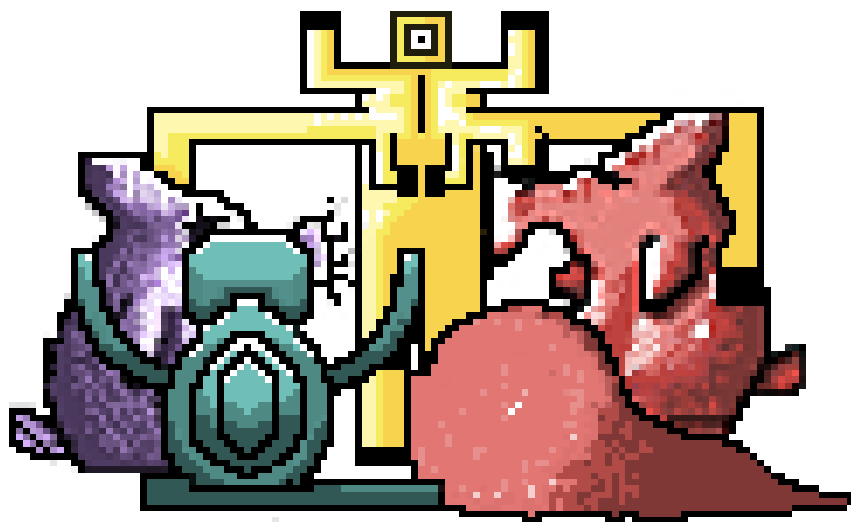
Senza di lei non avrebbero mai intrapreso il viaggio e non avrebbero mai scoperto cosa si celava dietro





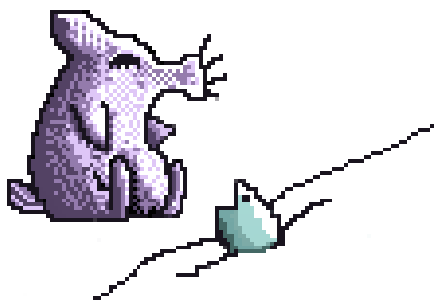
a quegli strani cambiamenti. Ma più di tutto la ringraziano di aver dato la possibilità, ad ognuno di loro, di scoprire il mondo fuori dal proprio villaggio. "Viva Erson!!"

Erson felicissima di non essere più l'unica della sua specie si commuove davanti alle parole dei suoi amici.



Si rende conto così che la sua diversità le ha fatto vivere un'esperienza fantastica, e che non si era mai sentita davvero sola.

Ora potrà riunirsi anche al suo vecchio amico Pepe!



**PERSONE E GLI ABITANTI DEGLI ALTRI
VILLAGGI IN QUESTO VIAGGIO COMPRENDONO CHE
BISOGNA PRENDERSI CURA DI OGNI
ELEMENTO CHE COMPONE IL LORO MONDO.**

