



MaRVin

Da un'idea di: Mario Pasqualotto
Progetto e realizzazione editoriale: Atlantyca Spa
Illustrazioni: Ivan Bigarella
Colore: Alessandra Bracaglia
Supervisione editoriale: Alessandra Berello
Art Direction: Clara Battello
Editing: Margherita Banal
Collaborazione redazionale: Beatrice Drago
Collaborazione grafica: Benedetta Galante

www.battelloavapore.it

@ 2018 Atlantyca Spa, via Leopardi 8 - 20123 Milano, Italia
foreignrights@atlantyca.it - www.atlantyca.it

Per l'edizione italiana
Pubblicato per PIEMME da Mondadori Libri S.p.A.
I Edizione 2018
© 2018 - Mondadori Libri S.p.A., Milano
ISBN 978-88-566-6384-6

Anno 2018-2019-2020 Edizione 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

È assolutamente vietata la riproduzione totale o parziale di questo libro, così come l'inserimento in circuiti informatici, la trasmissione sotto qualsiasi forma e con qualunque mezzo elettronico, meccanico, attraverso fotocopie, registrazione o altri metodi, senza il permesso scritto dei titolari del copyright.

Stampato presso ELCOGRAF S.p.A. - Stabilimento di Cles (TN)

PIEMME



SIR STEVE
STEVENSON

PROVACI ANCORA

MaRVin

illustrazioni di
Ivan Bigarella



BORGO MAGICO

STEPPA
STERPAGLIA

GRAN
LABIRINTO

FORESTA DI
GHIANDALANDA,
TERRA DEGLI
SCOIATTOLI

GRAN DIRUPO,
CITTÀ DEGLI ORSI

BOSCOMOSTRO

CITTÀ DELLE TALPE

PICCHI NEVOSI



CODICE DEGLI EROI



Per
proteggere
Borgo Magico dai pericoli di oggi,
di domani, ed eventualmente
di domani l'altro,
all'apparire di qualsivoglia minaccia,
grande, piccola o media,
IL GRANDE CAMPIONE DELLE TERRE LONTANE
sarà evocato dalla compagnia
con questo Incantesimo
di Richiamo*

*SUPERCAMPIONISPOSSIBILA,
DA PRONUNCIARE CON LA MASSIMA ENFASI

Marvin

E LA COMPAGNIA DELLE TERRE LONTANE



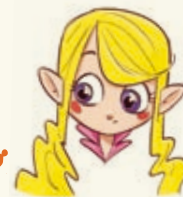
MARVIN:
il Grande Campione delle Terre
Lontane. Vi assicuro
che è proprio lui!



GIL: l'orso mago,
gran pasticcione
e sognatore.



MINDY: la
prociona
dottoressa,
gentile e decisa.



FAY: la fata
principessa,
assolutamente
incantevole e del
tutto imprevedibile!



TODD: la talpa
intellettuale, sapientone
ma simpatico.



BRITTA: l'ardimentosa
(e pestifera)
scioiattola guerriera.



ESSERE UN EROE, ANZI, UN CAMPIONE, È UNA VERA IMPRESA.

Non so se voi ci avete mai provato. Marvin, sì.

Non è che lui sia proprio strapieno di coraggio, destrezza, forza... Sapete, quelle due o tre cosucce che, di solito, servono a un campione. Ma almeno può contare su un incantesimo che lo catapulta dritto dritto a BORGIO MAGICO.

E come mai, direte voi, tocca proprio a lui finire laggiù?

Io, sinceramente, non lo so. Marvin è magrolino,





ha le orecchie così a sventola che sembrano due vele, i capelli aggrovigliati e il naso pieno di caccole: non proprio l'eroe che ci immagineremmo noi. Ma vi assicuro che non è questo che conta; almeno, non per i suoi amici della COMPAGNIA DELLE TERRE LONTANE.

Andiamo con ordine, perché quel che voglio raccontarvi oggi è la storia di come Marvin ricevette la sua ARMA DEL CAMPIONE.

Comincia tutto a scuola, in una mattinata qualunque, per la precisione nell'intervallo, mentre è in corso il campionato di palloni di chewing-gum. Della classe di Marvin sono rimasti in gara Ted il Bullo e Mariella Schiacciasassi. Ted sta gonfiando un pallone verde clorofilla, che alla fine diventa più grosso della sua testa e scoppia dopo diciotto secondi.



Per tutta risposta, Mariella si mette in bocca una gomma alla banana, una allo zucchero filato e una alla coca cola, mastica come in un vortice e gonfia, gonfia, gonfia la più straordinaria bolla arcobaleno che si sia mai vista in cortile. Tutti contano i secondi: – Uno... due... tre... quattro...

Ed ecco che Sam Mangiatutto dà a Marvin uno spintone (senza motivo, come al solito) che lo fa inciampare e finire dritto addosso a Mariella.

Scoppiando la straordinaria bolla al diciassettesimo secondo.

– TU! – grida la ragazza, sollevandosi le maniche sopra il gomito. – ADESSO LE PRENDI!

Marvin deglutisce. Mariella è molto forte e ha l'aria molto arrabbiata: – Non l'ho fatto apposta... Non volevo rovinare la gara di bolle... A me non



interessano, le bolle. Mangio la
liquirizia, io!

– TACI! – in-
tima brusca
la Schiac-
ciasassi.

Intorno

a loro, in cortile, si crea subito la tifoseria, che gri-
da a squarciagola: – Ma-riel-la! Ma-riel-la!



Marvin indietreggia fino a sbattere contro il bidone dei rifiuti, e proprio da lì sente provenire un grido spaccatimpani: GRANDE CAMPIONE DELLE TERRE LONTANE!



ECCOCI QUA,
ANZI LÀ.

A Borgo Magico, un grosso orso dall'aria un po' svampita ha appena lanciato il Richiamo del Campione, l'unico incantesimo che non sbaglia mai. Ehm, quasi mai...

Marvin è stato risucchiato dalla pattumiera e ora si ritrova lungo disteso sul sentiero per Gran Dirupo, la capitale degli orsi, coperto di rifiuti puzzolenti dalla testa ai piedi.

– Non puoi farmi passare da una normalissima porta, Gil? – si lagna. Poi però si alza, si dà una spazzolata con le mani e corre ad abbracciare l'orso (che





lo ha fatto passare nel bidone, ma dopotutto lo ha salvato da Mariella Schiacciasassi, almeno per ora).

Il suo amicone è una massa pelosa, cicciosa e artigliosa ficcata dentro un vestito blu da mago.

– Cosa sono queste smancerie? – sbotta Britta, dondolandosi con la coda da un ramo. È una scoiattola di media taglia, ma chiunque a Borgo Magico conosce il suo caratterino.

Todd, invece, è sparanzato su un mucchio di terra, come fanno tutte le talpe nei momenti di relax. Per Todd, però, il relax comprende sempre la lettura di qualche manuale, o antico codice, o sa il bosco che cosa.



– ABBIAMO NOTIZIE FAVOLOSE! – esclama l'orso Gil.

Marvin sgrana gli occhi: – I cinghiali si sono arresi?

– No, no... non c'entrano i cinghiali. Almeno credo. O c'entravano?

– Dai, Gil, sono tutt'orecchi, spara! – dice Marvin.

– Tu sei sempre tutt'orecchi. Nemmeno un elefante è più tutt'orecchi di te – ridacchia Britta.

Gil tira fuori dalla tasca destra qualcosa di rosso e lo sventola nell'aria.

– Ma quello... non è il *Codice degli Eroi*? – dice subito Marvin. – Quello che hai trovato per caso nel laboratorio del tuo vecchio maestro di magia?

Gil annuisce.

– E che usi per chiamarmi qui a Borgo Magico?

Gil annuisce di nuovo: – In verità... In verità... Il *Codice*... ecco...



– Oh, santa ghianda! Ce la fa la tua zuccona pelosa a tirar fuori quel che è successo?! – sbuffa Britta, prendendo con un saltello la grossa foglia d'acero dalle zampe di Gil. – Ecco qui: Gil non si era mai accorto che il testo del *Codice* continua sul retro della foglia!

– Eh?! – dice Marvin, incredulo.

Britta volta la foglia e legge:

*GRANDE CAMPIONE DELLE TERRE LONTANE,
TI SERVE UN'ARMA DEGNA DEL TUO NOME.
LA TROVI CUSTODITA AL RIFUGIO DEL
CORAGGIO.*

CERCA L'ACQUA,

TROVA LA PORTA NELLA TERRA,

MODELLA IL FUOCO E SOFFIA L'ARIA

*ED ENTRERAI NELLA STORIA DI BORGO
MAGICO.*



Gil riprende la foglia ed esclama: – Hai sentito, amico?

Marvin ha sentito, eccome. E all'idea di un'arma tutta per lui affonda già colpi su colpi nell'aria, con boccacce e strani suoni: *Dzing! Dzang! Papam! Zaaac!*

Poi dichiara: – Scommetto che sarà una spada gigante!

Todd mette un filo d'erba come segnalibro tra le pagine di corteccia del libro che stava leggendo, si sistema gli occhiali e commenta: – Il leggendario difensore dei tassi, Capitan Spaccamiele, aveva uno spadone...

– Oppure, oppure... è un'ascia bipenne!

– L'arma brandita da Cuor di Castagna, il più lesto dei ghiri! – replica la talpa.

– O un arco infallibile!

– Simile a quello di Linguaccia Acchiappamosche! La paladina dei rospi di Pantano Puzzone – conclude Todd. Poi aggiunge, con un risolino: – Scoccava frecce di cardo spinoso dritte sul sedere dei nemici...

– BASTA COSÌ! – taglia corto Britta. – Abbiamo una missione da compiere!

