

La Magica Avventura Di Gatto Fantasio

La Lanterna Magica è un piccolo teatro abbandonato, al cui interno ogni cosa è rimasta come ai tempi del massimo splendore. Quando Pietro, Luca, Elettra e Cassandra salgono sul palcoscenico, come per magia, il sipario si apre e i quattro ragazzi si ritrovano sbalzati in un posto e in un tempo lontano. Nella terza avventura i ragazzi vengono catapultati sulle caravelle che portano Cristoforo Colombo verso una terra lontana, ma il medaglione portafortuna del grande esploratore è scomparso e la ciurma minaccia l'ammutinamento. Tocca a Pietro, Luca, Cassandra ed Elettra risolvere la situazione!

Lo scenario economico e finanziario attuale, radicalmente diverso perfino rispetto a quello di appena 10 anni fa, rende impossibile raggiungere il benessere finanziario applicando i principi obsoleti e i consigli controproducenti di una volta (es. il mattone non tradisce mai, compra i BOT (o i Buoni Postali), metti i tuoi risparmi in una Polizza vita) e dunque impone, a chi vuol risparmiare ed investire, di acquisire consapevolezza, competenze ed abilità del tutto nuove. "Dove gatto metto i soldi ?", al di là del titolo ironico, è un manuale di 334 pagine che tratta in modo completo ed esaustivo l'educazione finanziaria ed il mondo degli investimenti: dall'abc del risparmio, al master del trading, passando per il fondamentale perno dell'investimento di lungo periodo. Il libro demolisce i miti (ad esempio quello secondo cui i fondi a gestione attiva

battono il mercato) che hanno indotto molti risparmiatori a perdere soldi, analizza gli strumenti finanziari tradizionali (azioni, obbligazioni ecc.) e quelli innovativi (acqua, bitcoin e criptovalute), dedicando ampio spazio al regime fiscale degli investimenti. **IMPORTANTE:** tutti gli aggiornamenti futuri sui mercati che gli autori riterranno importanti, saranno inviati al lettore tramite mail dedicata !

Sei pronto a iniziare una divertente e magica avventura con il postino Pat? Nuove avventure piene di gioia e amicizia. Unisciti a POSTMAN PAT in UNA SUPER MISSIONE per più divertimento e avventure con il suo fedele gatto Jess. Il postino preferito da tutti, Postman Pat è tornato in un nuovissimo libro di Servizio di Consegna Speciale, con consegne più impegnative che mai.

On Le avventure di Pinocchio by Carlo Collodi (1826-1890), pseud. of Carlo Lorenzini. A soli tre anni, Carol Simmons assiste alla scomparsa del fratello Danny per mezzo di un libro misterioso e la sua vita cambia per sempre. Tutti sembrano essersi dimenticati di lui, anche i suoi genitori, ma non lei. Anni dopo, Carol si imbatte nello stesso libro che la catapulterà nel magico mondo di Samhain. L'antico borgo è vittima di una maledizione ed è soggiogato dalla temuta strega Scarlett. Per poter ritrovare il suo amato fratello, Carol dovrà percorrere l'avventura descritta nelle pagine del Libro, affrontare creature malvagie, percorrere posti pericolosi, scendere a patti con se stessa e sopravvivere in un mondo dove tutti la vogliono morta. Carol si ritroverà coinvolta in una storia intricata di odio e vendetta vecchia di secoli e incentrata su un crudele

cacciatore di streghe. Solo con l'aiuto di pochi amici, tra cui il gatto Mephisto, potrà provare a sconfiggere la strega Scarlett per riottenere la libertà ed evitare di rimanere intrappolata per l'eternità in quel posto dannato.

Leggete la prosecuzione del libro "La Bestia senza nessuna Bella". Le avventure magiche di Arina Solovyova continuano! Nel mondo magico di Miranda la quiete non è durata a lungo. Per colpa di un misterioso Bianconiglio è stato smarrito un cristallo magico di luce lunare, un artefatto che, di proprietà di re Oberon, esaudisce i desideri. Se qualche avido abitante del mondo magico se ne appropriasse potrebbero accadere molte disgrazie. Nel frattempo Miranda ha lasciato il suo lavoro di fata madrina e si è trasferita al Settore Ricerca Artefatti Magici. La maga è intenzionata a ritrovare il cristallo perduto, assieme alla sua assistente Arina Solovyova e al suo gattino magico Bertrand. Per riuscirci, tutti e tre si trasferiscono in un mondo molto simile all'Inghilterra dell'epoca vittoriana e finiscono nella città di Londinium. È là che devono aprire un'agenzia di investigazioni, risolvere il mistero del cane Baskerville e incontrare di nuovo il misterioso Bianconiglio. Come andrà a finire?...

La magica avventura di Gatto Fantasio Giunti Editore

ePub: FL0632; PDF: FL1573

"The smallest elephant in the world leaves the jungle to find a home where he feels he belongs"--

Nel quarto volume della serie Gli Invisibili viene affrontata un'importante tematica

ambientale che riguarda il futuro del nostro pianeta. Douglas, Crystal e Peter assistono ad un esperimento: un gruppo di telepati unirà le proprie menti per aumentare il loro potere. Inaspettatamente, però, giunge una strana richiesta d'aiuto e la più giovane partecipante all'esperimento subisce un tentativo di rapimento. Agli Invisibili non resta che affrontare questa nuova avventura e partire per l'Amazzonia, per fermare i piani di una misteriosa organizzazione segreta.

La strana storia della rana pasticciona, della ghiandaia blu e del gatto che salvò il mondo dei maghiLa magia non è più solo per i maghi!Tre animali prodigiosi. Tre maghi da salvare. Un romanzo scritto con la bacchetta magica.Aldwyn è un gatto randagio che vive alla giornata nella terra di Vastia. Mentre sta scappando dalle grinfie di un accalappiagatti, finisce in un negozio che vende famigli, animali con poteri magici che da sempre accompagnano maghi e streghe nelle loro avventure. Ma Aldwyn non sa nulla di magia: lui sa solo rubare il pesce, dormire sui tetti e fuggire da cani e pescivendoli infuriati. Eppure, tra tanti altri animali, il maghetto Jack sceglie proprio lui e lo conduce a Stone Runlet, dove il potente mago Kalstaff guida una famosa scuola di stregoneria. Tra i suoi apprendisti ci sono anche Marianne e Dalton, con i loro famigli: una rana pasticciona, Gilbert, che dovrebbe avere la capacità di predire il futuro ma in realtà pensa solo a

catturare mosche, e una ghiandaia blu, Skylar, saccente e altezzosa. Ma il mago non avrà il tempo di insegnare ai suoi allievi tutto ciò che sa. Tre stelle che danzano in cielo annunciano infatti che un'antica profezia sta per compiersi. Tutta Vastia è in pericolo e solo tre giovani eroi potranno salvarla. E quando i maghi verranno rapiti, toccherà ai tre famigli partire per un'incredibile avventura, affrontando orrobestie furiose, streghe cannibali, occhi volanti e tutti i pericoli che la magia nera può scagliare sul loro cammino...Selezionato dallo «School Library Journal» come uno dei migliori libri del 2010. Diventerà un film prodotto da Sam Raimi (Spider-man) per la Sony Pictures Animation, con la regia di Doug Sweetland

Adam Jay Epstein ha trascorso la sua infanzia a Great Neck, nello Stato di New York. Ha incontrato Andrew Jacobson a Los Angeles e da allora scrivono insieme per la TV. Un giorno Adam ha chiesto ad Andrew: «Ti è familiare la parola famiglio?». E da quella semplice domanda è nata Vastia, un mondo fantastico pieno di animali e magia, passioni che gli autori condividono. The Familiars è il loro primo romanzo: è stato selezionato per diversi premi, tra i quali il Goodreads Choice e lo YABC Choice. Ogni parola, frase e pagina è stata scritta insieme dai due autori. Per saperne di più, visitate i siti thefamiliars.com e thefamiliars.blogspot.com

Andrew Jacobson è cresciuto nel Wisconsin. Ha incontrato Adam Jay Epstein a Los Angeles e da allora scrivono insieme per la

TV. Un giorno Adam ha chiesto ad Andrew: «Ti è familiare la parola famiglia?». E da quella semplice domanda è nata Vastia, un mondo fantastico pieno di animali e magia, passioni che gli autori condividono. The Familiars è il loro primo romanzo: è stato selezionato per diversi premi, tra i quali il Goodreads Choice e lo YABC Choice. Ogni parola, frase e pagina è stata scritta insieme dai due autori. Per saperne di più, visitate i siti thefamiliars.com e thefamiliars.blogspot.com

Ecco l'ultima avventura del gatto Briscola. Stavolta troverà in Tabatha, una "micia" di razza Mau che "cammina come se fosse in punta di piedi", una valida alleata per affrontare, in questa nuova storia, un nemico insidioso, subdolo e raffinato: il veleno. Le due amabili gatte vi coinvolgeranno dal loro punto di vista felino che si alternerà a quello dei personaggi umani, interagiranno con ognuno di loro e saranno fondamentali alla soluzione del mistero. Sgattaioleranno orma dopo orma tra le pagine di questo racconto a tinte gialle e, al fianco dell'inseparabile umano Salvo, conquisteranno meritatamente i gradi di "Gatti poliziotto".

Una delle frasi che hanno il potere di stregarmi è quando sei nei guai fino al collo e qualcuno ti dice: ci sono io. E capisci che non ti lascerà. I gatti appaiono per una ragione nella vita degli umani, seguendo imperscrutabili mappe note solo a

loro. Eva lo sa, tutti i gatti che ha avuto le si sono presentati come angeli felini, nel momento giusto, per segnare svolte o curare ferite. Quando, per varie circostanze, si ritrova lontana dalla sua amata casa in Toscana e dai suoi affetti, bloccata in una grande città a causa di una pandemia che sigilla tutti tra le quattro mura, e solitudine e incertezza cominciano a invadere le giornate, è di nuovo un gatto a venire in aiuto. Un gatto strano che sembra appaia solo a lei. In un mondo silenzioso e immobile, come avvolto in un incantesimo, Gatto – così lo chiama, perché è la quintessenza della felinità – la prende per mano, se così si può dire, e la guida attraverso un dedalo di balconi nella grande casa di ringhiera in cui alloggia, alla scoperta di un microcosmo inaspettato. È grazie a lui che Eva incrocia le storie ingarbugliate, tenere, romantiche di vite sospese come la sua, che le fanno riscoprire la gioia di un dimenticato senso di condivisione. È Gatto che le insegna a far valere ogni momento, a conoscere meglio se stessa, a volersi davvero bene. E ad apprezzare come mai prima la libertà. Perché i gatti parlano a chi sa ascoltarli, e ci trasmettono l'eco di ciò di cui abbiamo più bisogno. Basta fargli spazio per sentire risuonare nel cuore le loro parole d'amore.

Giallo - rivista (92 pagine) - Disamina del canone - Fumetti sherlockiani - Il Canone e dintorni - Profilo di Basil Rathbone Dopo il celebrativo cinquantesimo

numero di questa rivista, dedicato alla narrativa apocrifa internazionale, riprendono tutti gli approfondimenti e le rubriche che ci accompagnano da anni. All'interno vi troverete il consueto studio sul grande attore Basil Rathbone – con un'analisi di un altro paio di film holmesiani tra i quattordici da lui interpretati, la disamina di Enrico Solito del racconto canonico I piani Bruce-Partington e lo spazio per i neofiti. Ampio spazio anche alle graphic novels in Gran Bretagna. Come sempre non mancano le rubriche C'è un cadavere in libreria a cura di Mauro Smocovich, Osservatorio Sherlockiano a cura di Luigi Pachì, Eventi significativi nell'universo di Sir Arthur Conan Doyle e Aforismi canonici. Tre racconti brevi e la nuova rubrica Holmesiani famosi dal mondo di Brigitte Latella completano il numero 51. Sherlock Magazine è stata fondata e diretta da Luigi Pachì. Cultore dell'opera di Sir Arthur Conan Doyle, direttore da oltre dieci anni della rivista dedicata al giallo Sherlock Magazine, ha curato diverse antologie di apocrifi e pastiche sherlockiani e collane librerie per diversi editori. È consulente Mondadori per la collana da edicola Il Giallo Mondadori Sherlock.

Fantasy - romanzo breve (99 pagine) - Un'avventura epica ispirata alla mitologia greca. La lotta dell'eroe Orion contro la stirpe impura degli Asterizontes, dalla terra alle profondità dell'Ade e sino alle stelle. Asterizontes, coloro che sono destinati alle stelle, figli degli dei e degli uomini. Alcuni sono acclamati come eroi,

altri sfuggiti come mostri. Calcano la terra dei mortali portando il peso di antiche gelosie e folli amori, combattendo le guerre sanguinarie dell'eterna marea di luce e ombra. Un tempo erano sacri guerrieri di Artemis, sterminatori di abomini, ora sono uno sparuto manipolo che annaspa nel rimorso, finché una donna smarrita porta loro una terribile notizia. Saprà l'eroe cieco Orìon scoprire la verità e trovare vendetta? Potrà il fedele, semi umano Seirios dimostrare il suo valore? E Schiè, la cacciatrice, riuscirà a sopire il fuoco della sua ira? Valentino Eugeni, classe 1975, è nato in un piccolo e ridente paese adagiato sul collinare entroterra marchigiano. È autodidatta in tutto, curioso in maniera parossistica, eclettico, eccessivo e innamorato della lettura e gattaro impenitente, come, del resto, Edgar Allan Poe, Howard Philips Lovecraft e Terry Pratchett. Eugeni è giocatore di ruolo da quando esisteva solo D&D prima edizione e si è nutrito di tutto l'immaginario che usciva dalla penna di Weis e Hickman da La sfida dei gemelli a tutte le saghe di Dragonlance e compagnia. Tra i suoi amori letterari Isaac Asimov, Lovecraft, Frank Herbert, Robert Ervin Howard. Ama lo stile crudo e immaginifico di Clive Barker, ma anche Gaiman al quale si ispira molto come stile e idee.

Siete pronti ad imbarcarvi in una nuova magica avventura insieme ai vostri bambini? Marco e Melissa, due gemelli di dieci anni, stanno per trascorrere le

vacanze estive a Villa Alicante, un'antica proprietà immersa nel verde da poco acquistata dai loro nonni. Tutto fa pensare ad un'estate tranquilla e rilassante, ma quando il loro gatto, Jack, inizia ad apparire e scomparire attraverso un vecchio pozzo dietro la villa, i due bambini decidono di seguirlo. Ciò che non sanno, però, è che il pozzo è un passaggio segreto per Elisium, un mondo magico e pieno di misteri, e che il loro arrivo era atteso da tempo... Un'avventura emozionante e ricca di magia, all'insegna delle diversità e dell'amore incondizionato tra fratelli. Età consigliata: 8 - 10 anni. "Un libro magico, che farà appassionare bambini ed adulti. Amerete Elisium così tanto che non vorrete più andarne."

Pisciolotto Story è un nuovo genere di romanzo sentimental-fantastico estremamente avvincente il cui autore, Ermanno Di Sandro, sin da subito ha desiderato raccontare una storia i cui protagonisti fossero in parte i suoi gatti, con i loro nomi bizzarri conati da sua moglie, in parte personaggi ed animali pescati nel ricordo dei libri letti durante la sua infanzia trascorsa quasi totalmente negli Stati Uniti d'America. Quei libri, con le loro suggestive e coloratissime immagini, tracciarono in buona misura il suo carattere di sognatore impenitente che a volte ama estraniarsi dalla grigia realtà della vita per tuffarsi in un mondo perfetto, nella sua logica fantastica. La sua ricerca di un mondo migliore – per quanto

utopistico – si sarebbe realizzata solo in un libro scritto per essere letto da adolescenti, ragazzi ed adulti capaci di affidarsi alla fantasia e di ispirarsi ad una feconda immaginazione. Ma l'autore covava anche il desiderio di andare oltre, perché il testo è capace di trasferire ai lettori anche validi insegnamenti di vita, riportando esempi ed analogie con i peggiori e più meschini comportamenti umani di oggi e con la vita di tutti i giorni, attraverso improvvisi ed imprevedibili colpi di scena, creando al contempo curiosità, aspettativa e interesse per una sorta di favola accattivante sia nella forma sia nei contenuti. Le avventure, suddivise in 18 capitoli, sono incredibilmente avvincenti ed incalzanti, e la struttura del libro proietta il lettore in un mondo ricco di fertile immaginazione, di personaggi bizzarri ma con caratteristiche prettamente umane, e di luoghi fiabeschi capaci di far sognare anche le persone meno avvezze alle elucubrazioni fantasiose dei sogni. Il tutto per vivere meglio e con serenità la propria quotidianità.

Siete pronti per iniziare un'avventura magica e divertente con il Gatto con gli Stivali? Nuove avventure piene di gioia e di amicizia. Unisciti al Gatto con gli Stivali in questo libro di gioielli con il gatto con la spada preferito da tutti. Scambia e abbina le gemme magiche con Puss In Boots e viaggia con questo umile gatto da San Ricardo al Castello del Gigante e oltre. Chiamate i vostri amigos preferiti,

tra cui Humpty, Kitty, Jack & Jill, Imelda&The Three Diablos, mentre esplorate le città in questa fantastica avventura match-3. Miao!

Sei pronto a iniziare una divertente e magica avventura con Capitan Barnacles & dashi? Nuove avventure piene di gioia e amicizia. Tuffati nell'avventura con i tuoi esploratori subacquei preferiti, gli Octonauts! Unisciti al coraggioso capitano Barnacles, al temerario ex gatto pirata Kwazii e al medico Peso Penguin, insieme al resto dell'equipaggio mentre esplorano gli oceani del mondo, salvano le creature che ci vivono e proteggono i loro habitat.

Finalista al PRG Reviewer's Choice Award come Miglior Serie Urban Fantasy. Bruciamo la casa... Le cose non stanno andando bene negli uffici della Private Eye. Jinx sta avendo problemi di natura demoniaca, la città è invasa da imp piromani, e i poteri di fuoco fatuo di Ivy sono fuori controllo, e attraggono l'attenzione sia della Corte d'Inverno che della Corte d'Estate. E venne una regina delle fate... È il peggior momento possibile perché la Dama Verde riscuota un favore, ma Ivy è vincolata dal suo accordo con la glaistig. Peccato non ci siano scappatoie dagli accordi fatati. Ivy deve liberare la città dagli imp, impedire a Jinx di uccidere il suo unico contatto valido con l'Inferno, e rispettare il suo patto con la Dama Verde... il tutto con gli assassini sidhe alle calcagna. Solo un'altra giornata di lavoro per Ivy Granger, detective psichica. "Adoro

assolutamente questa serie!" - My Urban Fantasies "Fortemente raccomandata agli amanti dell'urban fantasy." - Rabid Reads "La serie di Ivy Granger è fantastica!" - Book Bite Reviews Divampante Fulgore è il terzo romanzo della serie urban fantasy dedicata a Ivy Granger da E.J. Stevens. La premiata serie Ivy Granger Detective Psicica è nota per l'azione mozzafiato, i bizzarri personaggi e gli orrori soprannaturali. Fate un viaggio a Harborsmouth, dove incontrerete vampiri succhiasangue, fate psicotiche, gargoyles sarcastici, streghe irritabili e la nostra pungente eroina preferita.

239.308

Fantasy - romanzo breve (109 pagine) - "Ho parlato con mia madre e mio padre, morti. Con mio marito, morto. Ho parlato col re, col papa, con Dio e con l'imperatore. Alla fine ho parlato con le tenebre. E le tenebre mi hanno risposto." 1614. Regno d'Ungheria. Morti viventi e spiriti disincarnati si muovono lungo strade, città, paesi e cimiteri, uccidendo senza pietà e – almeno all'apparenza – senza uno scopo. Il popolo, già vessato dalla lunga guerra contro gli Ottomani, fugge in preda al terrore, mentre l'imperatore Matthias II sta cercando di mettere in piedi un esercito che ribalti le sorti di una nazione che pare ormai perduta. Al comando di un piccolo esercito di seimila uomini e in cerca di una gloria che tarda ad arrivare, il colonnello Demeter Jaksics è uno dei tanti soldati di professione che sono entrati in battaglia, agli ordini del misterioso e sfuggente voivoda Basarab. Il suo sforzo sembra condannato al fallimento, ma l'incontro con un umile monaco che porta con sé una reliquia dall'enorme potere potrebbe

cambiare le sue sorti e quelle di tutto l'impero. Sempre che Jaksics e i suoi uomini riescano a riemergere vivi dal castello di Csejte, nelle cui torri diroccate la contessa Erzsébet Báthory, assassina di seicento ragazze e accusata di essere in combutta col demonio stesso, attende la sua vendetta contro chi ha osato murarla viva. Cristiano Fighera è nato a Roma nel 1975. Ha scritto fumetti (Terra Inferno, pubblicato in Francia da Soleil), cortometraggi horror (Ultimo Spettacolo, regia di Alex Visani), testi teatrali e romanzi. Suoi racconti sono presenti in antologie edite da Dunwich Edizioni (La serra trema, Morte a 666 giri, L'ultimo canto delle Sirene, Ritorno a Dunwich 2 e nella serie di novelle Moon Witch), Esecifi (Premio Esecranda, Esecifi e Sole Morente), Edizioni Watson (Folklore e Horror Storytelling), Edizioni Hypnos (Strane Visioni) e altri. Suoi lavori sono usciti nella rivista Robot (Delos Books) e in questa collana.

Lasciati affascinare dall'entusiasmante avventura di Billy e Zak nella savana africana. Ilenia e Luca vivono vite differenti. Hanno età, priorità e problemi completamente diversi, ma c'è qualcosa che li attrae irresistibilmente l'uno verso l'altra: la sensazione di aver incontrato qualcuno davvero in grado di guardarli negli occhi. La percezione che l'altro sappia rispondere a un profondo grido d'aiuto mai espresso, diventa certezza di reciproco riconoscimento. Magia e paura si intrecciano in questo romanzo dalle tinte poetiche. Il lato più buio di noi come non l'avete mai letto e Bologna come sfondo. "Nessuno vorrebbe soffrire, tutti sappiamo di farlo per lo più per sciocchezze, ma questo non rende il dolore più sopportabile. Imparare a chiedere aiuto è fidarsi e affidarsi, ma troppo spesso ci si trova davanti un muro di inviti a smettere di lamentarsi e tirarsi su. Ecco allora che Gennaio è sia un breve, onirico e magico manuale di istruzioni per chi vive accanto a una persona in crisi (nel senso greco del termine),

sia una catarsi per chi a un certo punto si è trovato solo davanti ai suoi mostri e ha dovuto imparare a dar loro un nome.” Lorena Fonti è nata a Rimini l’11 aprile del 1989 sotto il segno delle rivoluzioni. Le varie crisi economiche, politiche e culturali l’hanno portata, come quasi tutti i suoi coetanei, a maturare un certo senso dell’umorismo. Studia Antropologia Culturale ed Etnolinguistica a Venezia, ha una laurea in Storia e una in Scienze per l’Ambiente e la Cultura. Adora viaggiare, andare a teatro e studiare. Per Albatros ha pubblicato anche *A metà* nel 2010.

La Lanterna Magica è un piccolo teatro abbandonato, al cui interno ogni cosa è rimasta come ai tempi del massimo splendore. Quando Pietro, Luca, Elettra e Cassandra salgono sul palcoscenico, come per magia, il sipario si apre e i quattro ragazzi si ritrovano sbalzati in un posto e in un tempo lontano. Nel secondo episodio i ragazzi vengono catapultati a cavallo dell’anno Mille, tra matrimoni combinati e antichi libri in codice, Pietro, Luca, Cassandra ed Elettra scopriranno che niente è come sembra.

Fantasy - romanzo breve (71 pagine) - Un viaggio avventuroso dalla reggia di Kos sino al profondo degli Inferi, e infine al cielo stellato, per compiere il destino di re Merope e del giovane Ippocrate, il primo medico. Da quando Etemea è morta, è come se lo fosse anche Merope. Il Re di Kos si sta consumando in un’apatia a cui solo il vino sembra dare sollievo. Gli dèi gli appaiono lontani, il mondo senza senso: non gli interessa che un misterioso pitocco lo trascini alla ricerca di un’aquila, né che un efebo di nome Ippocrate abbia strane visioni e si affanni per capirne gli umori, le emozioni che lo divorano dentro... . Ciò che Merope non sa, o forse non vuole sapere, è che gli dèi non sono così lontani, il mare mormora segreti e il fato lo attende sul monte. Un viaggio sull’isola di Kos che è una sfida duplice, sia eroica che

filosofica, all'inesausto mito greco. Tra templi e litorali, caverne e fonti, le prodezze di Merope e la saggezza del primo medico si intrecciano tra loro, sotto lo sguardo attento degli dèi. Francesco Battaglia è laureato in Lettere Moderne all'Università degli Studi di Milano. Stregato dalla mitologia classica, dal medioevo e dal fantastico, vive al servizio della parola narrata. Sulle ali della letteratura, come un cavaliere errante, scrive e vaga per i licei da supplente ramingo. J.R.R. Tolkien, Edgar Allan Poe e Giovanni Pascoli sono i suoi tre grandi maestri. Storie di Nigmàr (Irda, 2016) è il suo romanzo di esordio. Nel 2019 ha pubblicato Esperide. L'eroe dello scudo (Watson) e la raccolta poetica Ceneri scarlatte (Kanaga). È attivo anche sul web, dove collabora con L'insolenza di R2-D2 dedicando articoli a Star Wars. La Lanterna Magica è un piccolo teatro abbandonato, al cui interno ogni cosa è rimasta come ai tempi del massimo splendore. Quando Pietro, Luca, Elettra e Cassandra salgono sul palcoscenico, come per magia, il sipario si apre e i quattro ragazzi si ritrovano sbalzati in un posto e in un tempo lontano. Nella prima avventura i ragazzi vengono catapultati nell'Antica Roma. Girando per le affollate strade dell'Urbe, incontrano agguerriti gladiatori e capricciose matrone, e sono coinvolti nel mistero di un gioiello scomparso. Fantasy - racconti (322 pagine) - Sette viaggi di Sindbad su mari di leggenda, da Baghdad all'Andalusia, a Sri Lanka e alla Cina, sino alle mitiche Lemuria e Antilia, tra maghe, principesse ribelli, giganti, mostri e divinità dimenticate. Un giovane marinaio approda nel misterioso reame di Subrath, e per apparenti coincidenze diviene l'apprendista del geografo reale, intento a completare un'opera straordinaria, il Globo che rappresenta ogni mare, continente e isola del mondo. Nell'antica biblioteca tra diari di bordo e portolani di ogni epoca trova le storie del più famoso navigatore dei mari, Sindbad. E scopre che la vita di Sindbad è

stranamente intrecciata alla sua. Sette viaggi su sette mari diversi, compiuti dal famoso marinaio a differenti età, formano alla fine un arazzo variopinto in cui ogni filo si incontra e si dipana. In sette avventure, da Baghdad all'Andalusia, da Sri Lanka alla Cina, sino alle mitiche terre di Lemuria e Antilia. Sindbad incontra maghe affascinanti e principesse ribelli, giganti e mostri, pesci simili a isole e divinità dimenticate. Sette viaggi più uno, narrati da Luigi de Pascalis, Monica Serra, Giorgio Smojver, Mauro Longo, Laura Silvestri, Donato Altomare, Mala Spina e Davide Camparsi e illustrati da Nicolò Rivello in copertina e Pietro Rotelli nelle tavole. Alessandro Iascy è nato a Palermo nel 1984. Sin da bambino è affascinato dalla letteratura fantastica e dal 2006 ha trasformato questa passione in attività di divulgazione, attraverso i suoi blog, Andromeda per la fantascienza e Heroic Fantasy Italia per il fantasy. È promotore di diverse iniziative editoriali: dalla rivista Andromeda per l'editore Lettereletteriche alle collane Heroic Fantasy Italia per l'editore Delos Digital e True Fantasy per l'editore Watson, per cui è stato curatore di diverse antologie da lui ideate. Nel 2017 ha vinto il prestigioso Premio Italia con la webzine Andromeda. Tra le Antologie curate: Eroica. Antologia sword & sorcery, Watson 2016; Folklore. Antologia fantastica sul folklore italiano, Watson 2018; Thanatolia. Antologia sword & sorcery, Watson 2018; Impero: Antologia Gladius & Sorcery, Watson 2019; Sui mari d'acciaio, Lettereletteriche 2020. Giorgio Smojver è nato a Padova da genitori profughi da Fiume. Si è laureato presso l'Università degli Studi di Padova. Le sue passioni sono la mitologia comparata, la storia antica e medievale, il romanzo cavalleresco classico e la letteratura Fantasy. Ha lavorato per anni alla rete di biblioteche del comune di Padova dove ha sempre promosso la letteratura fantastica. Ritiratosi, si è dedicato a scrivere narrativa. Alterna storie fantastiche a sfondo storico ad altre ambientate in un mondo

fantasy di sua creazione. Cura con Alessandro Iascy la collana Heroic Fantasy Italia di Delos Digital. Tra i romanzi pubblicati Le Aquile e l'Abisso, Watson 2019; Artigli nei boschi, Delos Digital 2019; I Tre Re, Delos Digital 2019; Spade sull'Oceano Delos Digital 2020. Ha curato le antologie Impero: Antologia Gladius & Sorcery, Watson 2019 e Sui mari stregati, Lettereletteriche 2019.

Fantasy - romanzo breve (64 pagine) - La seconda avventura di Eracle, a Tebe, la città delle Sette Porte, tra dèe e mostri, guerrieri-draghi, grifoni, arimaspi e la terribile, magica e seducente Sfinge. Il secondo episodio della leggenda di Eracle, reinventata e scritta da Gilbert Gallo, porta l'eroe alla sua città natale, Tebe, la città delle Sette Porte, governata dagli Sparti, i guerrieri nati dalla Terra e dai denti del Drago ucciso dall'antico eroe Cadmo. Ma ora la città è minacciata da un mostro invincibile, contro cui persino i guerrieri-draghi sono impotenti: la Sfinge. Con l'aiuto del giovane principe di Corinto, Edipo, con cui ha stretto amicizia durante il viaggio, Eracle trionfa anche dell'affascinante e letale Sfinge. È a un passo dal conquistare il trono della sua città natale, ma, consapevole del suo doloroso destino, vi rinuncia a favore dell'amico, ignorando che anche su questo incombe la tragedia. Infatti Hera, la regina degli Dei, trama ancora la sua rovina e suscita contro di lui e quanti gli sono cari un'altra terribile nemica, Echidna, la dea-madre dei mostri. Gilbert Gallo è uno scrittore con una

grande passione per lo storytelling ed il worldbuilding. Si dedica da svariati anni alla scrittura di manuali, settings e avventure per giochi di ruolo. Al momento collabora con numerosi editori Italiani ed Esteri come freelance e sia nell'ambito dei giochi di ruolo che in quello dei giochi da tavolo e della speculative fiction. Nell'ambito dei giochi di ruolo è autore di più di 20 titoli pubblicati in varie lingue (Italiano, Inglese, Polacco). Le sue produzioni spaziano anche nell'ambito dei racconti, dei romanzi, dei fumetti e dei videogames.

Pinocchio, The Tale of a Puppet follows the adventures of a talking wooden puppet whose nose grew longer whenever he told a lie and who wanted more than anything else to become a real boy. As carpenter Master Antonio begins to carve a block of pinewood into a leg for his table the log shouts out, "Don't strike me too hard!" Frightened by the talking log, Master Cherry does not know what to do until his neighbor Geppetto drops by looking for a piece of wood to build a marionette. Antonio gives the block to Geppetto. And thus begins the life of Pinocchio, the puppet that turns into a boy. Pinocchio, The Tale of a Puppet is a novel for children by Carlo Collodi is about the mischievous adventures of Pinocchio, an animated marionette, and his poor father and woodcarver Geppetto. It is considered a classic of children's literature and has spawned many derivative works of art. But this is not the story we've seen in film but the

original version full of harrowing adventures faced by Pinnocchio. It includes 40 illustrations.

Sei pronto a iniziare una divertente e magica avventura con Dougal e il gatto blu? Nuove avventure piene di gioia e amicizia. Vieni a fare un giro su La rotonda magica ancora una volta!

Once there was a girl named Harper who had a rare musical gift. She heard songs on the wind, rhythms on the rain, and hope in the beat of a butterfly's wing. Harper lives in the City of Clouds, an enchanting place where it rains every day and an umbrella is always a good idea. With her Aunt Sassy, her beloved cat, Midnight, and all of her neighbors in the Tall Apartment Block, every day is full of possibility. But when every cat in the city goes missing—including Midnight—Harper is determined to find all of the precious pets. And she'll need a magic, flying umbrella to help in her search. Recruiting friends from her building to help, the magic umbrella whisks them into the sky on the trail of the cats and adventure. They stumble on the Midnight Orchestra—tabbies on triangle, Siamese singing, Persians on piccolo—all under the direction of its fearsome, wild conductor. But can the group use their talents, quick thinking, musical skill, and a little magic to stage a rescue like no other? Harper and the Scarlet Umbrella is a spellbinding tale of friendship, music, and magic featuring a diverse cast, brought

to life through stunning illustrations. A perfect book to be shared and treasured.

[Copyright: 3238af1bd8c4f344a54ce425dc94f60c](#)