

I Ragni Giganti

In un brillante saggio King ripercorre la storia del genere horror in letteratura, nel cinema e nel fumetto. E lo fa con competenza, passione e divertimento.

Casper A. Pestalozzi è un investigatore privato un po' particolare. Odia i ricchi, veste esclusivamente un trasandato impermeabile nocciola, coltiva marijuana in garage e vive in uno scalcinato appartamento nella periferia di Lucca. È anche in grado di prevedere i cambiamenti del tempo e il suo solo amico è un ex psicologo che ha come unica prospettiva di vita il suicidio. La sua ragazza, poi, non perde occasione per coprirlo di vergogna. Casper Pestalozzi, insomma, è un relitto alla deriva. Ma quando l'altolocato avvocato Nardi viene ucciso durante un ricevimento e la polizia inizia a brancolare nel buio, toccherà proprio a Casper fare luce sull'identità dell'inafferrabile assassino. Come ha fatto il killer a dileguarsi nel nulla un attimo dopo l'omicidio? Da dove viene la terra nera ritrovata accanto al corpo della vittima? Di quale atroce segreto è a conoscenza il gatto che si nasconde nella minestra? Avvalendosi delle sue conoscenze scientifiche e della logica deduttiva, fra situazioni comiche e drammatiche memorie, l'investigatore Pestalozzi giungerà a un'inaspettata verità. Circondati da uno scenario catastrofico,

caratterizzato da collisioni tra comete indomabili, tempeste stellari e percorsi ostili, a cavallo tra la fine di un'era, presumibilmente quella dell'acquario e quella successiva, non ancora identificata, 7 astronauti, a bordo di un'astronave di penultima generazione, capace di interagire coi viaggiatori umanoidi dimostrando una spiccata e sorprendente inclinazione per l'empatia, scoprono, dopo un violento ed estremamente traumatico risveglio dalla precedente condizione di prototipi dormienti, di essersi persi su di una superficie ignota, sulla quale Indaco, l'astronave che li ospita, si è arenata provvisoriamente, e di non ricordare nessun dettaglio relativo alla missione che, come tutti gli individui del tempo, addestrati ad essere nomadi spaziali, sono chiamati a compiere. Inizialmente, l'idea è che questa missione possa essere quella di tornare indietro nel tempo per poi provare a generare un buco nero artificiale da utilizzare come barriera utile a deviare il corso di una cometa diretta verso il pianeta antico che le astronavi madri hanno disposizioni di salvaguardare. Gli astronauti si prestano ad una prassi che è quella tipica. L'astronave deve aiutarli a ricordare, a rimuovere i pensieri fuorvianti, e il tutto con una sorprendente capacità analitica. Tutto deve servire a portare a termine quella missione. Infondo, l'unica ragione di vita dei nuovi prototipi, capaci di generare energia per sé stessi dal nulla,

è proprio quella di viaggiare senza sosta. Dopo i vari e inutili tentativi di recupero psichico dei 7 passeggeri, Indaco decide che l'imposizione ferrea di alcune regole rischia di essere controproducente e quindi lascia che gli astronauti si diano ai bagordi, al divertimento e al sesso più sfrenato. La situazione sfugge totalmente dal controllo dell'astronave.

Giulio non ha amici perché è un ragazzino strano, impegnato costantemente ad inventare soluzioni improbabili per vincere le mille paure che gli rendono la vita impossibile. Così, quando, su invito di sua madre, Mattia e Sara, di poco più grandi di lui, vengono a trascorrere una mattinata di gioco a casa sua, li accoglie con immensa felicità. La sua gioia, però, è subito destinata ad infrangersi contro i pregiudizi di Mattia e la disabilità visiva di Sara. I tre non sanno che il loro incontro non è casuale: li attende un viaggio iniziatico, che li costringerà a fare i conti con la loro vera natura, in un mondo completamente buio, nel quale ogni cosa non è come sembra e gli imprevisti sono la regola. Chi sono veramente Giulio, Sara e Mattia? Quali avventure li attendono? Riusciranno a portare a compimento l'impresa alla quale sono destinati?

La grande Amazzonia

Mortale, Custodi dell'Anima Libro 6

Il contabile

Àntica

Darkwing vol. 4 - Ai Cancelli di Vraag Parte

Prima

Tutto comincia nelle campagne ad est di Ronwood dove due esseri dalla pelle verdastra, conosciuti come "Goblin", uccidono la madre di Sheila, una ragazzina di soli sedici anni. Li comincia il viaggio della ragazza e del suo amico Eliot, un po' tardo ma dal cuore grande, che spinti dalla sete di vendetta si uniranno alle guardie del re per la conquista della fortezza dei Goblin. Qui però le cose si mettono male subito, Eliot perde la vita da eroe e Sheila viene ferita gravemente. Solo l'intervento tempestivo di Garret, figlio dell'alchimista, le salverà la vita portandola al Tempio di Sall. Nel viaggio incontreranno anche Hanna seguace del Dio "Sall", il nano guerriero Godrin delle montagne del nord, poi Karl ladro di professione, la negromante Victoria ,per non parlare del Paladino Gerald il Capitano delle guardie. La missione più impegnativa si dimostrerà il recupero di un artefatto molto speciale, lo Scudo della vita. Esso si trova nei sotterranei di una cripta segreta, protetto da scheletri guerrieri, ragni giganti e trappole di ogni tipo. Decisioni sbagliate ed eventi incalcolabili porteranno ad una situazione critica quasi disperata fino ad arrivare allo scontro finale con il male allo stato puro.

In un'antica era, in un mondo chiamato Tandora, una cruenta guerra fra cinque Nazioni sta portando il genere umano verso l'estinzione,

finché i Guardiani delle Terre Centrali, monaci utilizzatori dell'Energia dello Spirito, riescono a ristabilire la pace e a sedare i malumori interni. Ma la tregua è solo apparente, qualcosa è cambiato in città e nuovi possibili invasori si apprestano a sferrare i propri attacchi... Quando Namen viene abbandonato davanti a un monastero è solo un bambino, ma il Gran Maestro, esperto nell'arte dello spirito e signore degli elementi, riconosce subito in lui delle capacità fuori dal comune, e inizia a sottoporlo a un duro allenamento per consentirgli di apprendere i segreti dell'Energia dello Spirito e insegnargli a far affluire velocemente l'energia spirituale nel suo corpo per renderlo più resistente e meno vulnerabile a qualsiasi tipo di attacco. Il ragazzo si ritrova così a partecipare a un torneo di arti marziali, che gli consente di prendere coscienza di abilità e tecniche ninja che non credeva di possedere. Namen non sa ancora che lo attende un viaggio lungo i confini del regno, in cui dovrà scontrarsi con temibili avversari e spietate creature, e potrà contare solo sul potere che sente crescere dentro di sé: il destino di Tandora è nelle sue mani. Francesco Lorusso è nato a Manfredonia nel 1989. Coltiva la passione per la lettura da quando, per il suo decimo compleanno, ricevette in regalo dalla maestra Ventimila leghe sotto i mari. All'età di 16 anni inizia a scrivere saghe epiche ispirate a libri e film di ambientazione fantasy. Dopo il

conseguimento del dottorato in Marketing Management, e su consiglio della cugina, ha aperto e rielaborato i file scritti durante l'età adolescenziale. Al termine della stesura della sua prima opera, ha cominciato a partecipare a vari concorsi letterari tenuti in tutta Italia. Con la saga dedicata a Takez ha vinto il Premio di Miglior Giovane Autore con l'Associazione culturale e teatrale "Luce dell'Arte", partecipando al concorso di Poesia, Filastrocche, Racconti e Fiabe "Libera la fantasia" - IV Edizione. Finalista alla VII Edizione del Premio Letterario Nazionale Streghe Vampiri & Co., organizzato da Giovane Holden Edizioni in collaborazione con l'Agenzia Letteraria "I soliti ignoti". Tra le prime 15 opere della Rassegna concorso di poesia e letteratura Pier Paolo Pasolini "Il canto popolare", organizzata da SwanBook Edizioni. Segnalazione di Merito al Premio Internazionale di Poesia e Narrativa "Val di Vara Alessandra Marziale" XV Edizione organizzata da "Il Cenacolo Artistico Letterario Roberto Micheloni". Nonostante la saga di Takez non sia conclusa, la passione per il valore e le grandi battaglie dei legionari dell'Antica Roma, l'hanno portato a ricercare gli ufficiali più importanti dell'Impero, di cui la storia ha dimenticato il valore e le conquiste. Per saperne di più, si può seguire la sua pagina Facebook "Francesco Lorusso Autore" sulla quale pubblica le foto degli eventi a cui partecipa e le recensioni

di tutte le opere lette. È possibile seguirlo anche su Instagram.

Il nuovo, terrificante romanzo horror di Paolo Prevedoni: un viaggio conturbante e inquietante nel più enigmatico mondo in cui possiamo addentrarci, quello dei sogni che, molto spesso, possono tramutarsi in incubi.

Luoghi remoti, città maestose poco distanti da passaggi invalicabili e terribili. Antiche divinità si contendono un mondo plasmato dalla loro fantasia o dai loro capricci. Diverse creature mortali, alcune affascinanti ed eleganti, altre ruvide e potenti abitano questi luoghi servendo diverse divinità. Il fato dei mortali segue la volontà degli dei, talvolta creando meraviglie, talvolta urti tra eserciti di ombra e di luce.

Alleanze, amori e tradimenti, hanno cementato odio e confini che paiono indissolubili. La volontà dei singoli però può mutare il corso degli eventi.

Diversi eroi incroceranno le loro strade in un mondo in cui equilibri sembrano vacillare. Una potenza ancestrale, oscura e ammaliante, costringerà tutti, re e servi, ad una scelta impossibile: abbandonare secolari contese o approfittare della nuova situazione per sopraffare i nemici.

Takez

La Civiltà cattolica

La taverna dell'impossibile

L'ASCESA DEL NATIONAL VICTORIAN PARTY

La piccola Nhara sta trascorrendo le vacanze estive nella casa dei nonni, in una vallata delle Montagne Rocciose; in un pomeriggio torrido si avventura da sola in soffitta e scopre una piccola chiave nascosta nel doppio-fondo di un baule. Eccitata dalla scoperta, qualche tempo dopo ritorna in soffitta, approfittando dell'assenza dei nonni; questa volta rinviene una specie di portagioie decorato la cui serratura è esattamente delle dimensioni della chiave nascosta nel baule. Nhara inserisce la chiave e così facendo apre un portale magico che la trasporta in un altro mondo.

Un ragazzo, un mago e una spada, uniti dal compiersi di un'antica profezia. "Tutto ha inizio come in ogni leggenda, in cui il bene e il male si affrontano come due mitiche entità al volgere di ogni era. Ma la nuova vita che attende l'adolescente Térion a Helthor, centro del culto del dio-sole supremo, non apparirà più la stessa ai suoi occhi, né il mondo che lo circonda, retto da un unico ordine prestabilito, sarà più uguale. In cuor suo, nel profondo della coscienza, il vero scontro si rivelerà essere quello fra gli ideali di giustizia e le avversità della vita, la corruzione del suo tempo e la volontà di non cedere sul cammino di fede, fino a infrangere la Sesta Regola e scoprire il segreto della sua nascita. «E dal trono perduto il Figlio della Notte stenderà la sua nera mano e la terra tutta andrà incontro alla fine di ciò che è stato. In quel tempo allora la sacra luce di Ylathar darà vita a nuova speranza, là ove mille anni saranno trascorsi dalla promessa dei figli di Alur, dal cui seme sorgerà colui che non è nato e che del destino di ogni popolo si farà carico.»

Dopo essere tornata nel mondo dei vivi, Kara riceve una sorpresa inaspettata da parte e si ritrova nuovamente su Horizon; la Legione le ha, infatti, dato una seconda possibilità. Kara e i suoi amici si ritrovano ad affrontare un nuovo nemico: uno stregone oscuro, avversario storico e malvagio della Legione. Ma quando Kara scopre che le loro armi da AC non hanno alcun effetto contro la magia nera, riuscirà a sconfiggere lo stregone e a salvare il mondo dei mortali dalle Tenebre? Come se non

bastasse, la Legione ordina a Kara di svolgere la missione sotto copertura, vestendo dei panni che non si sarebbe mai aspettata... Durante la notte di Halloween, i sogni possono rivelare mondi inquietanti oltre il velo. La quindicenne Eva non può più dubitarne dopo essersi risvegliata con un occhio spento, vitreo, e una strana sensazione addosso. Quell'occhio, però, è un problema da nascondere in fretta: quali paranoie provocherebbe nei suoi genitori iperprotettivi? Quali prese in giro scatenerebbe tra i bulli della sua classe? Da quel momento, Eva si ritrova a viaggiare ogni notte in un mondo di ombre, sabbie blu e sconfinata libertà. Un mondo in cui cerca riparo per sfuggire alle aggressioni in classe, alla scoperta di un profilo fake a suo nome e a una famiglia con cui è sempre più difficile confidarsi. All'avvento di una nuova notte di Halloween, Eva si addentra oltre il velo e intraprende la scalata di cinque misteriosi Monti, in cui solo l'occhio spento può vedere oltre le apparenze. La realtà ora sembra il vero incubo da cui risvegliarsi, ma è proprio così? L'Agghiacciante Caso del Gatto nella Minestra

I cinque mondi
Il Pozzo delle Tenebre
Dove il mare sposa il cielo
Nhara. Il magico regno di Fairtell

« »

Il primo viaggio in Kenya, ancora adolescente, è il punto di partenza per inseguire un sogno chiamato mondo. Il mal d ' Africa dà inizio a una vita alla ricerca della libertà personale, delle latitudini più lontane, delle solitudini più profonde, del luogo perfetto dove vivere, della conoscenza di persone eccezionali, svolgendo un lavoro per certi aspetti sconosciuto ed esplorando i luoghi più suggestivi del pianeta. Il viaggio che rifarei è il libro di una vita. Una prima sintesi, più che il bilancio, di un percorso ancora vivo ma già ricco, del suo svolgersi tra il racconto di una professione, poetiche descrizioni di paesaggi unici, lussi e party esclusivi, piccole solitudini e grandi lontananze, suggerimenti di viaggio e grotteschi aneddoti sui turisti italiani. Brasile, Giordania, Egitto, Estremo Oriente, Santo Domingo, Tenerife, Mykonos, Bali, Cuba e Miami, sono alcune delle mete vissute da Johnny Do come tour leader e da residente. Il libro

è stato scritto con la collaborazione di Salvatore Gerace, insegnante di lettere presso il liceo “ Norberto Bobbio ” di Carignano (TO) e scrittore di saggi, articoli di teatro e letteratura italiana e sportiva.

Riscopri il regolamento tradizionale del gioco di ruolo fantasy in una riscrittura completa e modernizzata, ambientata nel mondo dell'epico board game degli anni Ottanta. Scendi in picchiata come un alato, sputa fuoco come un dragone, vai alla carica come

Un ' isola persa nell ' Oceano. Una foresta incontaminata. Un villaggio indigeno. Uno sciamano. Tamburi, fiori e alberi a perdita d ' occhio. Un uomo bianco, deciso a studiarne lo stile di vita, rompe il delicato equilibrio di un villaggio autoctono non immaginando lo scompiglio che la sua presenza inevitabilmente avrebbe portato. Dall ' altra parte del mondo, Leonardo svolge la vita tranquilla di un normale studente universitario, fino a quando un incidente lo costringe al coma farmacologico. Durante questo delicato periodo il ragazzo vive delle bizzarre esperienze che, al suo risveglio, lo cambieranno per sempre. Inizialmente confuso e stordito, Leonardo comincia a chiedersi il significato delle visioni avute durante l ' incoscienza. I suoi interrogativi si fanno sempre più insistenti, tanto da impedirgli di continuare la sua routine quotidiana. Comincia così

una ricerca spasmodica che evolverà sempre più, fino a spingerlo a un viaggio che mai avrebbe immaginato. Un viaggio verso l' Isola degli Uccelli del Paradiso. Due scenari apparentemente lontani, e completamente diversi tra loro, si incroceranno nella disperata ricerca di dare un senso a ciò che ha vissuto. Una volta raggiunto il villaggio però, Leonardo si rende subito conto che qualcosa non va: i suoi abitanti sono in pericolo. Costretto ad accantonare i suoi interrogativi, Leonardo sarà chiamato ad affrontare tutte le sue paure, lanciandosi in una rocambolesca avventura nel tentativo di salvare un' intera popolazione.

Gambetto di Quinn

Le avventure dei Principi Amir & Akhmed. Il Diaspro rosso e la strega Luthien

L'Era di Zargo, il gioco di ruolo di Zargo's Lords

Ragni. Aracnia

Riguardati

Marzo 2019. Il Regno Unito si prepara a uscire dall'Unione europea. Tra poche settimane verrà ratificato un accordo sulla Brexit, affinché lo UK continui a mantenere legami stretti con l'Europa, a vantaggio dei cittadini britannici. Tuttavia ciò non accadrà. Il National Victorian Party di Francis Dovani farà piombare il Paese in una democrazia dai toni autoritari, lontana dall'Europa e

dal mondo, generando riforme repressive dell'economia e dei diritti umani. Jake Long, un giovane oppresso da una vita di routine e mobbing sul lavoro, un giorno incontra Daniel Wide, un cameriere di Brixton che deciderà di innescare una rivolta contro il National Victorian Party. Da quel momento la vita di entrambi verrà stravolta definitivamente, assieme a quella dei loro amici. Spedizioni punitive di stupratori e pedofili, concerti rock, club segreti di ambientalisti giustizieri, comizi legendari: tutto ciò fa parte dell'esistenza folle e giustizialista di Wide, mentre lui e i suoi adepti reclutano rivoluzionari contro il regime di Dovani. Nel frattempo una misteriosa entità controlla il destino dello UK, al fine di attuare un progetto delirante di dominio mondiale. Il male dilaga per il mondo, Inglor e tutti i suoi abitanti sono sottoposti al giudizio divino di Vurtne, il Senza Nome, l'imperatore oscuro. Gli elfi sono stati decimati in quella che sarà ricordata con il nome di Notte Oscura, le profezie si sono avverate, le

antiche stirpi dei nani sono rimasti senza i loro re, la magia sta per esaurirsi, la vittoria contro le forze del male sembra solo un vago miraggio. I ritrovati eroi sfideranno il destino e continueranno il loro viaggio alla ricerca dell'arma che metterà fine alla deviata sete di potere del nuovo dio, facendo i conti con il loro peggiori incubi. Incontri inaspettati, nuovi amici e vecchi rivali incroceranno la strada di Rhevi, Talun e Ado. Una corsa contro il tempo accompagnerà l'intero gruppo attraverso il passato e il futuro di Inglor, nessuna epoca sembra essere al sicuro. Il viaggio degli eroi La creazione è l'entusiasmante capitolo finale della trilogia degli eroi.

Un viaggio epico che vedrà due giovani maghi del bosco, Dreken ed Ilianor, in compagnia di un ragazzo dai poteri nascosti, Aaron, intraprendere un lungo viaggio alla ricerca di quattro Talismani. Kantor, il signore dei Demoni, mira a recuperare i quattro Talismani per aprire un portale magico e liberare il Demone Perduto. Uno scontro epico tra forze Elementali, maghi, demoni, draghi, fate ed umani.

La minaccia del Demone Perduto incombe sui Cinque Mondi.

Dopo aver risolto la serie di omicidi che ha messo a soqquadro la sua Bologna (I Glossatori, Minerva Edizioni, 2007), il dottor Martini, Sostituto Procuratore della Repubblica, si trova a dover indagare in un mondo a lui assolutamente sconosciuto, quello dei collezionisti di auto e moto storiche. Durante una delle maggiori mostre mercato nazionali infatti muore il Presidente dell'associazione che certifica la conformità dei mezzi storici. Martini viene così proiettato in un ambiente che gli riserverà incredibili sorprese, determinate da personaggi atipici e da situazioni incredibili che lo costringeranno ad acquisire una visione chiara del settore in cui è costretto ad operare. Un mondo all'apparenza semplice e libero da condizionamenti e inquinamenti ma che in realtà è rovinato da intrighi e infiltrazioni di ogni genere, anche malavitosi. Gli sviluppi delle indagini metteranno a nudo la follia di alcuni personaggi disposti a tutto pur di impadronirsi di

pezzi pregiati e unici. Martini viene lentamente a contatto con situazioni delittuose e intrallazzi politici che lo lasciano sconcertato soprattutto perchè danno vita a transazioni economiche di portata internazionale, tanto da destare gli appetiti della malavita che mai in precedenza aveva tentato di infiltrarsi in questo mondo, ritenendolo - erroneamente - di scarsa rilevanza economica. Flussi di denaro che non solo destano gli appetiti della malavita, ma anche delle finanziarie internazionali, altrettanto rapaci e senza scrupoli. Riciclaggio, droga, armi, omicidi, uno scenario abitato da personaggi avidi e senza scrupoli: toccherà all'ispettore Martini districarsi tra le trame complesse di un intrigo dal finale sorprendente e inaspettato.

I Draghi del bagliore lunare

Il sole di Alur. La sesta regola

Il principe di Belloscuro

I due mondi di Eva

Percorsi di lettura tolkieniani nei libri per ragazzi

"In ogni morte c'è la promessa di una nuova vita"

Quando il villaggio di Sandara viene decimato da una

misteriosa epidemia, Peter interviene per indagare, ignaro del pericolo in agguato e delle rivelazioni inaspettate che lo attendono. Il suo cammino lo condurrà a Greyven, dove è in atto una spietata lotta per il potere tra il tiranno Ragnar e i suoi oppositori. Per prevalere contro i comuni nemici, vecchi avversari dovranno unirsi. Ma forse, stavolta, per salvare il mondo è già troppo tardi. Davide Cencini - Scrittore, fumettista, insegnante dotato di una fantasia visionaria. La sua capacità di creare mondi ricchi di dettagli ha catturato l'immaginazione di migliaia di lettori. Con questo capitolo della saga di Darkwing ci trascina in un mondo fantasy oscuro raccontato con uno stile visivo, simile a una serie tv.

"Non ci resta che ridere, care madame sbatterfly. Anche se lo spread sale e il walter scende, e a noi rimane solo il bandolero stanco, il nostro bell'addormentato nei boxer. Anche se in tempi di vacche magre (beate loro!), i politici fanno a gara a chi la combina più grossa, se Emi(nens) non paga l'Imu, il Berlu alza i tacchi, e l'uomo del Monti dice no. Se siamo passati dall'onorevole Bocchino all'onorevole Passera. Se certa gente non sa più cosa inventarsi: lo scaldawalter e il pisciavelox, i preservativi firmati e il certificato di garanzia per la jolanda. Se Belén va con Belin, Carlà è sempre più snob e George Clooney sempre più tronco e pino." Ci deve essere un motivo per cui Luciana Littizzetto è la comica più letta d'Italia. Forse perché nessuno, come lei, riesce a mettere a fuoco i nostri

grandi difetti e le nostre piccole debolezze. Perché nei suoi monologhi sono ugualmente nudi il re e tutti i suoi sudditi. Perché, anche in questo nuovo libro, parlando della Jolanda e degli altri paesi bassi, crea una visione del mondo (una *walterschauung*) tutta sua, capace di compiere un miracolo: farci divertire anche quando non c'è proprio niente da ridere.

Vasmeralan: una terra nuova, ricca di magia e creature sconosciute. Moradon e Zamor: fratelli e membri di un villaggio in fuga, in cerca di un altro inizio. Questo mondo, però, possiede forze ed equilibri misteriosi. Riusciranno i due ragazzi a comprenderli per fare la differenza? Lottando per costruire il proprio destino, daranno vita a qualcosa di inaspettato.

Potevano essere dappertutto e non emettere alcun rumore. Alcuni erano velocissimi, furtivi e con riflessi oltremodo sviluppati. Vi fosse stata più luce, la situazione sarebbe stata più gestibile. Loro odiavano l'illuminazione intensa. Li rendeva ciechi e vulnerabili. Charles MacDermhott è l'ultimo superstite della città di Revel e lotta strenuamente contro i ragni giganti che hanno scalzato l'umanità dal podio di specie dominante del pianeta Terra. Le giornate dell'uomo trascorrono in completa solitudine fino all'arrivo di Lucia; la ragazzina è in fuga da Jacksonville, l'inferno terrestre presidiato da orde di aracnidi corridori. Nessuno sa da dove provengano queste creature né chi le abbia create. C'è una sola certezza: non c'è modo di arrestarne l'avanzata. Se MacDermhott sembra abituarsi alla sua nuova

condizione di "cacciatore eremita," altri individui non sono dello stesso parere. Dalle ceneri della società umana divorata dai ragni giganti iniziano a emergere nuovi e più terribili mostri. Chi sono i misteriosi uomini in nero che tiranneggiano fra le strade di una città in rovina e quali sono le loro intenzioni? Mentre una nuova progenie di incubi si appresta a invadere Revel, MacDermhott comprenderà che la più terribile delle minacce può nascondersi soltanto nei meandri più reconditi della mente umana."

Indaco

Uironda

La creazione

Moradon & Zamor. Nuova Vita in un Nuovo Mondo

Madama Sbatterflay

C'è un campo, la Base, dove crescono i bambini senza ricordi o memoria. Tra loro c'è un gruppo più vivace, composto da Hana, capo del Guscio, dura e metodica, Dudu, sempre attento e guardingo, Glor, grande e goffo, Cranach, il più lento di tutti, Orla, la più piccola, e infine ZeroSette, l'ultimo arrivato. C'è anche Tom, ma lui appare diverso: si perde in mille pensieri e a volte sente riaffiorare un Coccio, un frammento di vita passata. Un giorno convince i ragazzi a spingersi nel bosco per esplorare il mondo di fuori. Porta con sé un libro di fiabe appena ritrovato, che comincia a leggere ad alta voce suscitando emozioni e curiosità. Ma ben presto nel gruppo si alterneranno rivalità e gelosie, scoperte e amori: tutto seguito da lontano da Jonas, addetto al

sistema di controllo del campo, che in realtà ha programmato una fuga. Così, quasi per incanto, quel libro e quella lettura doneranno a ognuno di loro un filo di speranza e gioia. *Bambini nel bosco* è una storia commovente, sospesa in un limbo spaziale e temporale; è un romanzo poetico, dolente, che scava negli animi dei ragazzi, esplorandone i sentimenti. È un libro per loro, ma anche per gli adulti che li circondano.

I protagonisti di questo romanzo fantasy sono due giovani principi, Amir e Akhmed, destinati a succedere sui troni di Astagatt e Cora. Dovranno superare numerose avventure per raggiungere il loro obiettivo finale: quello di diventare entrambi re. Tra intrighi di palazzo, assassini nascosti nell'ombra, streghe, maghi e pirati, con sullo sfondo una grande caccia al tesoro, riusciranno i nostri eroi ad uccidere tutti i mostri che troveranno sul loro cammino? In questo terzo episodio della Saga della Corona delle Rose, Logren, il Profeta della Nuova Dottrina, dovrà fare affidamento soprattutto su se stesso e sulle sue forze: se da una parte può contare sull'aiuto di Nahily, la Guardiana della Tela del Tempo, è vero che dall'altra si fa sempre più difficile per lui distinguere i sogni e le visioni dalla realtà. Così come è complicato riconoscere le differenze tra ciò che lui riesce a vedere e ciò che invece vedono i suoi compagni d'avventura. Dovrà lasciarsi guidare dalla fede in Horomos, dal suo istinto e da una nuova consapevolezza delle proprie capacità. E come se la staranno cavando Pellin e i suoi compagni contro l'esercito di Mor-Vidia? Logren potrà

contare ancora una volta sul loro aiuto? Pellin, in missione con Kalhaud e Angrell, dovrà impedire a Mor-Vidia di catturare l'Angelo di Ghiaccio. Sono pronti a tutto, trascinati dalla voglia di riscatto e dall'assoluta dedizione alla causa del Profeta. Nonostante tutti gli sforzi, però, presto anche per loro le cose si metteranno male.

La provincia italiana si mescola ai luoghi esotici di frontiera, istantanee di plastica rassicurante che si trasformano presto in altro, incubi ineccepibili di assurdità fantastiche che portano dritte in uno dei mondi adiacenti, quasi identico al nostro ma che ha i connotati dell'incubo, del weird, del Male che ha radici così arcaiche da non essere conoscibili. Due romanzi brevi e altri otto racconti sono le pietre miliari che compongono questa quasi discesa orizzontale nei meandri dell'altro, dove i luoghi sono vuoti e contemporaneamente densi della materia dei sogni.

Quando la passione uccide

Il Ciclo di Aracnia - Vol. II

Il viaggio degli eroi

The Art of Magic. La Profezia

Bambini nel bosco

"I grandi architravi di cemento armato parevano essersi incurvati sotto il peso del terreno sovrastante. Da una moltitudine di sottili fenditure a semiarco filtravano rivoli d'acqua melmosa e livree di nebbia maleodorante. Pellicole di alghe di un osceno colore brunastro foderavano i punti di ristagno. Qua e là, lungo i marciapiedi a ridosso delle rotaie, avevano attecchito grappoli di funghi albini simili a cespugli di dita rachitiche." Secondo romanzo della serie horror II

Ciclo di Aracnia. Sono trascorsi alcuni anni da quando la città di Revel è stata messa a ferro e fuoco dagli uomini del Tribunale e il cacciatore di giganti, Charles MacDermhott, ha ormai scelto di isolarsi dal resto del mondo. L'inaspettato arrivo di un manipolo di uomini provenienti da Virge City lo costringerà, tuttavia, a riprendere le armi. I messi si presentano come inviati dell'Emporio, una piccola comunità di sopravvissuti che abita all'interno del vasto labirinto sotterraneo della città. La loro intenzione è quella di ingaggiare MacDermhott affinché li aiuti a raggiungere un luogo leggendario situato nel cuore stesso della metropoli: il Pozzo delle Tenebre. Là, circondato dai cunicoli dei mostruosi ragni-botola, potrebbe infatti trovarsi l'unico uomo a conoscenza di un modo per scongiurare l'estinzione del genere umano. Per il cacciatore di giganti è l'inizio di un viaggio disseminato di pericoli letali ed enigmi che sembrano affondare le radici nel suo stesso, oscuro passato. E chi è la misteriosa donna alla guida dei predoni che dimorano nel sottosuolo? E cosa si nasconde, in realtà, oltre i campi delle sabbie che nessun uomo è mai riuscito a oltrepassare?

Fantascienza - romanzo (169 pagine) - L'uomo non è più la specie dominante. Nessuno sa come sia accaduto. È probabile che non sia stato un fenomeno naturale. Ma che importanza ha ormai la causa? Comunque sia successo ora occorre farci i conti: i ragni non sono più spiacevoli animaletti da schiacciare sotto la scarpa, ma bestie orrende grandi come automobili, estremamente difficili da uccidere. Mostri che sono dappertutto. Charles MacDermhott cerca di sopravvivere insieme alla sua scimmia nella sua casa fortificata, giorno dopo giorno, finché non arriva Lucia, una ragazzina fuggita all'inferno di Jacksonville. Ma i ragni non sono l'unico pericolo di questo nuovo mondo dove l'uomo ha dovuto cedere la cima della piramide alimentare a un'altra

specie. Il crollo della civiltà non ha fermato la sete di potere degli esseri umani, e MacDermhott dovrà capire da che parte stare per sopravvivere. Claudio Vastano vive e lavora a Lucca. Laureato in Scienze Naturali e in Scienze Geologiche. Nel 2018 ha vinto il Premio Urania con il romanzo Simbionti. Nel 2019 è arrivato di nuovo in finale col romanzo Aquarius, poi pubblicato in Urania Jumbo nel 2021. Ha pubblicato altre opere spaziando dalla fantascienza all'horror, dai romanzi per bambini ai gialli e ai saggi scientifici.

Àntica è una fiaba spirituale romanzata, ambientata in un medioevo fantastico. Linà si sveglia nella biblioteca col pigiama, ha avuto uno strano sogno, vivido, e probabilmente è causa del libro che ha aperto la notte scorsa: Àntica. Scopre alcuni importanti segreti sull'Ordine della Luce, cavalieri a difesa della verità e dell'onestà... ma l'Ordine nonostante i suoi valori si rivela essere tutt'altro. Linà per qualche motivo sconosciuto si ritrova ad avere a che fare con loro. Dunque partirà per le fantastiche terre del Linden alla riscoperta di verità dimenticate, anticipato però dal suo maestro Den che gli lascia in eredità la spada più potente: Hailey, che sfoderata sfoggia una luce abbacinante e diventa incandescente. Il suo maestro gli concede un solo avvertimento prima di partire: non dovrà mai usarla a meno che non sia la spada a volerlo, e soprattutto, rimanere Nessuno per tutto il viaggio!

Libro primo della serie AURA Un truffatore umano mago non registrato e un poliziotto elfo puritano e ligio al dovere. Mentre New York esplose di pericolose creature, la loro passione diventa nucleare. Dopo che un tremendo incidente magico a Berkeley ha creato degli imprevedibili squarci tra le realtà, ogni genere di creature non umane hanno iniziato a sbucare nel nostro mondo. Questi trasferimenti, chiamati Rilocalizzazioni Anomale di Realtà Esterne, o RARE, hanno

Read Free I Ragni Giganti

portato la magia fuori dalla fiction e l'hanno ricollocata saldamente nella realtà, causando una grande quantità di caos e confusione. L'elfo trasferito Valerian lavora con l'AURA, l'Agenzia Ufficiale di Ricollocazione e Assimilazione, per intercettare queste creature quando appaiono nel mondo degli umani, aiutando quelle pacifiche e sottomettendo quelle violente e maligne. È un lavoro utile e soddisfacente, e Val sarebbe felice se non si sentisse così solo. Quinten È un giovane mago che cerca solo di tirare avanti, ma New York non È la città più semplice in cui sbarcare il lunario. Anche se i suoi metodi a volte sono moralmente dubbi, il suo cuore È al posto giusto. Ovviamente, per Quinn il posto giusto significa messo sotto chiave e protetto a tutti i costi. Vivendo di mezzucci e, a volte, fortuna magicamente indotta, lavora come "utilizzatore di magia freelance", ovvero mago non registrato e truffatore di piccolo calibro, secondo le autorità. L'ultima cosa che Quinn vorrebbe È attrarre l'attenzione dei poliziotti ma, al verificarsi di un Evento proprio addosso a lui, È costretto a rivolgersi all'AURA in cerca di aiuto. Valerian non È affatto come si aspettava fosse un poliziotto dell'AURA, e di certo non immaginava che avrebbe unito le forze con un elfo sexy, un sarcastico drow e un incubo amareggiato quando alcuni individui al potere avrebbero tentato di fermare le RARE con ogni mezzo necessario. Niente È ciò che sembra nel quartier generale dell'AURA, e sulla cima si annida un male ancora peggiore di quanto chiunque avrebbe potuto immaginare. Gli animali volanti

I ragni giganti

Un'indagine di Casper Pestalozzi

Daniel Wide

Il viaggio che rifarei

La diversità spesso può essere una maledizione. Lo sa bene Pablo

Lapi che ha dovuto combattere tutta la vita per poter avere diritti che per la maggior parte della popolazione sono scontati. In queste pagine, l'autore racconta le difficoltà a cui è andato incontro a causa del suo orientamento sessuale, delle battaglie che ha portato avanti per i diritti delle persone LGBT e, soprattutto, della sua infanzia traumatica, che lo ha segnato profondamente. Per fortuna nella sua vita ha conosciuto l'Amore, se non la pace... Ma sarà bastato l'Amore a farlo essere felice? Pablo Lapi nato a Buenos Aires nel 1961 da babbo Umbro e madre Asturiana. Una vita di lutti e di rinunce infinite nell'Argentina della dittatura militare e della bigotta chiesa cattolica. Detenuto dai militari e portato negli ospedali psichiatrici per la sua omosessualità. La libertà l'ha trovata quando è scappato in Italia, negli anni ottanta, viaggiando e girando il mondo in lungo e in largo nella ricerca della pace interiore e della libertà per i diritti LGBT. La sua continua lotta per i diritti dei bambini vittime della violenza sessuale e i diritti al matrimonio LGBT, non gli hanno dato tregua per la ricerca di legge per la tutela della dignità umana. Tuttora viaggia ininterrottamente nella ricerca della verità e nella bellezza umana. I ragni giganti Ragni. Aracnia

Percorsi di lettura che rintracciano temi e figure cari al lettore di Tolkien in altri libri per ragazzi, sia classici che moderni. Un viaggio immaginario condotto dai piccoli Hobbit, invenzione tolkieniana per eccellenza.

Il protagonista lascia il carcere dopo un lungo periodo di detenzione, Riprendere la propria vita in mano non è facile. Il passato pesa quanto un macigno su una coscienza già affranta da particolari episodi dei quali il lettore verrà a conoscenza durante la lettura del libro. Un incontro surreale, coincidenze e destini che s'incrociano in tempi diversi, ma il tempo in questo romanzo segue una linea non sempre retta, forse solo allucinazioni, saranno i suggerimenti per la svolta della vita del protagonista? Intanto, un vecchio scrittoio decorato con le immagini simboliche della creazione divina che sembrerebbero indicare una probabile

rinascita, e la passione per il teatro, alimenteranno un sogno. Biografia azzardata, a tratti pisco-filosofica, fortemente introspettiva e carica di momenti emotivamente ricchi, da cui il lettore può trarre attimi di riflessione anche intensi e, perché no, costruttivi. Commovente la lettera che il protagonista scrive al padre ormai defunto da parecchi anni e l'episodio che lo vede bambino al momento del distacco dalla madre

Danse Macabre (Versione Italiana)

Le avventure del Principe Amir – 3. Militaria

Saga della Corona delle Rose - La Stirpe dei Divoratori

L'Isola degli Uccelli del Paradiso

Ragni

Edward convince Tina, la sua ex, ad uscire con lui perché deve comunicarle qualcosa di molto importante. Nel locale in cui viene condotta, “La taverna dell'impossibile”, Tina sarà avviata a un viaggio allucinante, tra realtà e illusione, in cui si troverà a fare i conti con il suo passato e con la vera natura di Edward, scoprendo che ciò che lui le intendeva rivelare è qualcosa che attiene un legame molto più stretto di quello che Tina immaginava avere vissuto con lui.

Tenebre

Nuova Vita in un Nuovo Mondo

Reificando

Aracnia 1

La biblioteca di Bilbo