

Emilio è un ragazzo solitario con una fervida immaginazione, orfano fin da piccolo, vive con la nonna Gina ormai cieca. Più a suo agio tra i libri che tra le persone, passa gran parte del suo tempo libero nella biblioteca Passerini-Landi. La sua vita è tranquilla, segnata dalla lettura e dall'immersione in mondi fantastici in cui può evadere dalla realtà: per lui il lieto fine non può esistere nella vita reale e si rifugia nelle storie per vivere emozioni e avventure impossibili altrimenti.

Un giorno, approfittando del riposo pomeridiano della nonna, Emilio va in biblioteca. Nella sezione fantasy, nota una freccia sul pavimento che sembra indicare uno spazio sotto uno scaffale, così, incuriosito, si china e trova un libro un po' nascosto. Non appena lo apre viene magicamente trasportato in un mondo medievale: una piazza dominata da un grande castello, con soldati che pattugliano l'area. Non si tratta però di nobili cavalieri: Emilio li vede uccidere brutalmente alcuni ragazzi e terrorizzato cerca rifugio in una locanda e chiede spiegazioni all'oste. Quelli sono i soldati del re Ohenheim, despota del regno di Ihara, alla continua ricerca del segreto dell'immaginazione, una capacità sconosciuta in quella terra. Solo la *setta immaginaria* ne conosce i segreti, ed è per impossessarsene che il tiranno da loro la caccia. Emilio comprende che la sua presenza in quel mondo potrebbe avere uno scopo: la sua capacità di immaginare lo rende unico!

Grazie alle indicazioni del locandiere, Emilio si dirige verso una foresta oscura dove si dice la setta si nasconda e dopo un lungo viaggio la raggiunge. Lì un grande masso che blocca l'accesso ad una enorme grotta riporta l'incisione: "Se la via vorrai trovare, l'immaginazione dovrai usare". Con ingegno, costruisce una corda e si arrampica fino all'ingresso della grotta al cui interno trova i membri della setta. La setta immaginaria rivela a Emilio che in realtà possiedono solo alcuni antichi testi che spiegano come usare l'immaginazione e che da tempo attendevano l'arrivo di un prescelto da un altro mondo: Emilio, con la sua immaginazione, è destinato a rovesciare il tiranno Ohenheim e restituire la libertà al regno, perché in quel mondo l'immaginazione è un vero e proprio potere che consente di materializzare quello che si immagina.

Emilio si unisce così alla setta per la battaglia finale contro Ohenheim e durante il viaggio inizia a padroneggiare il suo potere, creando armi e strumenti per l'assedio. La battaglia contro le forze del tiranno è feroce, molti membri della setta cadono, ma alla fine Emilio riesce a entrare nel castello ed a trovarsi faccia a faccia con Ohenheim nella sala del trono. Il re lo disarmava facilmente, ma Emilio usa la sua immaginazione per evocare una balestra e con una freccia colpisce alla gamba il tiranno, che finisce per essere catturato dalla setta.

Dopo la vittoria, la setta inneggia ad Emilio come nuovo sovrano, ma lui indica l'anziano capo come la scelta più saggia. Desiderando solo tornare a casa, Emilio immagina lo stesso libro che lo aveva portato in quel mondo e lo apre, tornando magicamente alla biblioteca Passerini-Landi. Ripone il libro dove lo aveva trovato, sorridendo: ora sa che anche nelle situazioni più oscure si può trovare una luce, e che immaginazione e speranza possono aprire nuovi orizzonti. Con una nuova visione della vita, più positiva e piena di possibilità, decide di affrontare da ora il mondo reale con un rinnovato spirito di ricerca della felicità.