

image not found or type unknown



# Proyecto Karón

**Ana B. Nieto**

**Fecha de publicación:**

05/07/2023

Una novela de ciencia ficción intrépida al estilo Ready Player One.

**Sello Editorial:**

Minotauro

**Una novela de ciencia ficción intrépida al estilo Ready Player One.**

## Contacto de prensa

**Nombre:** Ainhoa Marzol

**Email:**

prensaminotauro@planeta.es

Alaxi Dalem está acostumbrado a una vida demasiado tranquila, como agricultor y padre de familia, en un pueblo perdido del desierto de Mojave.

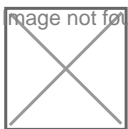
Cuando recibe la visita de dos militares su pasado le explota en la cara: Lena Gradavi, alto mando de defensa, ha sido secuestrada en el Karón, un proyecto que crearon a medias en la universidad.

Dicha máquina crea mundos virtuales, a partir de los recuerdos, y tuvo que ser prohibida y retirada. Alaxi es el único capaz de conectarse.

¿Por qué ha vuelto allí Lena? ¿Quiénes la retienen? Su marido, el general Ritcard, teme por Quimera, el sistema de datos que gobierna el país.

Alaxi acepta conectarse a la mente de Lena, pero sus males acaban de empezar: ella es también su ex y él la dejó de la peor manera, lo que convierte la misión en un auténtico infierno.

image not found or type unknown



## Ana B. Nieto

Para Ana B. Nieto lo importante es la épica y la época es lo de menos. Debutó con la saga histórica de La huella blanca en 2013, lo que le valió una **nominación a los Premios Hyslibris**, y alcanzó los primeros puestos de bestseller en Amazon. Fue distribuida en México, Chile, Uruguay y Colombia y traducida al catalán.

Escribió dos tomos más de épica celta, adaptó la serie de RTVE Acacias 38 y se atrevió con el realismo mágico en El Club de las 50 palabras, **finalista de Premio Mont Marçal**, que fue llevada a Italia.

**Amante de las sagas antiguas y los mitos**, Proyecto Karón, **finalista del Premio Minotauro**, es su primera incursión en la novela futurista.

Cuando no está escribiendo imparte clases de escritura creativa en la Universidad de Alcalá.

Vive en Madrid con su gato Tronco, su marido y sus tres hijos. Teje bufandas para ellos y los amigos, tanto si las necesitan como si no, y ha jugado videojuegos desde que tenía dos años.