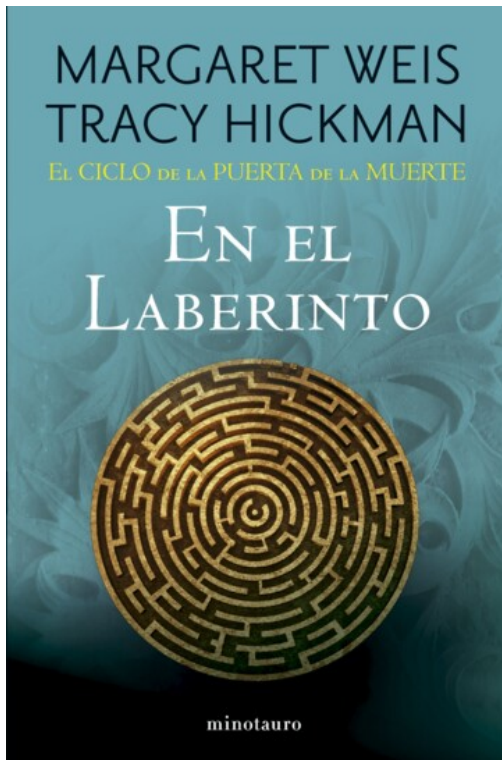




Fecha de publicación:
12/03/2025

Sello Editorial:
Minotauro

Contacto de prensa

Nombre: Núria Martínez

Email: prensaminotauro@planeta.es

El Ciclo de la Puerta de la Muerte nº 06/07 En el Laberinto

Margaret Weis / Tracy Hickman

Una de las series clásicas de Fantasía Épica.

Una de las series clásicas de Fantasía Épica.

Xar, Señor del Nexo, ha viajado al terrible mundo Abarrach para aprender el arte secreto de la nigromancia, con la esperanza de formar un ejército de muertos y conquistar con él los cuatro mundos elementales. Sin embargo, descubre un modo más sencillo de conseguir su propósito. La Séptima Puerta, la cámara mágica que utilizaron los sartán para dividir el universo primordial, existe todavía y quien penetre en ella puede crear mundos... o destruirlos.

Sólo existe una persona, Haplo, que conozca la ubicación de ese lugar. Xar envía a un asesino patryn con el encargo de matar a Haplo y volver con el cadáver, pues se propone utilizar la nigromancia para retornarlo a la vida convertido en un esclavo sin voluntad.

Otro asesino anda también tras los pasos de Haplo. Hugh «la Mano» ha sido contratado por los kenkari para matar al patryn y la Hermandad le ha provisto de una antigua arma sartán, la Hoja Maldita, para que lo ayude en su misión.

Herido y debilitado, Haplo está a punto de caer víctima de sus perseguidores. Pero, cuando la Hoja Maldita se vuelve loca, todos ellos, incluido un Alfred aterrizado que los acompaña muy a su pesar, se encuentran luchando por sobrevivir en el lugar más espantoso que existe: la mortífera prisión llamada el Laberinto.

Margaret Weis / Tracy Hickman

Margaret Edith Weis y Tracy Hickman son creadores del universo literario y de juegos de rol Dragonlance. Weis se graduó en la Universidad de Missouri, y en 1983 comenzó su trabajo para TSR, quienes desarrollaron el primer videojuego ambientado en el mundo Dungeons and Dragons (D&D). En esta empresa, formó equipo de desarrollo con Hickman para la creación de la Dragonlance, todo un filón que comenzó con los juegos de rol y se extendió a la literatura. Las ventas de los libros de esta colección han significado millones de ejemplares en todo el mundo.