

La Guerra De Los Enanos Ebookdigz

Un interesante y variado repaso a la historia de Krynn y sus habitantes. Una sorprendente trilogía por la que desfilan, además de los personajes conocidos, monstruos, guerreros, elfos, serpientes con cabeza de hidra y otras criaturas fantásticas que sólo hallamos en sueños... o en pesadillas.

En el mundo de Inglor una aparente paz está a punto de ser socavada por un antiguo y malvado hechizo, una oscuridad que ya en el pasado había causado la mayor guerra que las Siete Tierras habían visto. Cantada y narrada por los bardos como la Guerra Sangrienta, hombres y elfos participaron abandonados por el más antiguo linaje de enanos, gloriosa fue la batalla donde el Sin Nombre y su súbdito Zetroc fue cazado. Veinte años después, el mal vuelve a las calles de Radigast, la capital de las Siete Tierras, y en su camino se encuentra con Rhevi, una chica mitad humana y mitad elfa que creció entre el amor del abuelo Otan, dueño de la posada, el Oso Blanco, Tras el abandono de la madre elfa, el padre, perdido en el dolor, se alista en el ejército del emperador Adon Vesto, la pobre chica pierde todo rastro de él, la chica que sueña con dejar la realidad de esa ciudad que no la acepta tendrá la forma de cumplir su deseo, ¿pero a qué precio? Un chico flaco con un alma noble pero con un temperamento arrogante acaba de convertirse en mago después de una vida como recluso en la academia de magia más codiciada de Inglor, entrenado en las artes arcanas por los maestros más hábiles comandados por el director Searmon, mentor y amigo del mago huérfano, el único puente con su misterioso pasado. Los dos chicos se encontrarán durante una fiesta en la posada, pero el feliz encuentro los pondrá frente a un hombre misterioso que los llevará a un largo viaje bajo un juramento que parecerá más bien una maldición. Durante su peregrinación se encontrarán con Adalomonte, el guerrero de ojos rubios sin un pasado claro, marcado por el símbolo del lobo y el león, la efigie de los hermanos que se cree que son dioses. Tres de ellos desafiarán el destino en busca de la libertad iniciando un viaje que los pondrá frente a descubrimientos y misterios más grandes que ellos, entre la magia, las guerras, los enanos, los dragones y el viaje en el tiempo se encontrarán para convertirse en los héroes que Inglor estaba esperando. Se encontrarán con los elfos de la Luz Elros Anàrion, los hermanos gnomos a bordo de su nave artefacto, las profecías legendarias, los excéntricos piratas capitaneados por el terrible corsario Frasso y los malvados elfos de la Oscuridad. Cruzarán el caluroso desierto de Azir hasta que descubran los arcaicos secretos escondidos por el tiempo y la oscuridad sin nombre PUBLISHER: TEKTIME

El autor nos explica, de manera valiente y sincera, toda su vida desde su nacimiento. Nos habla de su etapa escolar y del papel que ha desempeñado como profesor, pero, sobre todo, de cómo se ha desenvuelto en los diversos ámbitos sociales. Y nos detalla cómo se ve a sí mismo y cómo percibe la visión que los demás tienen de él por el hecho de ser una persona afectada por una diversidad funcional denominada acondroplasia. El rasgo fundamental de las personas con acondroplasia es que son personas de talla baja (entre 100 y 140 cm). El autor mide 127 cm de altura. Se trata de una reflexión sobre la aceptación de la diferencia –que el autor vive con normalidad y orgullo–, y una reivindicación a favor de aceptarnos tal como somos todas las personas. En esta biografía, Alaña también nos invita a adentrarnos, con una mirada nueva, en los proyectos colectivos a favor de la inclusión social.

El Claro de Ozzhar

Historia del descubrimiento de las tierras de los enanos

Leyendas de la Dragonlance no 02/03 La Guerra de los enanos

El orgullo de la diferencia

El viaje de los héroes

Guerra entre enanos

La Ascensi?n de los Maestros de la Sangre es el quinto libro en la serie m?s vendida - Los Dragones de Durn de Kristian Alva. El valiente jinete de drag?n, Tallin Arai, contin?a su lucha contra los Balboritas, un culto de fan?ticos religiosos y asesinos letales que han causado estragos a lo largo de todo el continente. En el Este, la guerra civil ha desmoronado los clanes enanos. Una amenaza a?n mayor se ha levantado para destruir el reino de los enanos, de una vez por todas. Llenos de desesperaci?n, los jinetes de drag?n y los enanos deber?n dejar su orgullo y pedir ayuda a los elfos. ¿Podr?n dejar a un lado sus diferencias el tiempo suficiente para salvar sus territorios de la amenaza Balborita? ¿O acaso ser?n destruidos sus reinos?

Un meteorito aparece a plena luz del día arrastrando una larga cola por el cielo, unos terremotos sacuden el oeste de Rubidio, un volcán que se creía extinto vuelve a vomitar ceniza y lava; un enorme tsunami trae muerte y destrucción a las costas del mar Yodano del Norte. Poco después, el Templo de Luz y Oscuridad envía un grupo variopinto a una misión secreta y peligrosa. ¿Qué deparará el destino a un elfo atrapado en tierra de nadie y que ha perdido la memoria o a un joven conjurador con talento que empieza a seguir los pasos de su maestro? Esta vertiginosa novela de suspense y fantasía transporta al lector a un mundo amenazado con extinguirse, así como a la desesperada carrera a contrarreloj de sus héroes.

José Ortega y Gasset acogió en su Revista de Occidente los Cuentos de un soñador (1924), su primera publicación española. Estos Cuentos de los tres hemisferios que ahora presentamos, traducidos por Victoria León y prologados por Luis Alberto de Cuenca, habían permanecido hasta el momento inéditos en su conjunto, a pesar de ser uno de los volúmenes más representativos del autor y de su mundo.

Los días enanos

El Ocaso de los Reyes

La guerra de los enanos

El Viaje De Los Héroes

segunda época

El Forjador De Rakag

La Maldición Balborita es el cuarto libro en la serie mas vendida - Los Dragones de Durn de Kristian Alva. Despues de cinco anos de tranquila paz todo ha cambiado rapidamente. El Reino Enano se desmorona en medio de una guerra civil, la peor separacion de los clanes en mil anos. Con los clanes debilitados por la guerra civil, todo el Reino Enano se vuelve vulnerable. Tallin Arai, el jinete de dragon, debe dejar la ciudad de Parthos y el desierto que tanto ama, su cabeza tiene un precio. Los primeros sospechosos son los Balboritas - magos que son entrenados especialmente para matar. Tallin emprende un viaje para tratar de evitar una guerra civil entre los enanos y acabar con los Balboritas de una vez por todas. Sera Tallin lo suficientemente fuerte para sobrevivir a lo que se acerca?''

El Claro de Ozzhar Cuando una amenaza pone en riesgo el destino de cinco razas de la tierra de Ofsan, elfos, enanos, humanos, shantales y dragones entienden que la única salida posible reside en conformar un solo frente. Guiados por Learthril, el mago elfo más antiguo y poderoso, intentarán llevar a cabo una fusión de los mejores atributos y virtudes de cada raza. Solo así podrán enfrentarse a sus enemigos en una batalla épica y decisiva que fue conocida como la Guerra Antigua. ¿Será lo suficientemente fuerte el vínculo que los une? ¿Qué consecuencias traerá al mundo esta nueva alianza? Siglos después, Sivok, un joven que vive junto a su padre en una pequeña aldea, se ve obligado a huir durante un ataque de orcos. Al intentar iniciar una nueva vida en casa de su primo Rupert, un joven guerrero despreocupado pero muy entusiasta, descubre que posee el don de la magia. Inmerso en el aprendizaje de este nuevo mundo y guiado por su maestro Merkus, comienza a ser acechado por los acontecimientos producto de las decisiones tomadas durante la Guerra Antigua. En un intento de descifrar las nuevas amenazas que se avecinan, deberá ayudar a forjar nuevas alianzas para intentar superar los retos y afrontar de nuevo la lucha contra un mal de proporciones inimaginables.

El valiente jinete de dragón, Tallin Arai, continúa su lucha contra los Balboritas, un culto de fanáticos religiosos y asesinos letales que han causado estragos a lo largo de todo el continente. En el Este, la guerra civil ha desmoronado los clanes enanos. Una amenaza aún mayor se ha levantado para destruir el reino de los enanos, de una vez por todas. Llenos de desesperación, los jinetes de dragón y los enanos deberán dejar su orgullo y pedir ayuda a los elfos. ¿Podrán dejar a un lado sus diferencias el tiempo suficiente para salvar sus territorios de la amenaza Balborita? ¿O acaso serán destruidos sus reinos?

Los Dragones de Durn Saga, Libro Cuatro

cuentos

Leyendas de Los 9 Reinos I

En nuestros corazones éramos gigantes

Pacífico Magazine

Pinturas rupestres. Lectura, significado e historia

El caos se ha desatado. Los dioses de la Convocatoria han sido derrotados, y Mórgomiel, lord de las sombras, libra la guerra sin oposición. El universo está bajo el asedio del terror, y nada parece poder detener el avance de Mórgomiel y sus legiones de demonios. Conquista tras conquista, los mundos habitados del universo están siendo sometidos bajo el poderío del mal, y aquellos que no se someten y se oponen a él, son obliterados o utilizados como energía para la creación de conjuros malignos. En el mundo El Meridiano, los humanos del imperio Mandrágora, Devnógaron, Grizna, Doolm-Ondor, Moragald’Burg, y la Divina Providencia, se reúnen en apuros para forjar una estrategia para resistir el inevitable avance del mal. Mórgomiel parece imbatible al menos que se haga algo drástico para cambiarle el rumbo a los Tiempos del Caos. En corazón palpitante hierve de energía y amor. La joven Luciella Bubarzo-Portacasa cursa un sendero peligroso, y en ella reposa una vaga pero importante esperanza para hallar el paradero del dios de la Luz. Luciella conocerá a varios héroes que le iluminarán el camino, y a otros que serán sino atracos a la precaria misión de rescatar a su amor eterno. Un grupo de emisarios viajará a través de un portal para convocar a las legiones de otras culturas, con fines de amasar a cuántos ejércitos puedan en el Meridiano antes de que Mórgomiel desate su furor. La guerra de los dioses ha llegado a su cúspide, y sólo el tiempo dirá que bando será el vencedor durante los Tiempos del Caos. Bienvenido a la gran final de la serie.

Las pinturas prehistóricas son uno de los grandes misterios de la humanidad, las preguntas acerca de su significado nunca se han interrumpido desde que fueron descubiertas. En esta obra se demuestra a través de un estudio riguroso de semiología, toponimia, orografía y arqueología, que se distribuyen de acuerdo a acontecimientos históricos, y que además se pueden leer, pues están escritas con un sistema primitivo de escritura: los ideogramas. En este libro explicaremos los fundamentos gramaticales de ese tipo de escritura con el cual están codificadas y por lo tanto aprenderemos a leer las cuevas prehistóricas. Aunque es necesario entender que hay varios niveles de evolución y no todas las épocas son iguales. Avanzando de lo fácil a lo difícil, y centrándonos en los elementos comunes a través de los milenios, es posible demostrar la codificación de sus ideogramas más allá de ninguna duda. El objetivo declarado es llegar incluso a leer por nosotros mismos los murales abarrotados de figuras. No existe una mejor evidencia que esa de ser nosotros mismos capaces de entenderlo, y nos enfrentaremos a Altamira, el Castillo, Lascaux, Chauvet, así como otras cuevas prehistóricas emblemáticas. Aunque cabe decir que, una vez que leemos el código, cualquier pequeño conjunto de rayas se torna importante, ya que lo crucial son los contenidos, el mensaje. En efecto, los murales nos hablan de sus ideas políticas, religiosas y científicas, son un registro increíble de nuestra evolución conceptual, y una auténtica revolución en nuestros conocimientos actuales.

La terrible montaña de fuego asoló Krynn. Los dioses derribaron el Templo de Istar. Cien años después, el continente de Ansalon es un lugar desolado cuyos habitantes luchan por sobrevivir en un mundo azotado por las plagas, el hambre y la guerra. Raistlin es ahora un mago de gran poder que ha conseguido escapar de la ciudad condenada de Istar. Lanza un sortilegio que transporta a su hermano gemelo, Caramon, y a la sacerdotisa Crysania al momento temporal en el que él se encuentra. Allí, en la Torre de la Alta Hechicería, Raistlin pretende atravesar el portal y desafiar a la Reina de la Oscuridad. Pero los planes de Raistlin comienzan a complicarse cuando descubre que se halla prisionero en un bucle del tiempo ¡que lo arrastra hacia la destrucción! Y no parece haber escapatoria posible...

Libro 1 - El Mercenario

La maldicin de Greg/ The Curse of Greg

gaceta literaria

Neridian

La Ascension de los Maestros de la Sangre: Libro Cinco de la Saga Dragones de Durn

Tres enanos y pico

La milenaria alianza entre reinos se rompió cuando el rey de Neridian dio más poder a su pueblo. La sanguinaria guerra solo se pudo detener con un gran sacrificio. Pasado el tiempo, el descendiente de aquellos que huyeron se había convertido en el más poderoso hechicero, amenazando de nuevo la paz de Neridian. Solo un gran poder puede acabar con otro. Pero la fuerza absoluta no se puede controlar. Esta es la historia de un mundo de dragones, hechiceros y guerreros donde los dioses perdidos acaban encontrando su antiguo lugar.

En el mundo de Inglor una aparente paz está a punto de ser socavada por un antiguo y malvado hechizo, una oscuridad que ya en el pasado había causado la mayor guerra que las Siete Tierras habían visto. Cantada y narrada por los bardos como la Guerra Sangrienta, hombres y elfos participaron abandonados por el más antiguo linaje de enanos, gloriosa fue la batalla donde el Sin Nombre y su súbdito Zetroc fue cazado. Veinte años después, el mal vuelve a las calles de Radigast, la capital de las Siete Tierras, y en su camino se encuentra con Rhevi, una chica mitad humana y mitad elfa que creció entre el amor del abuelo Otan, dueño de la posada, el Oso Blanco, Tras el abandono de la madre elfa, el padre, perdido en el dolor, se alista en el ejército del emperador Adon Vesto, la pobre chica pierde todo rastro de él, la chica que sueña con dejar la realidad de esa ciudad que no la acepta tendrá la forma de cumplir su deseo, ¿pero a qué precio? Un chico flaco con un alma noble pero con un temperamento arrogante acaba de convertirse en mago después de una vida como recluso en la academia de magia más codiciada de Inglor, entrenado en las artes arcanas por los maestros más hábiles comandados por el director Searmon, mentor y amigo del mago huérfano, el único puente con su misterioso pasado. Los dos chicos se encontrarán durante una fiesta en la posada, pero el feliz encuentro los pondrá frente a un hombre misterioso que los llevará a un largo viaje bajo un juramento que parecerá más bien una maldición. Durante su peregrinación se encontrarán con Adalomonte, el guerrero de ojos rubios sin un pasado claro, marcado por el símbolo del lobo y el león, la efigie de los hermanos que se cree que son dioses. Tres de ellos desafiarán el destino en busca de la libertad iniciando un viaje que los pondrá frente a descubrimientos y misterios más grandes que ellos, entre la magia, las guerras, los dragones y el viaje en el tiempo se encontrarán para convertirse en los héroes que Inglor estaba esperando. Se encontrarán con los elfos de la Luz Elros Anàrion, los hermanos gnomos a bordo de su nave artefacto, las profecías legendarias, los excéntricos piratas capitaneados por el terrible corsario Frasso y los malvados elfos de la Oscuridad. Cruzarán el caluroso desierto de Azir hasta que descubran los arcaicos secretos escondidos por el tiempo y la oscuridad sin nombre

Tras mil años de paz, el rey de Nordan ha declarado la guerra a Tolvak-Dum, poniendo así fin a la Alianza entre hombres, elfos y enanos. Desde el norte, Brothan exige al reino hermano del sur soldados y armamentos para la batalla, y a sus dos príncipes en calidad de generales. Brown, el mayor, parte de inmediato a la guerra, pero su hermano Athar desea hallar una solución al conflicto y recuperar la paz, frágil como una hebra de seda.

En compañía de un mediano y un lobo, viajará en secreto a las montañas con la esperanza de evitar la catástrofe que se avecina.

Las crónicas de Shannara - Libro 4

La guerra de los eanos

Saga del Jugador - Libro Uno

EL ARMAGEDÓN (La Gran Final) (La Guerra de los Dioses nº 6)

¡Zas! (Mundodisco 34)

Fantasia épica Donde Elfos, Dragones, Humanos, Shantales y Enanos Deben Unirse para Enfrentar una Amenaza Oscura

Geraldo es un humano de medidas poco convencionales que vive con su familia en la isla del Tahuantinsuyo. Inmerso en la lectura de libros fantásticos y la contemplación de las estrellas, descubrirá mundos misteriosos , absurdos y desproporcionados en compañía de un gato orgulloso y un monje budista.

Cada gota de este linaje familiar está manchada con pecado. Son la encarnación de la contradicción; tranquilos pero maniáticos, con grandes recuerdos y a menudo olvidadizos. Se obsesionan con sus sueños pero habitualmente se ven comprometidos, son ángeles que también son demonios... Por eso los odio y también los amo.

La Guerra de la Lanza ha terminado y la Oscuridad ha desaparecido. Pero el archimago más perverso del orbe, Fistandantilus, se ha reencarnado en Raistlin, uno de los Compañeros de la Dragonlance, y emprende una búsqueda para ser más poderoso que la Reina de la Oscuridad. Sólo dos personas pueden detener a Raistlin-Fistandantilus: Crysania, bella sacerdotisa e Hija Venerable de Paladine y Caramon, el hermano gemelo de Raistlin. Ambos, acompañados por el kender Tas, viajan al pasado en su intento de truncar unos planes que pueden acabar con el mundo de Krynn.

El panorama, periódico literario que se publica todos los juéves

Cuentos de los tres hemisferios

El juramento

Los herederos de Shannara

Todos los enanos del mundo

El enano alto. La maldición de Ek-Chuah

La saga de fantasía épica que ha vendido 25 millones de ejemplares Han pasado trescientos años desde la muerte de Allanon y las Cuatro Tierras han cambiado drásticamente. El gobierno de la Tierra del Sur ha quedado en manos del cruel régimen totalitario de la Federación, que ha hecho prisioneros a los enanos, y los elfos han desaparecido misteriosamente de la faz del mundo. Además, la magia está totalmente prohibida. Para salvar el destino de las Cuatro Tierras, el fantasma de Allanon encomienda a Coglíne, un antiguo druida, una importante misión: reunir a los descendientes de los grandes héroes de Shannara, quienes deberán recuperar la espada perdida y traer de vuelta a los elfos y la magia. Pero ¿lograrán hacer frente al tenebroso poder de la Federación? "No sé cuántos libros de Terry Brooks he leído (y releído) en mi vida. Su obra fue importantísima en mi juventud." Patrick Rothfuss "Un gran narrador, Terry Brooks crea epopeyas ricas llenas de misterio, magia y personajes memorables." Christopher Paolini "Confirma el lugar de Terry Brooks a la cabeza del mundo de la fantasía." Philip Pullman "Un viaje de fantasía maravilloso." Frank Herbert " Shannara fue uno de mis mundos favoritos de la literatura cuando era joven." Karen Russell "Si Tolkien es el abuelo de la fantasía moderna, Terry Brooks es su tío favorito." Peter V. Brett

La pequeña y próspera ciudad norteña de Zree Jag es uno de los pocos bastiones de la civilización en el continente septentrional del mundo de Keostar. Con algo más de dos siglos de antigüedad, esta peculiar urbe costera reúne como iguales a miembros de todas las razas como Humanos, Elfos, Enanos y Tails. Sin embargo la paz y prosperidad reinantes se ven alteradas por las noticias de que un enorme ejército marcha hacia ellos a finales del ciclo 8.142 d.O. compuesto por hombres salvajes, misteriosos caballeros de negro y un sinfín de diferentes bestias que se dirigen ordenadamente hacia el sur a millares.Este es el relato de la Guerra del Norte, un evento que cambiará la situación geopolítica de todo el mundo y tendrá importantes repercusiones en el futuro cercano. También es el comienzo de la leyenda de muchos personajes esenciales en su desenlace. Héroes como Faxnafor Puñogris, el recio y carismático capitán del Décimo Regimiento enano, Aurgor Venasangre su segundo al mando, Sebanoh el sabio clérigo Vintih o Swincher el sagaz explorador de la unidad, batallarán hasta el último aliento para defender a ultranza lo que consideran su casa, su hogar. El precio que deberán pagar será alto ya que sus oponentes están liderados por el personaje más poderoso y peligroso que jamás haya pisado Keostar.Y con él aparecerán en ese mundo, por primera vez, unas criaturas de terrible poder.Dragones.

¿Zas! es el golpe de un mazo de troll cayendo en seco sobre el casco de un enano, también es un juego de mesa y la 34a entrega de Mundodisco. ¿Zas! es el golpe de un mazo de troll cuando cae en seco sobre el casco de un enano; también es un juego de mesa en el que se enfrentan las dos tribus... Y es la historia de una descomunal bronca milenaria que amenaza con estallar de nuevo. Terry Pratchett se confirma una vez más como un narrador único, más divertido, agudo y brillantemente original que nunca.

La imposible historia real de siete enanos que sobrevivieron a los campos de concentración

Una oscuridad en Sethanon

La guerra de la lanza

La Guerra De Los Elegidos I/ the War of the Chosen I

El Enano

El Reino del Olvido

Enclavado entre agrestes montañas se encuentra el Reino del Olvido, en esas montañas las historias cuentan que residían los Dioses pero ahora ese recuerdo no llega más que a la categoría de leyenda. Las gentes de este pueblo eligieron vivir de espaldas al mundo conocido, debido a su ubicación al lado de la morada de los dioses los habitantes de ese reino y de los alrededores eran dotados de unos poderes especiales que no solían ser comprendidos por el resto de las personas. Este reino se encontraba rodeado por el temible Bosque Negro, donde habitaban en su interior criaturas horrendas que es mejor no nombrar, las gentes del reino hacían incursiones frecuentes en ese oscuro bosque, ya que, dichas criaturas solían entrar en las fronteras del Reino del Olvido. siempre solía haber gente por los bosques para alejar la soledad y el mal que estaba siempre tan presente por aquellos lares. Los pastores de ese reino recorrían los alrededores, se internaban en la Cordillera de las Nubes, la morada de los dioses, atravesaban el Bosque Negro en busca de esos pastos tan apreciados que producían una leche maravillosa que revitalizaba el alma. Los pastos bebían del maná de los dioses y un trago de aquella leche era vital en aquellos territorios inhóspitos no recomendados ni para el más valiente de los guerreros ni para el más poderoso de los hechiceros. Las historias de esos pastores eran conocidas de un lado a otro del mundo conocido, se contaban a los niños en su más tierna infancia para que se fueran a acostar, nadie pensaba que fueran verdad eran leyendas, cuentos para niños. Esos pastores eran conocidos como los Guardianes del Bosque y su misión era proteger el descanso de la gente cuando las sombras se adueñaban del mundo y el mal lo recorría de punta a punta, solo ellos se atrevían a salir, a recorrer la noche, a dar luz a los corazones de la gente que se arrebujaba entre sus mantas cuando el miedo salía de patrulla. La historia de este pueb...

La Maldición Balborita es el cuarto libro en la serie más vendida - Los Dragones de Durn de Kristian Alva. Después de cinco años de tranquila paz todo ha cambiado rápidamente. El Reino Enano se desmorona en medio de una guerra civil, la peor separación de los clanes en mil años. Con los clanes debilitados por la guerra civil, todo el Reino Enano se vuelve vulnerable. Tallin Aral, el jinete de dragón, debe dejar la ciudad de Parthos y el desierto que tanto ama, su cabeza tiene un precio. Los primeros sospechosos son los Balboritas - magos que son entrenados especialmente para matar. Tallin emprende un viaje para tratar de evitar una guerra civil entre los enanos y acabar con los Balboritas de una vez por todas. ¿Será Tallin lo suficientemente fuerte para sobrevivir a lo que se avecina?

Mientras el príncipe Arutha y sus compañeros reúnen sus fuerzas para la batalla final contra un mal antiguo y misterioso, el terrible nigromante Macros el Negro desencadena de nuevo su oscura hechicería. Ahora, el destino de dos mundos se decidirá en una lucha titánica al pie de las murallas de Sethanon, mientras se restablece el lazo entre Kelewan y Midkemía.

El Panorama

Magia y muerte entre los enanos

City Of Sin

La saga de la fractura

Libro I - El fin de la Alianza

Heraldos de la fortuna

Amanda está acostumbrada a llevar una vida menos que ordinaria. Es una síquica a la que todas las noches visita el fantasma de su esposo muerto y que vive al lado de una colonia de enanos hostiles. A pesar del hecho de que los enanos varones son los que generalmente manejan los crímenes y desapariciones, las enanas de la colonia de piden que encuentre un bebé enano perdido. Luego la contratan para resolver el crimen de su partera estrangulada. Amanda está encantada por el honor, pero no sabe aún como manejar su rebelde poder síquico. El lado oscuro de su don trae un demonio que la ataca y la hiere. Cuando siente que algo vivo se mueve dentro de su herida, se da cuenta de que la muerte no es el peor destino posible. También sabe que nadie puede pelear esta batalla por ella. Debe derrotar sola al demonio. Mientras, el sheriff del pueblo le pide a Amanda que lo ayude a resolver la desaparición de una adolescente perdida. Acepta y al involucrarse en el caso llega un predador a su vida, un enemigo que une sus fuerzas con el demonio. Para empeorar las cosas, el asesino de la partera también está tras ella. Sin embargo, Amanda no tiene intenciones de convertirse en la víctima de nadie.

Wifo Medroso es un joven estudiante, cobarde y enclenque, que realizará sus prácticas de Enanología en la ciudad de Villa Trifulcas. Hasta aquí podría parecer una historia anodina y sin ningún interés. ¿Pero habría sido escrita si lo fuera? Mientras el becario estudia las costumbres de los enanos, el mundo se encamina hacia el desastre. Elfos racistas y xenófobos, una banda criminal dirigida por un niño de ocho años, enanas homicidas, políticos corruptos, trolls, orcos, guerreros errantes, ogros y magos, bosques encantados, reinas, asesinos, peleas, palizas, asedios y batallas, mentiras, secuestros, amenazas, un burro guardaespaldas y, aunque parezca increíble, mucho mucho más. ¿Qué podrá hacer Wifo, en medio de este follón, para salvar su propia vida y la de los enanos?

Hace cinco siglos, el Jardín de los 12 fue consumido por los fuegos de la guerra más atroz jamás conocida: La guerra de los tres Genocidas, una guerra que duró décadas y asoló de tal manera el mundo que los mismos dioses tuvieron que intervenir abriendo una grieta que dividió todo el continente en dos y del que surgió una cordillera que mantendría separados ambos lados para siempre, separando todos los bandos de la guerra y dejando una muestra inequívoca del poder de los dioses y lo que podría ocurrir si alguna vez humanos, álfar y enanos recrean una guerra tan terrible. O eso dicen los libros de historia. Orto, en el lado este de La Cicatriz, la cordillera surgida de la herida del mundo, es ahora una tierra en relativa paz entre sus reinos gracias a la Orden, que mantiene el equilibrio entre las razas y entre los mismos reinos humanos. Pero aunque no haya grandes guerras sacudiendo Orto no significa que la paz reine en todo el continente. El mundo está lleno de criaturas capaces de llevar el caos al mundo de los hombres. En las grandes ciudades, los ejércitos se encargan de mantener a raya a estas criaturas, pero en ciudades menores o pequeños poblados alejados de las grandes urbes sufren estos ataques e inseguridad a diario, pero cuando surge una amenaza que podría suponer el fin de un pueblo o la pérdida de muchas vidas y es imposible que el ejército acuda a tiempo en su ayuda, los lugareños pueden recurrir a los mercenarios cazadores, que se dedican a cazar a cualquier tipo de criatura por el precio adecuado. El Mercenario 1 es la primera de cuatro novelas de fantasía épica que narra cómo un grupo de mercenarios y unos guardianes de la Orden se ven inmersos en las consecuencias que tuvo la Guerra de los tres Genocidas y que casi nadie conocía. Y marca el inicio de cómo uno de ellos se convierte en leyenda.

La Maldicion Balborita, Libro Cuatro de La Saga Dragones de Durn

La Maldición Balborita, libro cuatro de la saga de los dragones de Durn

La Maldición Balborita

La Ascensi?n de los Maestros de la Sangre

Regimiento Enano

Profe y enano

Incluye las novelas: Mago aprendiz, Mago maestro, Espino de plata y Una oscuridad en Sethanon.

Este gran relato de la familia Ovitz compuesta por 7 enanos de 10 miembros, cuenta cómo fueron testigos de lo mejor y a su vez lo peor de la humanidad y de la terrible ironía del destino: ser enanos fue lo que hizo que sobrevivieran al holocausto. Antes de la segunda guerra eran simplemente una familia exitosa de artistas intérpretes populares en Europa Central, hasta que los Nazis los deportaron a Auschwitz en 1944. Gracias a su enanismo se convirtieron en objetos de estudio del Dr. Mengele y, aunque estuvieron expuestos a los más atroces experimentos, a su vez esto les permitió salvar sus vidas. Como Dice Perla en su relato: "Me salvó el diablo y que Dios se haga cargo de él". La maravillosa historia de los enanos de Auschwitz, mejor conocidos como La troupe de Lilliput está contada en una narración literaria perfectamente equilibrada con datos históricos y una entrevista a la menor de las enanas, Perla, quien murió en 2001 no sin antes dejar este brillante testimonio que mezcla las emociones a la perfección y el lector puede sentir que está sentado a su lado escuchando esta increíble historia de éxito y supervivencia de estos enanos.