Llegado de algún lugar o tiempo desconocido, un malvado nigromante del que nunca hemos sabido su auténtico nombre, al que llamamos *Carcelero* con rabia y resentimiento, nos ha sumido en una aburrida y monótona cárcel sin posibilidad de escape.

A los diez días de vivir encerrados entre las clases y pasillos del *colegio LUYFERIVAS*, las pizarras aparecieron escritas con un mensaje, una salida, la oportunidad de recuperar nuestras vidas.

Esperanzados, pero también asustados, supimos a qué enfrentarnos.

A las puertas del colegio apareció un fastuoso Laberinto, cientos de pasillos intrincados con paredes que no eran sino un jardín de espinosas rosas y plantas de hojas oscuras.

Si queríamos escapar de nuestra cárcel debíamos enfrentarnos al Laberinto.

Un grupo de entre tres y seis estudiantes, a los que el Carcelero se refiere como Paladines deberán adentrarse en las oscuras profundidades del Laberinto, desentrañar las pruebas y salir ilesos.

Los Paladines que lo logren salvarán a su clase, que quedará liberada de este terrible encantamiento.

La inteligencia, sabiduría, destreza y arte son las armas de las que disponen los Paladines, con ellas deberán adentrarse en el Laberinto, colaborar y conseguir escapar a sus trampas.

Si crees que eres uno de ellos, si en tu naturaleza está convertirte en un héroe capaz de salvar a tus amigos, busca un compañero o compañera y entra en el Laberinto lugar o tiempo desconocido, un malvado nigromante del que nunca hemos sabido su auténtico nombre, al que llamamos *Carcelero* con rabia y resentimiento, nos ha sumido en una aburrida y monótona cárcel sin posibilidad de escape.