

LOS Hedwitt

Trilogía de los Magiae

¿Te imaginas que criaturas tales como duendes, dragones, centauros, gárgolas o hipogrifos no fueran fruto solo de leyendas y cuentos?





Los Hedwitt

Gymkhana en el Paisaje de la Luz

UNA MANERA DIFERENTE DE RECORRER EL PARQUE DEL RETIRO

— Escrita por Sophie Hedwitt, Helen Hedwitt y Eneko Hedwitt

¿QUÉ SABEMOS DEL PARQUE DEL RETIRO?

Nuestro padre nos ha contado muchas cosas sobre el parque. Que si existe desde hace cuatrocientos años, que si había sido creado por el conde-duque de Olivares como parque privado para que el rey Felipe IV se entretuviera, que si un descendiente de ese rey, Carlos III (tatatarabuelo del actual rey de España, Felipe VI), lo abrió al público para que lo pudieran visitar todos, que si en la guerra de independencia de hace dos siglos los franceses lo dejaron bastante mal, que si antiguamente fue un zoo, etc.

Un poco rollo, vamos.

También sabemos, y aquí empiezan las pistas importantes, que se dice que el parque del Retiro es como un bosque de esculturas por que está lleno de monumentos en piedra a intelectuales, artistas, héroes, etc.

Leyendo el diario del Sr. Alapont, ¿no sabéis quien es?, bueno, era un contrabandista que vivió en la casa donde vivimos nosotros ahora a orillas del Mediterráneo, esa es una historia muy larga para contarla aquí y ahora, en nuestros libros está todo explicado, ahora no hace falta. Decíamos, leyendo el diario del Sr. Alapont, descubrimos que entre todas esas historias tan aburridas había oculta una verdad un poco más complicada y siniestra.

¿Sabéis lo que es una medusa?

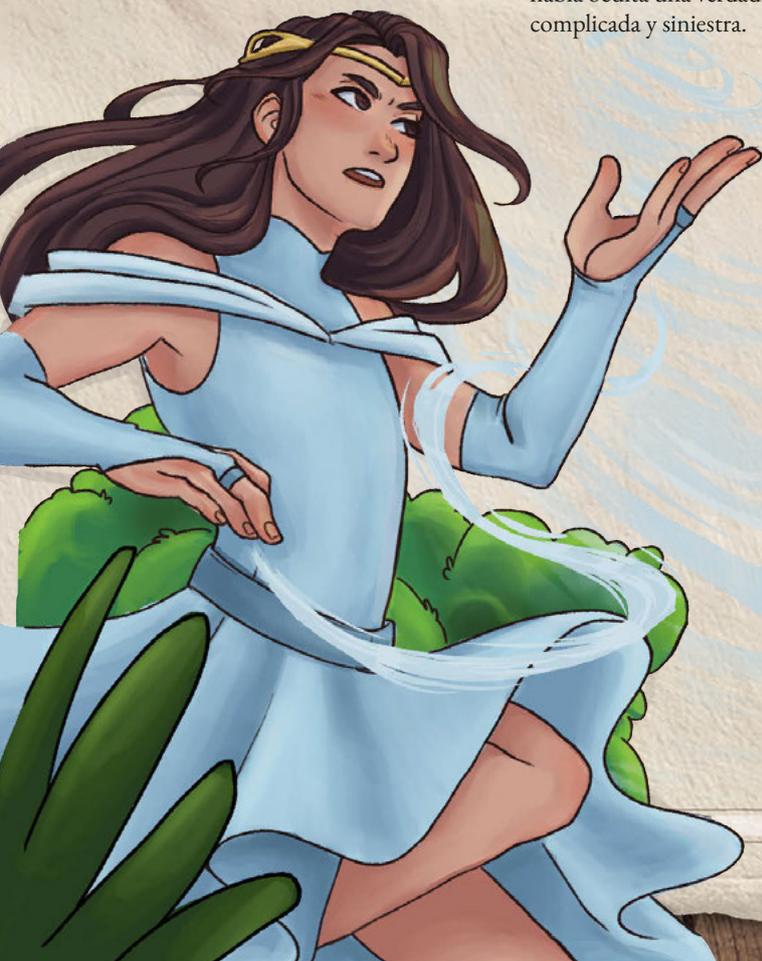
Una medusa es un monstruo con apariencia de mujer, normalmente una mujer muy hermosa. En vez de pelo, en la cabeza tiene serpientes y con su mirada es capaz de convertir en piedra a cualquiera que fije la vista en sus ojos.

¿Empezáis a sospechar?, ¿verdad?

Nosotros tampoco dábamos crédito, pero así es, el Retiro fue mucho tiempo el territorio de caza de una terrible medusa. Muchos grandes reyes y héroes de todo tipo intentaron detenerla a lo largo de los siglos, durante cientos de años lo único que pudieron hacer es evitar que saliera del parque, tenerla ahí contenida para evitar que hiciese sus maldades por toda la ciudad. La medusa, de nombre Thalía, era doblemente peligrosa, aparte de medusa era una magiae de mucho talento.

En el diario del Sr. Alapont, a parte de información muy útil acerca de qué comen los dragones, dónde encontrar hiervas para hacer pociones mágicas y cosas así, encontramos pistas de cómo intentar revertir el efecto de la mirada de la medusa sobre algunas de sus víctimas.

Con esa información en la mano nos fuimos a ver a Nefti (la líder de los duendes que viven en una ciudad secreta cerca de nuestra casa, eso también viene explicado en el libro) y nos pidió que por favor fuéramos localizando ciertas estatuas, por si acaso conseguíamos descubrir el método de revertir los efectos de la magia de Thalía. Doce criaturas debemos localizar. ¿Nos ayudáis?



1 Casa del Pescador y Montaña Artificial Aquí tuvieron lugar dos terribles batallas con criaturas que se creían inmunes a la mirada de Thalia. Sucumbieron bajo la magia de la medusa y acabaron como un mero dibujo en la pared. Thalia era también una poderosa hechicera.

2 Cementerio de Reyes Es aquí donde podemos comprobar de primera mano las terribles consecuencias de los oscuros poderes que tenía la medusa. Nada más y nada menos que catorce víctimas de Thalia se encuentran petrificadas en este paseo. Entre ellas un magiae de gran poder, que de ser posible traería sin vuelta al mundo de los vivos ayudaría sin duda alguna a la causa del bien.

3 Jardines del Herrero Antiguo lugar donde se encontraba la casa de fieras que una vez estubo en el Retiro, aquí podremos encontrar a dos hermanos convertidos en piedra por Thalia, se les tenía como muy hábiles en el combate, pero nada pudieron hacer contra la medusa.

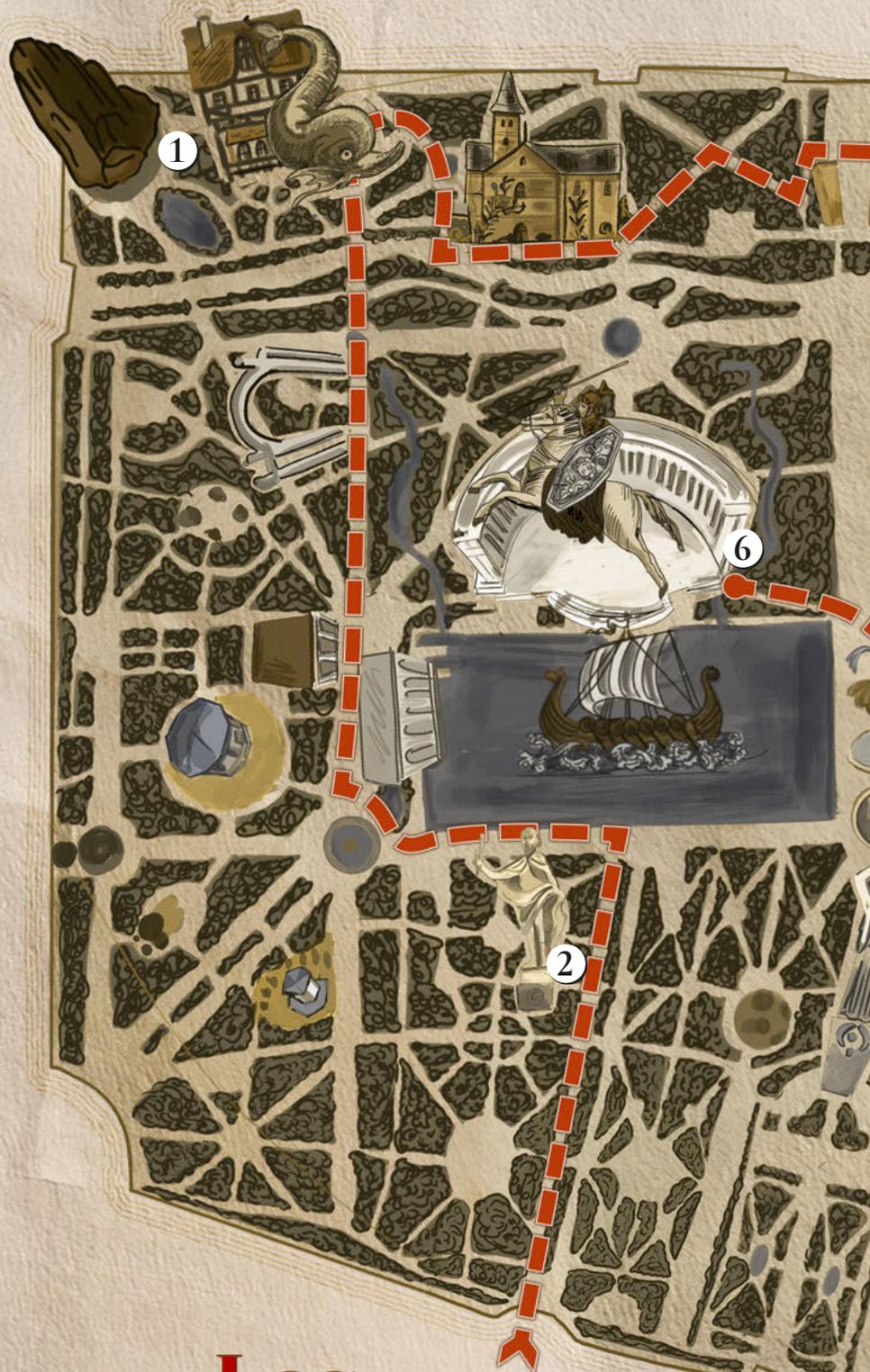
4 Jardines del Hortelano de la Villa Junto a los Jardines del Herrero se encuentra otra estatua que debemos identificar, sobre un pedestal nos observa y será mejor no mirar.

5 La Rosería Es lo que queda de un antiguo laberinto donde dos valientes criaturas se enfrentaron contra Thalia, intentaron emboscarla entre las altas paredes de vegetación que en la antigüedad había, más la terrible medusa de nuevo salió victoriosa y consiguió convertirlas en piedra.

6 Monumento al Rey Antigüamente se encontraba aquí la guarida de la medusa, en una gran torre que fue transformada en monumento a un rey que apodaron "El Pacificador". Es por ello que aquí parecen encontrarse los restos petrificados de tres de las criaturas que debemos encontrar.

7 Palacio de Cristal Sobre las ruinas de un antiguo castillo levantaron un palacio hecho solo de cristal y en sus paredes quedaron retenidas por la pérfida magia de Thalia algunas de las criaturas que debemos salvar.

8 Palacio del Pintor de Pintores En este antiguo suntuoso palacio se encuentra petrificada en sus escalinatas una de las criaturas más valiente que luchó contra la medusa.



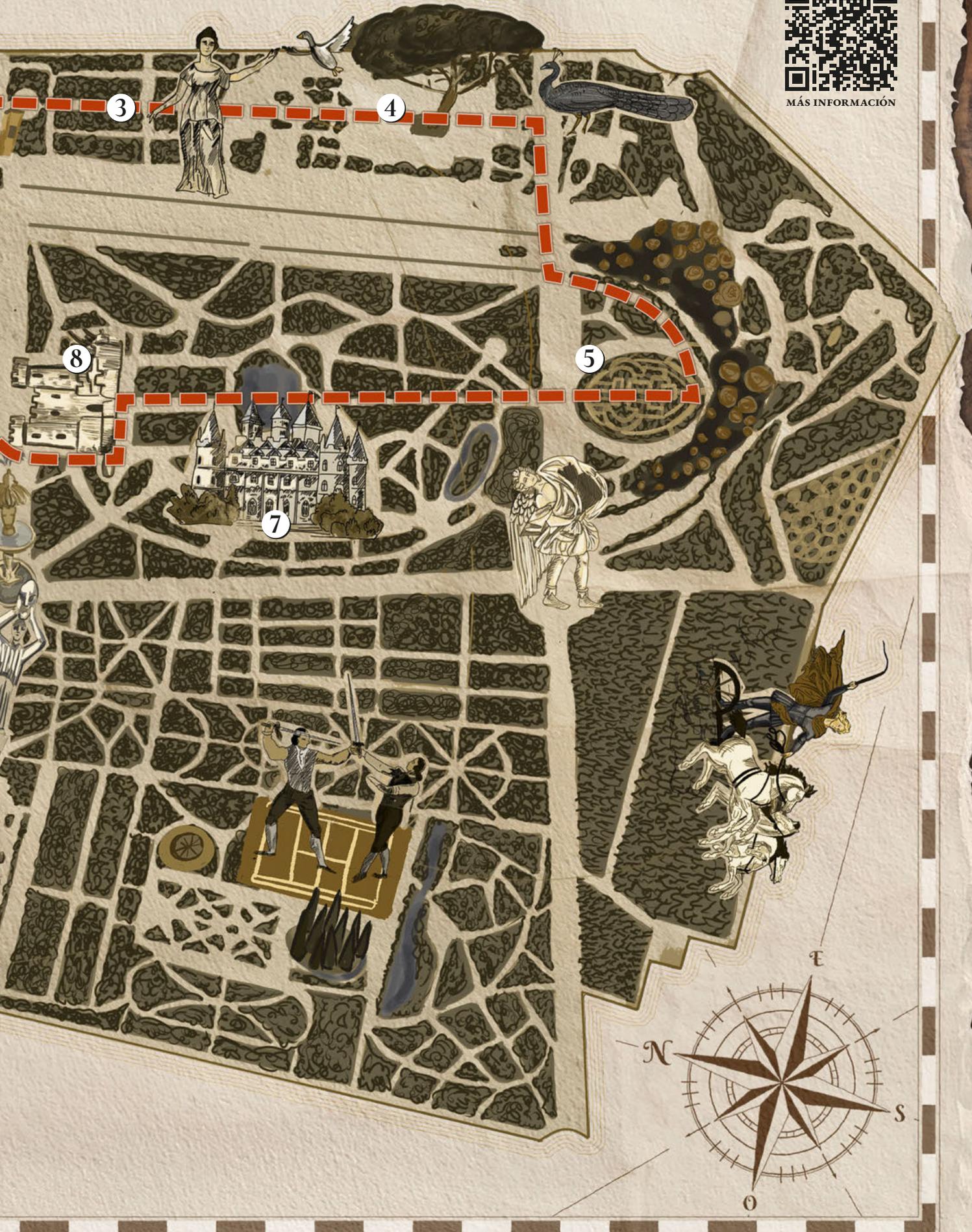
Los Hedwitt

Gymkhana en el Paisaje de la Luz

UNA MANERA DIFERENTE DE RECORRER EL PARQUE DEL RETIRO



MÁS INFORMACIÓN





Entre los pocos supervivientes de un mundo mágico acostumbrado a vivir en la clandestinidad se creía que el “don” de los antiguos magiaes se había perdido. No es así y la magia, para bien o para mal, está a punto de volver con fuerza a nuestro mundo. ¿Podrán tres niños humanos, nuestros protagonistas, ayudar a las criaturas del mundo mágico a evitar su desaparición y a lograr que el resurgir de la magia lo haga del lado del bien?

¿Qué aportan estas novelas que las hagan diferentes?

Nuestros protagonistas vivirán todo tipo de aventuras, divertidas, emocionantes, se sumergirán en un mundo de fantasía que entremezclará realidad y ficción.

Leer es viajar a otros mundos, vivir en tu imaginación experiencias apasionantes, pero estas novelas aportan un poco más de solamente imaginar. Los lectores pueden experimentar de otra forma lo que van a leer, van a poder tocar, ver, compartir y sumergirse literalmente en la ambientación de las mismas.

Estas novelas están ambientadas en lugares y hechos históricos reales entremezclados con grandes dosis de fantasía. Cuando la historia narrada nos lleve, por ejemplo, bajo tierra, a una maraña de túneles excavados hace milenios, donde a veces se desarrollan las aventuras de nuestros protagonistas, te encontraras indicado (en un cuadro aparte), dónde puedes adentrarte en túneles semejantes para que puedas ir de excursión en familia o con amigos y vivir aventuras “casi” parecidas.

Aventuras ambientadas en lugares reales a los que poder ir de excursión



Cuando los personajes acaben encontrando un acceso secreto a un castillo, aparecerá también indicado un castillo visitable en familia o con amigos, con túneles secretos que explorar parecidos. Si nuestros intrépidos personajes encuentran un tesoro que podría hacerles millonarios, te diremos tesoros reales encontrados por gente normal, sin superpoderes ni nada por el estilo y dónde puedes ir a verlos.



¿CIUDADES SUBTERRÁNEAS? ¡LA REALIDAD SUPERA LA FICCIÓN!, TE DECIMOS DÓNDE ENCONTRARLAS

Estos libros están escritos y pensados para intentar que disfrutes leyendo, pero también con la intención de hacer que tu imaginación vuele cada vez que vas a una excursión con familia o con amigos, con el deseo de que puedas compartir momentos especiales con aquellos que más quieres. Ya sea visitando unas ruinas, explorando unas minas romanas milenarias, o maravillándonos con la majestuosidad de un árbol con más de dos mil años de vida. El mundo a nuestro alrededor está repleto de maravillosas historias y fantásticas aventuras mucho más cerca de nuestros hogares de lo que podamos pensar, solo hay que salir a buscarlas. ¡Los Hedwitt te ayudarán a ello!

Visítanos en www.diversionconlatribu.com. Tendrás acceso a una fabulosa **Gymkhana en el Retiro** para hacer en familia o con amigos, datos sobre los lugares en dónde están inspirados los libros y un largo etcétera de ideas para viajes y ocio en familia.



**¡Leer te
lleva a lugares
inimaginables!
¡Ya verás dónde
nos llevó!**



Los Hedwitt

¿Dónde comprar las novelas?

Las novelas van a lanzarse en la plataforma [Verkami](#) el 16 de octubre.

¿Qué es Verkami?

[Verkami](#) es una plataforma de micromecenazgo creativo, esto es, una plataforma que ayuda a proyectos creativos a financiarse para hacerse realidad. En nuestro caso nos ayuda a saber cuantos libros imprimir en una primera edición. Se apuntan 100 personas, imprimimos 100 libros y le mandamos a cada una el suyo.

¿Qué ventajas tiene comprar los libros por Verkami?

La edición que hagamos con [Verkami](#) va a ser una edición de mayor calidad a la edición regular que salga después. También vamos a dar varios regalos exclusivos: la gymkhana de Los Hedwitt en el parque del Retiro de Madrid impresa, un diario de lectura, un diario de viajes, la posibilidad de que tu nombre vaya inscrito en el libro como mecenas y alguna sorpresa más.

¿Por qué ser de los primeros/as en comprarlo?

Todos los que compren el libro en las primeras 72 horas tendrán como regalo exclusivo el diario de viaje y el diario de lectura. Valorado cada uno en 10 EUR. Aquellos que la compren más tarde tendrán que elegir entre uno de los dos. Habrá más recompensas, como el ejemplar de la gymkhana en el Retiro impreso (marcapáginas y posters por ejemplo), pero esas son las dos principales. **¡No esperes más, copia y pega el enlace de más abajo, dale al corazoncito de seguir y sé de los primeros! También puedes seguir el enlace a Verkami desde nuestra web .**

¿Qué desventajas o riesgos?

La desventaja es que la campaña de [Verkami](#) estará abierta unos 30 días, luego tendremos un pequeño periodo de producción y los libros se entregarán en Diciembre (antes de Navidades). Los libros ya están maquetados y listos para entrar en imprenta, tienen sus ilustraciones y su maqueta hecha, solo nos hace falta saber cuantos imprimir. ¡Un fantástico regalo para estas Navidades!

<https://www.verkami.com/projects/36055-los-hedwitt-trilogia-de-los-magiae>