

Los Hedwitt

Trilogía de los magiae

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



Novelas de fantasía, misterio y aventura

ESCRITAS POR ANTONIO DOMÍNGUEZ,
PORTADAS E ILUSTRACIONES PRINCIPALES POR ANYELA RAMÍREZ

¿Quieres saber qué tienen en común unas antiguas ruinas, un contrabandista fallecido, una misteriosa casa con fama de estar embrujada y tres hermanos que se mudan a un nuevo hogar?

Villa Antigua, la ciudad donde viven sus aventuras nuestros personajes, no es un pueblo cualquiera, a lo largo de su historia multitud de civilizaciones han

dejado su huella en la población. Restos arqueológicos y ruinas con más de veinte siglos de historia salpican su territorio, restos que ocultan increíbles tesoros de otras épocas y de otros mundos. Criaturas de fantasía sobreviven como pueden, ocultas, temerosas de ser descubiertas y en peligro constante de desaparecer para siempre. Ha llegado el momento de plantar cara y no resignarse a la extinción.

3
emocionantes
novelas

CAPÍTULO 1

LOS HEDWITT

Érase una vez, en un pequeño pueblo de la costa mediterránea, tres hermanos a los que les encantaba descubrir sitios nuevos, explorar todo tipo de aventuras. No había árbol al que no les gustase y rara vez imaginación parecía no tener límites. Los tres hermanos se llamaban Sophie, Helen y Enée, acababan de mudarse a Villa Antigua, una pequeña población en la costa de Villa Antigua era un lugar singular, después de la gran ciudad, pero con un rico patrimonio histórico que le había hecho merecedora de un pequeño gran museo. A su madre le habían nombrado responsable del mismo, su padre, siempre dedicado al textil, había aprovechado para comprar una pequeña tienda de ropa que estaba a punto de cerrar porque el dueño se jubilaba.



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 (tatatatarabuelo 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 traerle de 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 estuvo 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.

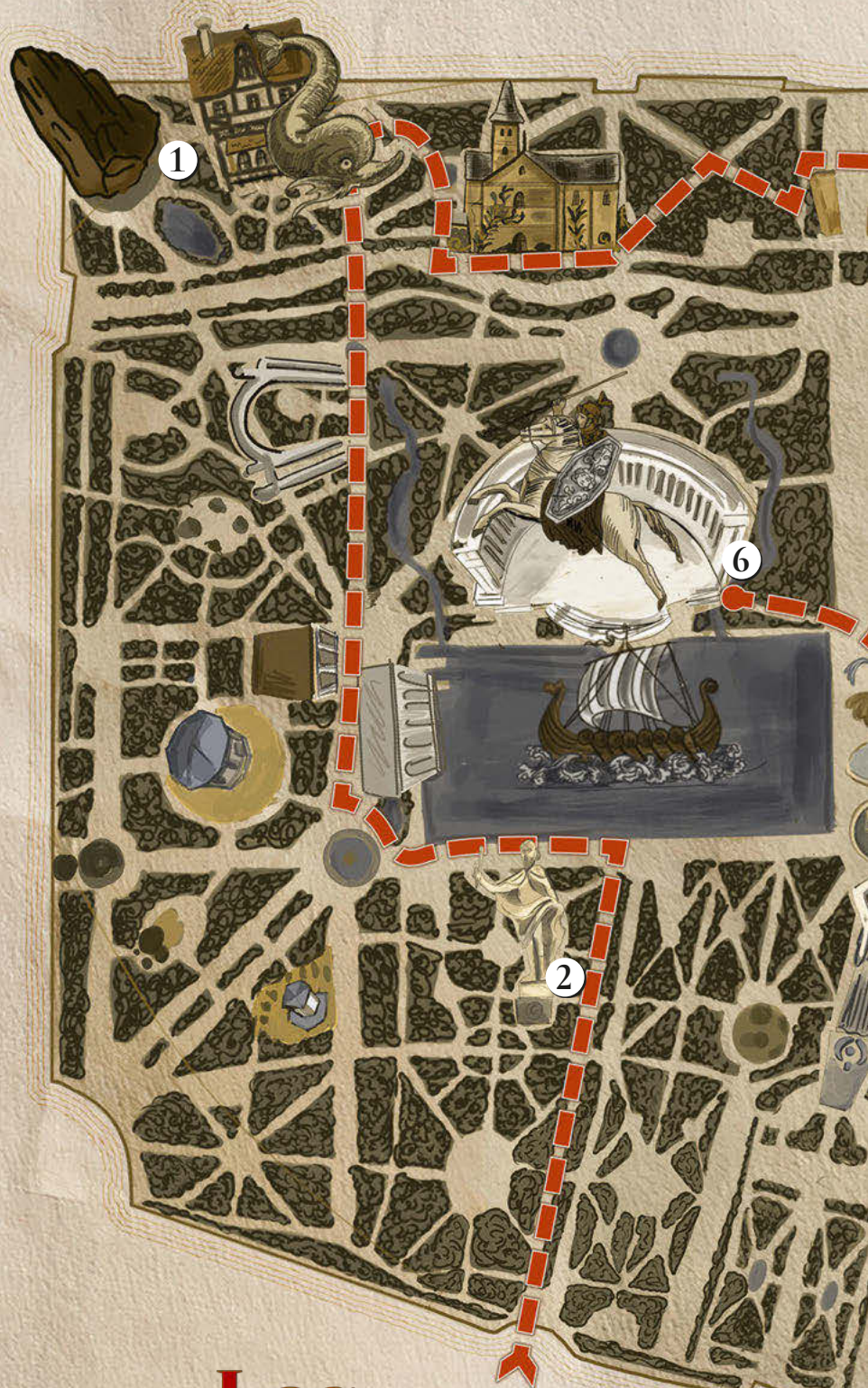
4 Jardines del Hortelano de la Villa Junto a los Jardines del Herrero se encuentra otra estatua que debemos identificar, sobre un pedestal nos observa y será mejor no mirar.

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 Antiguamente 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.

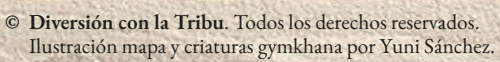
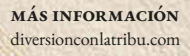
8 Palacio del Pintor de Pintores En este antiguo suntuoso palacio se encuentra petrificada en sus escalinatas una de las criaturas más valiente que luchó contra la medusa.



Los Hedwitt

Gymkhana en el Paisaje de la Luz

UNA MANERA DIFERENTE DE RECORRER EL PARQUE DEL RETIRO



Criaturas por localizar



- A CRIASOR** Caballo alado hijo de otra medusa, luchó contra Thalía, fracasó, su estatua está escondida tras otras en las alturas. La más difícil de encontrar.
- B CLAN GALLOWAY** Ocas mágicas, intentaron atacar en formación de flecha a Thalía, acabaron como pinturas en la pared de un palacio.
- C CLAN GUISH** Leones guerreros del Atlas, casi logran tomar la torre de Thalía. Terminaron convertidos en estatuas.
- D CLAN MAKOA** Tritones, habitaban en un lago esclavizados por la medusa, lucharon con los ojos vendados junto a SIRRUSH, acabaron también convertidos en una pintura.
- E CLAN ULANI** Sirenas con el corazón lleno de luz, convertidas en piedra mientras luchaban junto a los Makoa.
- F EL HECHICERO** En su estatua pone Carlos II. Sucumbió ante Thalía. A un antiguo rey, Carlos II, se le apodaba “el Hechizado”, se pensó que la mejor manera de proteger la estatua del hechicero era esconderla bajo la apariencia de ser su estatua.
- G SÁTIRO MARSIAS** Desafió a Thalía a un duelo musical (su flauta podía dormir

a cualquiera). La medusa lo intuyó y le convirtió en piedra.

- H EROS** Cupido, quiso convencer a Thalía de que dejase el mal. Intentó curar su corazón. La medusa se rio de él y lo convirtió en piedra.
- I HOMBRES OSO DE PITEAS** Pese a una lucha heroica Thalía les convirtió en piedra.
- J LEONES ALADOS** Al saber del triste destino del clan Guish, amigos suyos, buscaron venganza, creyeron que podrían vencer a la medusa, fracasaron.
- K SIRRUSH, DRAGÓN MARINO** Sabio ser, inmune a la conversión en piedra, creyó poder vencer a la medusa, olvidó que esta era también una poderosa magia, acabó atrapado en una pequeña pintura.
- L THALÍA** De su estatua se dice que era una musa de la comedia, nada más lejos. Los libros de historia escondieron que de musa nada, medusa, y de comedia poco, drama. A Thalía la derrotó la magia Elora con un espejo, si conocer a Elora queréis, a los Hedwitt leer tendréis. A la estatua le quitaron las serpientes para evitar causar temor en la gente común. La única estatua que no hay que revivir bajo ningún concepto.

1 2 3 4 5 6 7 8

CRIASOR	B	O	S	A	M	U	S	I
EL CLAN GALLOWAY	I	D	I	A	C	T	R	O
EL CLAN GUISH	P	E	N	I	A	U	I	M
EL CLAN MAKOA	A	U	C	T	F	I	E	L
EL CLAN ULANI	Z	P	E	A	M	U	Y	D
EL HECHICERO	L	V	R	P	H	O	M	A
EL SÁTIRO MARSIAS	I	S	A	M	T	C	D	D
EROS, EL CUPIDO	T	L	R	E	T	S	A	I
HOMBRES OSO DE PITEAS	U	T	E	S	O	N	D	R
LEONES ALADOS	R	O	L	A	V	L	N	A
SIRRUSH, EL DRAGÓN MARINO	A	M	O	R	U	Y	O	C
THALÍA	C	Z	A	N	E	T	B	X

Una vez averiguadas todas las localizaciones y rodeado las letras, podrás montar una palabra de ocho letras (sobrarán letras). Más información y una pequeña recompensa en diversionconlatribu.com. Rodea con un círculo las localizaciones y averigua como completar el mensaje que dejó el Sr. Alapont en su diario.

RESULTADO → “SI QUIERES



LÁNZATE A LA LECTURA”



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 ayudar a las criaturas del mundo mágico a evitar su desaparición y 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, 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 con túneles secretos que explorar parecidos. Si nuestros intrépidos personajes encuentran un tesoro que podría hacerles millonarios, se indicarán tesoros reales encontrados por gente normal y dónde puedes ir a verlos.

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

Estos libros están escritos con la intención de hacer que tu imaginación vuele cada vez que vas de excursión, con el deseo de que puedas compartir momentos especiales con aquellos que más quieres (visitando las ruinas de un antiguo monasterio, explorando unas minas romanas milenarias, con la majestuosidad de un árbol con más de dos mil años de vida, etc.). El mundo a nuestro alrededor está repleto de lugares con historias increíbles. Fantásticas aventuras nos esperan mucho más cerca de nuestro hogar de lo que podamos pensar, solo hay que salir a buscarlas. ¡Los Hedwitt te ayudarán a ello!

En diversionconlatribu.com encontrarás ideas para planes y experiencias en familia, extras para nuestra **gymkhana en el Retiro** y un listado con muchos de los lugares en donde están inspirados los libros.



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



Gracias por descargar esta **gymkhana de Los Hedwitt**, si os ha gustado en casa puedes compartir tu opinión en Amazon.

Una opinión honesta ayuda a que otras familias encuentren recursos y lecturas que merecen la pena.

Escanea con la cámara de tu móvil o haz clic aquí:

👉 **[COMPARTIR MI OPINIÓN EN AMAZON]**

(solo te llevará un minuto)



UNIVERSO
Los
Hedwitt

¿Preparado para el siguiente nivel? La aventura épica continúa en los libros de la trilogía. Descubre todos los secretos 👉 **aquí.**