



LA  
**Senda  
Mágica**





**BIENVENIDO A LA SENDA MÁGICA DE ARROYOMOLINOS, NUESTRO PUNTO DE ENCUENTRO MÁGICO Y SECRETO EN LA QUE APRENDEREMOS A CUIDAR Y PROTEGER LA NATURALEZA,**

**EN ESTE MÁGICO LUGAR OS ANIMAMOS A DISFRUTAR DE LOS OLORES, EL SONIDO DE LAS HOJAS, Y A ENTENDER LA VIDA SECRETA DE LOS ÁRBOLES. ESTE PASEO OS TRANSPORTARÁ A UN MUNDO FANTÁSTICO QUE OS HARÁ RENCONTRAROS CON VUESTRO NIÑO INTERIOR,**

**DURANTE LA VISITA ES IMPORTANTE TENER EN CUENTA:**

- **RESPETAR TODO LO QUE ESTÉ EN EL CAMINO,**
- **PROHIBIDO SUBIRSE A LOS ANIMALES, SETAS, TREN, ETC...**
- **CUIDAR EL ENTORNO NATURAL,**
- **NO TOCAR A LAS CRIATURAS MÁGICAS,**
- **RECORDAD, NO ES UN PARQUE, SINO UN ÁREA NATURALIZADA,**
- **RESPETAR EL DESCANSO DE LA FAUNA DEL LUGAR,**
- **RECOGER TODO LO QUE DEJÉIS POR EL CAMINO,**

**¡LA MAGIA ESTA EN TI!**

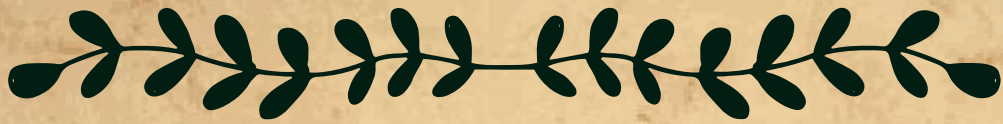


# SENDA MÁGICA ARROYOMOLINOS



Os adentráis en un área naturalizada y por el camino encontraréis ramas, hojas, surcos, pinchos... ¡Cuidado con los más pequeños! Por la noche gnomos, hadas, trolls y más criaturas mágicas cobran vida, así que es muy importante no molestarles ni tocarles durante el día... Si les observáis despacio y sin hacer ruido, podréis ver cómo se mueven, de lo contrario se paralizarán y se esconderán. ¡La magia del bosque os espera!

Ilustración: Carla Robles.



# GNOMOS

**FAMILIA MUQUIS DE 9 MIEMBROS; SE ENCARGAN DE DEFENDER LAS ENTRADAS Y SALIDAS DEL BOSQUE, SON LOS GUARDIANES DE LAS PUERTAS, Y DE CUSTODIAR EL ORUS SAGRADO, SUS NOMBRES SON:**



**FAMILIA MUQUIS**

**GORRO NARANJA: GELBIN, GORRO MARRÓN: GULBEN, GORRO AMARILLO: WINK, GORRO ROJO: ELM, GORRO VERDE OSCURO: KLU, GORRO MOSTAZA: MIMIR, GORRO AZUL: NORNAS, GORRO VERDE CLARO: POOK, GORRO MORADO: LYM.**



**ASAGH**

**ASAGH: ES UN GNOMO QUE CUENTA CON UNA GRAN CANTIDAD DE HABILIDADES, AUNQUE LA MAGIA CURATIVA ES UNA DE SUS ESPECIALIDADES.**



**BRIGILDA ARREGLAHUESOS**

**BRIGILDA ARREGLAHUESOS: SE TRATA DE UNA REPUTADA TRAUMATÓLOGA FORMADA EN LOS REINOS GNOMOS DEL NORTE, HA VENIDO A NUESTRO BOSQUE PARA ENSEÑAR A LOS JÓVENES GNOMOS LA MEDICINA REPARADORA DE HUESOS.**



**ABU SOLCALIENTE**

**ABU SOLCALIENTE: SE HA TRASLADADO DESDE EL NORTE DE ÁFRICA A NUESTRO BOSQUE, SE TRATA DE UN GNOMO BEDUINO, SE DEDICA A FORMAR A OTROS GNOMOS EN LA MAGIA PARA LA PROTECCIÓN CONTRA LAS ARTES OSCURAS.**



**RAZLE SOPAFRIA:** ES EL GNOMO COCINERO, SE ENCARGA DE PREPARAR LOS GRANDES BANQUETES QUE ACOMPAÑAN FIESTAS Y EVENTOS EN EL MUNDO MÁGICO, LLENOS DE DELICIOSOS MANJARES, NATURALES Y CULTIVADOS POR EL MISMO.

**RAZLE SOPAFRIA.**



**KOPER TRONCHATRONCOS:** ES UN PEQUEÑO GNOMO MUY HABILIDOSO CON LA MADERA, ES EL ENCARGADO DE FABRICAR LAS CASAS, COLUMPIOS, ESTATUAS, TODO CON MATERIALES RECICLADOS Y OBTENIDOS DEL BOSQUE, NUNCA SE SEPARA DE SU BOLSA DE HERRAMIENTAS.

**KOPER TRONCHATRONCOS**



**TASS PETARDOTORCIDO:** ES EL ENCARGADO DE AYUDAR A SOFOCAR LOS INCENDIOS, CUANDO ESTOS SE DESCONTROLAN, TAMBIÉN SE PONE MUY FURIOSO CUANDO VE A LOS HUMANOS TIRANDO BASURA EN EL BOSQUE.

**TASS PETARDOTORCIDO.**



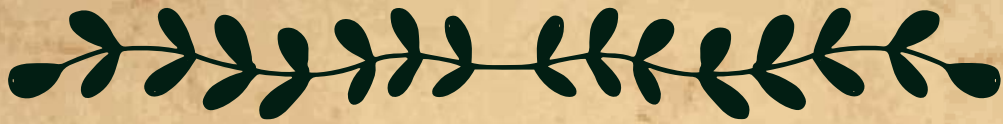
**NISSA:** ES LA MAESTRA DE CEREMONIAS, SU FUNCIÓN SIMILAR A UNA SACERDOTISA ES, VELAR POR TODOS LOS SERES DEL ECOSISTEMA.

**NISSA**



**HAKAN BERRO:** PEQUEÑO GNOMO QUE SE FORMA EN LAS HABILIDADES MÁGICAS, ES UNO DE LOS MÁS TRAVIEOS DEL BOSQUE, QUE SIEMPRE ANDA HACIENDO RABIA A LOS TROLLS.

**HAKAN BERRO**



# HADAS



**TITANIA**

**TITANIA: DE VELOCIDAD INIGUALABLE, SE ENCARGA DE LLEVAR LOS MENSAJES, PUES SUS GRANDES ALAS LE PERMITEN VIAJAR A LA VELOCIDAD DE LA LUZ,**



**FAGUS**

**FAGUS: MAESTRO EN MAGIA, ES EL ENCARGADO DE FORMAR A LAS PEQUEÑAS CRIATURAS DEL MUNDO MÁGICO EN SUS PRIMEROS PASOS,**



**LAYLA**

**LAYLA: HADA DE LAS NUBES, SU NOMBRE SIGNIFICA LA BELLA DE OJOS DEL COLOR DE LA NOCHE, ES UN HADA QUE PIERDE LA PACIENCIA CUANDO VE QUE LA GENTE NO RECOGE LAS CACAS DE SUS AMIGOS ANIMALES,**



**MELUSINA**

**MELUSINA: ES EL HADA DE LAS FUENTES Y LOS RÍOS, LOS ANIMALES LA QUIEREN MUCHO YA QUE SE ENCARGA DE QUE NO LES FALTA AGUA,**



**FERRISH**

**FERRISH: ES EL HADA DE LOS INSECTOS, SE COMUNICA CON ELLOS, Y LOS MANTIENE EN EQUILIBRO CON EL RESTO DE LOS SERES DEL BOSQUE,**



**CORALIA**

**CORALIA: ES CONOCIDA EN EL BOSQUE POR SUS DULCES CANTOS, SI PONES ATENCIÓN PODRÁS ESCUCHARLA, CON SU CANTO TAMBIEN MANTIENE HIPNOTIZADOS A TODOS LAS CRIATURAS MALIGNAS,**



**MAB**

**MAB: SU NOMBRE SIGNIFICA FELICIDAD, Y ESA ES SU MISIÓN EN EL BOSQUE, CREAR ARMONÍA Y FELICIDAD PARA TODOS LOS SERES QUE LO HABITAN,**



**MAGI**

**MAGI: SE DERIVA DE MARGARITA Y EN LA TRADICIÓN GALA Y BRETONA SON PEQUEÑAS HADAS QUE VIVEN EN EL CAMPO, SON EXPERTAS EN DANZA,**



**GWYLLION**

**GWYLLION: ES EL HADA VIGÍA QUE TODO LO VE, CON LOS OJOS DE SUS ALAS ES CAPAZ DE VER TODO AQUELLO QUE PASA EN EL BOSQUE, Y ALERTA ANTE CUALQUIER POSIBLE PROBLEMA AL RESTO DE LAS CRIATURAS MÁGICAS,**



**ELGA**

**ELGA: ES LA ENCARGADA DE COMUNICARSE CON TODAS LAS AVES, TAMBIÉN TIENE LA CAPACIDAD DE CONVERTIRSE EN UNA DE ELLAS, PROTEGE SUS NIDOS CON HECHIZOS DE ENERGÍA.**



**LORELEY:**

**LORELEY: ES LA CAZADORA DE ESPÍRITUS MALIGNOS, SE ENCARGA DE MANTENERLOS A RAYA Y ASÍ, PROTEGE LA ENERGÍA DE NUESTRO BOSQUE,**



**MIREM**

**MIREM: ES CAPAZ DE PENETRAR EN LOS SUEÑOS DE AQUELLOS QUE DUERMEN, DESCUBRE SUS PREOCUPACIONES Y LES AYUDA CON LOS PROBLEMAS QUE POR SI SOLOS NO PUEDEN RESOLVER.**



**MARGOT**

**MARGOT: ES EL HADA DEL AMOR, SI LE SUSURRAS EL NOMBRE DE LA PERSONA QUE TE GUSTA AL OÍDO, EN POCOS DÍAS SU DESTINO IRA LIGADO AL TUYO.**



**TYLWITH**

**TYLWITH: OTRO DE LOS DISCÍPULOS DE FAGUS, DESTACA EN SU HABILIDAD PARA COMUNICARSE CON LOS ANIMALES.**





**ELIZA**

**ELIZA: UNA DE LAS HADAS MÁS PEQUEÑAS DISCÍPULA ADELANTADA DE FAGUS, AUNQUE ES PEQUEÑA EMPIEZA A MOSTRAR ESPECIAL HABILIDAD EN LA PREPARACIÓN DE POCIONES MÁGICAS.**



**NAGUM**

**NAGUM: ES EL HADA ENCARGA DE LOS ANIMALES QUE VIVEN EN EL AGUA, RÍOS, ARROYOS, CHARCAS. CON SUS PODERES ES CAPAZ DE MANTENER LA PAZ EN EL MEDIO ACUÁTICO.**



# TROLLS



**PAZÚ**

**PAZÚ:** TROLL CON CAPACIDADES PARA ORIGINAR VIENTOS Y TORMENTAS EN CUALQUIER LUGAR DEL PLANETA.



**NISSER**

**NISSER:** DE ORIGEN GERMANO, ES UN EXCELENTE ESCALADOR, ADEMÁS DE SU ENORME FUERZA Y DESTREZA, TIENE UN GRAN SENTIDO DEL OLFATO Y SU PUNTO DÉBIL ES LA LUZ.



**TRUD**

**TRUD:** ES UN TROLL CONOCIDO DE LAS REGIONES BÁRBARAS, SE LE CONOCE POR ESTAR ALIADO CON EL ESPÍRITU DE LAS PESADILLAS.



**PUCKS**

**PUCKS:** SE RIGE BAJO EL PODER DE LA LUNA, DE AHÍ SACA LA FUERZA Y ENERGÍA POSITIVA, TAMBIÉN USA ESA ENERGÍA PARA TRANSFORMARSE EN LO QUE QUIERA.



**BODJA:** TROLL DE LOS PUEBLOS IRLANDESES, PODÍA CAMBIAR SU ASPECTO A VOLUNTAD, DOMINANDO TODO TIPO DE MAGIA Y FUERZAS DE LA NATURALEZA

**BODJA**



**MURLO:** TROLL PEQUEÑO EN TAMAÑO, QUE PRACTICA LA MAGIA ATMOSFÉRICA, CAPAZ DE ORGANIZAR TORMENTAS, GRANIZADAS, HURACANES ...

**MURLO**



**HAKA :** ES UNO DE LOS ANCIANOS, Y HECHICERO DE LA TRIBU TROLL, ALGUNOS DE SUS BREBAJES TIENEN ENORMES PODERES COMO LA INVISIBILIDAD,

**HAKA**



**WITCH;** PEQUEÑO TROLL ENCARGADO DE CUSTODIAR EL CINTURÓN MÁGICO,

**WITCH**



**URMEN;** TROLL DOTADO DE PODERES MÁGICOS, PUEDE TRANSFORMARSE EN CUALQUIER TIPO DE OBJETO O ANIMAL, Y ES EXPERTO EN ARTES MÁGICAS,

**URMEN**



**GÓRGONAS:** TROLL PROVENIENTE DE UNA FAMILIA SUECA, ABSORBE LA ENERGÍA VITAL PARA CEDÉRSELA LUEGO A LAS PLANTAS.

**GÓRGONAS**



**POTRIMPUS:** ESTE TROLL ES CONSIDERADO EL SOBERANO Y GUARDIÁN DE LOS TROLL, ES POR TANTO UNO DE LOS JEFES DE LA TRIBU.

**POTRIMPUS**



**TONTU:** TROLL SALVAJE PERO RESERVADO, CUANDO SE ECHA A DORMIR Y DESPIERTA, A VECES SÓLO HA PASADO UN MINUTO Y OTRAS VECES TODO UN SIGLO.

**TONTU**



# CRIAATURAS



**AVENSUR:** CRIATURA ENCARGADA DE TRANSPORTAR A LOS GNOMOS Y OTRAS CRIATURAS DEL BOSQUE, ES CAPAZ DE VIAJAR A LA VELOCIDAD DE LA LUZ,

**AVENSUR**



**NILIN:** ES LA CRIATURA ENCARGADA DE CONTAGIAR SU ALEGRÍA A TODOS LOS SERES DE BOSQUE, TAMBIÉN SE LE CONOCE SUS GRANDES DIENTES,

**NILIN**



**NIFFER:** ES LA CRIATURA QUE SE OCUPA DE VIGILAR Y GUARDAR LA RIQUEZA SUBTERRÁNEA DE LA TIERRA, COMO PIEDRAS PRECIOSAS, METALES, AGUA, ETC, . TAMBIÉN ES LA ENCARGADA DE ABASTECER A LAS RAÍCES DE LA PLANTAS DE ALIMENTO,

**NIFFER**



**ATTON:** ES UNO DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE QUE UTILIZAN LOS GNOMOS PARA VIAJAR POR EL MUNDO, TIENE EL PODER DE TELETRANSPORTARSE EN EL TIEMPO,

**ATTON**

# LA Senda Mágica

QUIERES PARTICIPAR  
EN EL PROYECTO DE  
LA SENDA MÁGICA



QUERIDOS AMIGOS, COMO YA SABRÉIS LA MADRE NATURALEZA ESTÁ ENFERMANDO POCO A POCO Y NECESITAMOS VUESTRA AYUDA PARA CREAR UN PLANETA LLENO DE VIDA Y FUTURO, POR ESO, OS QUIERO INVITAR A PARTICIPAR EN NUESTRA SENDA MÁGICA CON CUALQUIER PIEZA, GNOMOS, HADAS O CUALQUIER ELEMENTO, QUE SE INTEGRE EN NUESTRO ENTORNO, EL CONSEJO MUNDIAL DE CRIATURAS MÁGICAS SE ENCARGARÁ DE DAR VIDA A TODAS LAS PIEZAS QUE NOS APORTÉIS!

QUIERO AGRADECEROS TODO EL CARIÑO QUE NOS ESTÁIS DANDO, ENTRE TODOS HAREMOS DE ESTE PLANETA UN MUNDO MÁS SOSTENIBLE.

## • INSTRUCCIONES PARA LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN LA SENDA MÁGICA

1. TODAS LAS PIEZAS DEBERÁN ESTAR REALIZADAS CON MATERIALES RESPETUOSOS CON EL MEDIO AMBIENTE Y CON EL ENTORNO, SE VALORARÁ QUE LOS **MATERIALES SEAN RECICLADOS**,

2. SE VALORARÁ QUE LAS PINTURAS SEAN EN BASE AL AGUA Y QUE SU PROTECCIÓN SEA EN BASE A CERAS, O SUSTANCIAS **NO TÓXICAS**,

3. TODAS LAS PIEZAS DEBERÁN ESTAR RELACIONADAS CON LA **TEMÁTICA DE LA SENDA**, Y EL RESPETO Y CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL,

4. AQUELLOS ELEMENTOS QUE VENGAN CON TEXTO, DEBERÁN ESTAR RELACIONADO CON LA TEMÁTICA DE LA SENDA, O BIEN CON EL CONOCIMIENTO Y RESPETO AL MEDIO AMBIENTE,

5. TODOS LOS ELEMENTOS SE ENTREGARÁN EN LA CONCEJALÍA DE TURISMO Y PATRIMONIO, **C/DE LA IGLESIA 12**, QUE SERÁ LA ENCARGADA DE HACERLOS LLEGAR AL CONSEJO MUNDIAL DE CRIATURAS MÁGICAS,

6. LA CONCEJALÍA SE RESERVARÁ EL DERECHO DE USO DE LAS PIEZAS ENTREGADAS ASÍ COMO ORDEN DE UTILIZACIÓN DE LAS MISMAS,

7. EN EL CASO DE QUE LAS PIEZAS SEAN DE GRAN DIMENSIÓN, SE ENVIARÁ UN CORREO ELECTRÓNICO A LA CONCEJALÍA PARA VALORAR Y COORDINAR SU ENTREGA,

8. EL CONSEJO MUNDIAL DE CRIATURAS MÁGICAS, RESPETARÁ EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE EL NOMBRE QUE HAYÁIS ELEGIDO PARA VUESTRAS PIEZAS,

[turismo.patrimonio@ayto-arroyomolinos.org](mailto:turismo.patrimonio@ayto-arroyomolinos.org)



**¡LA MAGIA ESTA EN TI!**

