



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**
- **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!



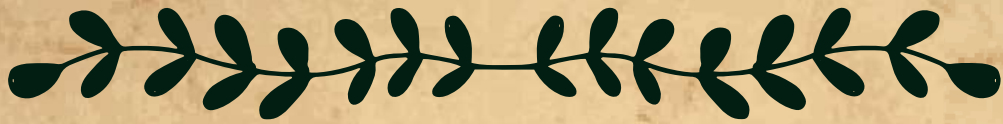
SENDA MÁGICA ARROYOMOLINOS



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!



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

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



HAKAN BERRO

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



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



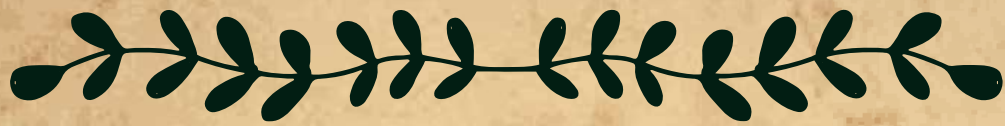
POTRIMPUS: ESTE TROLL ES CONSIDERADO EL SOBERANO Y GUARDIÁN DE LOS TROLL, ES POR TANTO UNO DE LOS JEFES DE LA TRIBU.

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



CRIA TURAS



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