



INTRODUCCIÓN BÁSICA AL GÉNERO

La fantasía épica o fantasía heroica es un subgénero de la literatura fantástica que viene de lejos, concretamente sus antepasados se encuentran en las epopeyas clásicas *La Iliada* y *La Odisea* de Homero (siglo VIII ad C), *La Eneida* de Virgilio (siglo I adC) y continúan con la épica medieval en su conjunto y los relatos artúricos. Se inspira también en los cuentos de hadas y la mitología anglosajona y escandinava, plagadas de duendes, elfos, enanos y demás criaturas mágicas.

Este género relata las aventuras de un héroe que –como en las epopeyas clásicas– lucha por hacer frente a una serie de adversidades, en un mundo habitado por seres fantásticos, que unas veces estarán de su lado y otras se interpondrán en su camino.

En todas estas narraciones, acompañaremos al héroe en un viaje. Un viaje que tiene dos vertientes:

- Puede tratarse de una búsqueda de tierras portentosas, como en el caso de *La Eneida*, en la que Eneas conduce a su pueblo tras la destrucción de Troya, para fundar un nuevo imperio prometido por los dioses. O Neo en *Matrix*, que despierta a los humanos para que como él, tomen la píldora que les haga despertar en Sion. Y dentro de esta vertiente también encontramos el caso del regreso al hogar (la Ítaca de Ulises), o el simbólico regreso a los orígenes en un héroe de pasado desconocido.
- El viaje también puede versar sobre la búsqueda del objeto clave: en *Jasón y los Argonautas*, el vello cino de oro. En el caso de los relatos artúricos el Santo Grial. O puede que el objeto les acompañe, como en *El señor de los anillos*, en el que la narración gira en torno al anillo único y deben llegar al Monte del Destino para destruirlo.

En ambos casos, el viaje también representará un recorrido hacia el “yo” del protagonista, que o bien descubrirá cosas de su origen; como sucede en *La Guerra de las Galaxias* cuando Luke descubre que la princesa Leia es su hermana y Darth Vader su padre, o bien se conocerá mejor a si mismo, a través de las duras pruebas que se irán interponiendo en su camino.

Es característico en este tipo de narraciones que la acción suceda en un tiempo remoto e indefinido (muchas veces próximo a la Edad Media) y en un espacio imaginado, por lo que cobra mucha importancia la creación de una geografía fantástica. Los que hayáis leído *El hobbit* o *El Señor de los Anillos*, de JRR Tolkien –por poner los ejemplos más populares–, os sonarán los mapas con los que su autor ilustraba la Tierra Media. Esta es una manera de consolidar el mundo inventado, dotándolo de relieves y territorios que lo hagan más real y fácil de recorrer no sólo para el lector, sino también para su autor.



Los personajes que habitan en estos espacios y tiempo fantástico también participan de éstas características. En este tipo de narraciones el mundo mágico está presente en gran parte de los personajes. Más adelante mostraremos un pequeño inventario con las criaturas más destacadas.

Entre estos personajes, cobra especial relevancia la figura del héroe o heroína. Se trata de un individuo con ciertos rasgos que lo distinguen del resto y al que le sobreviene una difícil tarea consistente en vencer a las fuerzas del mal y reestablecer el orden. Para conocer bien los movimientos del héroe, podemos fijarnos en las funciones de Vladimir Propp, que más adelante enumeraré al completo, y que en su forma más resumida, encontramos en tres estadios: separación, iniciación y retorno. El llamado “camino del héroe” que la Wikipedia nos detalla como sigue:

1. **Mundo ordinario** - El mundo normal del héroe antes de que la historia comience. Un claro ejemplo es *El Hobbit*, cuando nos presenta a Bilbo Bolson, en la tranquilidad de la Comarca.
2. **El llamado de la aventura** - Al héroe se le presenta un problema, desafío o **aventura**. Siguiendo con *El Hobbit*, Gandalf irrumpe en casa de Bilbo acompañado por enanos, reclamando su ayuda para una aventura.
3. **Reticencia del héroe o rechazo del llamado** - El héroe rechaza el desafío o aventura, generalmente porque tiene miedo. En *El Hobbit*, Bilbo se niega rotundamente, ya que su raza no es de emprender aventuras, ni tan siquiera de sobrepasar los límites de la Comarca.
4. **Encuentro con el mentor o ayuda sobrenatural** - El héroe encuentra un **mentor** que lo hace aceptar el llamado y lo informa y entrena para su aventura. En este caso, se trataría de Gandalf el gris. En el caso de *La Guerra de las Galaxias*, Obi Wan Kenobi, que entrena a Luke en *la fuerza*.
5. **Cruce del primer umbral** - El héroe abandona el mundo ordinario para entrar en el mundo especial o **mágico**. Esto le sucede a Ulises en *La Odisea*. Una vez vuelve victorioso de la batalla de Troya, deja atrás el nóumeno o mundo conocido, para internarse en el sobrenatural con sirenas, cíclopes y brujas.
6. **Pruebas, aliados y enemigos o La panza de la ballena** - El héroe enfrenta pruebas, encuentra aliados y confronta enemigos, de forma que aprende las reglas del mundo especial.
7. **Acercamiento** - El héroe tiene éxitos durante las pruebas.
8. **Prueba difícil o traumática** - La crisis más grande de la aventura, de vida o muerte.
9. **Recompensa** - El héroe ha enfrentado a la muerte, se sobrepone a su miedo y ahora gana una recompensa.
10. **El camino de vuelta** - El héroe debe volver al mundo ordinario.
11. **Resurrección del héroe** - Otra prueba donde el héroe enfrenta la muerte, y debe usar todo lo aprendido.
12. **Regreso con el elixir** - El héroe regresa a casa con el "**elixir**", y lo usa para ayudar a todos en el mundo ordinario.



No tienen porqué cumplirse todos estos estadios, al igual que no se utilizan todas las funciones de Proop para crear una historia, pero son los más comunes y existen narraciones que los siguen al dedillo.

Otra característica importante del mundo mágico son los objetos mágicos; espadas, bastones, anillos, gorros de invisibilidad, lámparas maravillosas...Fetiches que pueden ir cambiando de manos durante la narración y que son imprescindibles para resolver el conflicto. Gran parte de la acción gira sobre la consecución, elaboración o posesión de éstos objetos.

Por poner un ejemplo simple, en *Bola de dragón* encontramos el bastón mágico que se alarga según la necesidad de Goku, o la nube voladora sobre la que viaja el protagonista. *El Señor de los Anillos* también está plagado de objetos mágicos: la vara de Gandalf, la espada de Isildur, el anillo único, la daga que anuncia la presencia de orcos, y un largo etcétera.

En la misma tónica que los objetos mágicos encontramos los animales. Existen dos grandes representantes en este grupo: el águila y el caballo, (el animal salvaje y el domesticado) presentes en casi toda la narrativa mundial. No son los únicos, pero sí los más representativos, ya que son animales totémicos; símbolos en si mismos, estandarte de tribus y objeto de culto.

En el caso del **águila**, ésta es la expresión aérea de héroes divinos. El águila u otra ave que lleva al héroe a otros mundos, representando la elevación del mismo. El vuelo es símbolo de ascensión espiritual. En *La Divina Comedia*, Dante vuela a lomos de un dragón antes de su ascenso de los infiernos, y ese vuelo es síntoma de purificación antes del paso al siguiente nivel. El ave también enseña al héroe aquello que el no puede ver, debido a que su perspectiva desde el aire es más completa, y es símbolo también de iluminación. Si recordáis *El señor de las bestias*, os sonará la imagen del protagonista viendo a través de un águila cuando así lo precisa.

En el caso del **caballo**, y en concreto el blanco, representa al caballo solar, la luz del día y símbolo del bien. Es el aliado del héroe, que lo salva del peligro. El imaginario del caballo no está tan desarrollado como el del águila u otro animal alado.



LAS FUNCIONES DE VLADIMIR PROPP

Como ya hemos apuntado, “el camino del héroe” se basa en las funciones de Vladimir Propp. Este repertorio de acciones os será muy útil, tanto para crear la trama de *La Historia de Almos*, como para concebir el argumento de una novela o relato que queráis escribir. Este es el listado al completo. Para crear una historia, basta con escoger unas pocas y jugar con ellas, hasta conseguir un guión hecho a medida.

1. **Alejamiento:** uno de los miembros de la familia se aleja de la casa
2. **Prohibición:** recae sobre el protagonista una prohibición
3. **Transgresión:** se transgrede la prohibición
4. **Interrogatorio:** el agresor intenta obtener noticias
5. **Información:** el agresor recibe informaciones sobre la víctima
6. **Engaño:** el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o sus bienes
7. **Complicidad:** la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar
8. **Fechoría:** el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios
9. **Carencia:** algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de ellos tiene ganas de poseer algo
10. **Mediación:** momento de transición, se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se dirigen al héroe con una pregunta o una orden, se le llama o se le hace partir

11. **Principio de la acción contraria:** el héroe buscador acepta o decide actuar
12. **Partida:** el héroe se va de su casa
13. **Primera función del donante:** el héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico
14. **Reacción del héroe:** el héroe reacciona ante las acciones del futuro donante
15. **Recepción del objeto mágico:** el objeto mágico pasa a disposición del héroe
16. **Desplazamiento:** el héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda
17. **Combate:** el héroe y su agresor se enfrentan en un combate. El héroe recibe una marca
18. **Victoria:** el agresor es vencido
19. **Reparación:** la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada
20. **La vuelta:** el héroe regresa
21. **Persecución:** el héroe es perseguido
22. **Socorro:** el héroe es auxiliado
23. **Llegada de incógnito:** el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca
24. **Pretensiones engañosas:** un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas
25. **Tarea difícil:** se propone al héroe una tarea difícil
26. **Tarea cumplida:** la tarea es realizada
27. **Reconocimiento:** el héroe es reconocido
28. **Descubrimiento:** el falso héroe o el agresor, el malvado queda desenmascarado
29. **Transfiguración:** el héroe recibe una nueva apariencia
30. **Castigo:** el falso héroe o agresor es castigado
31. **Matrimonio:** el héroe se casa y asciende al trono



INVENTARIO DE PERSONAJES

A continuación os detallaremos la explicación que acompaña a algunos personajes del mundo feérico, como punto de partida. Lo que no significa que ciertos personajes cobren otras formas en las novelas. Puesto que cada autor, al crear un mundo, dotará a sus seres de las características que crea convenientes. De la misma manera que cada país tiene una mitología propia, lo que supone que –como en el caso de los dragones– existan distintas definiciones para un mismo ser. Y aquí no las recogemos todas. Tomad este inventario como un molde orientativo que os dará ciertas herramientas para manejarlos en el género de fantasía épica. Así pues, un enano se describe aquí de tal manera, pero vosotros podéis aprovechar sólo unas pocas de las características que enumeramos para crear el personaje concreto. Es interesante conocer cómo se les muestra tradicionalmente para tener una pequeña base, y a partir de esa imagen construir vuestra interpretación.

El Héroe y la Heroína:

Son los protagonistas de la historia. Son hombres y mujeres con un destino fijo hacia el que caminan. Suelen estar protegidos por un ser dotado de poderes sobrenaturales (En *El Señor de los anillos*, Gandalf, en *La Odisea* la Diosa Atenea). Pueden ser personajes con una cierta inocencia: al principio la aventura parece quedarles grandes, como el caso de Bilbo en *El Hobbit* y Frodo en *El Señor de los anillos*, ya que son inexpertos de entrada, y poco a poco van adquiriendo la pericia necesaria, sin perder por ello el candor inicial, ni la grandeza de su alma. En cierto modo, planean por encima de lo que les rodea, con la vista fija en su meta. No sienten culpabilidad por lo que hacen, aunque a veces sean actos no del todo morales (como robar objetos, por ejemplo). Ni tampoco dejan que les empape la maldad o miseria que se cruza en su camino. Adecuan su trayectoria al cumplimiento de la misión y por tanto, tienen la mirada fija únicamente en aquello.

Existen varios tipos de héroes/heroínas:

- Los héroes en potencia. Es decir, aquellos marcados desde su infancia y pubertad, procedentes de alta cuna (como Blancanieves o La Cenicienta) y que ya los astrólogos, los oráculos, o los Dioses les han vaticinado una vida de aventuras (como en el caso de Eneas, Júpiter y Venus inician el libro con una profecía sobre su destino glorioso).
- También están aquellos que carecen de preparación especial, y que suelen ser gente llana (gente mediana, como Bilbo o Frodo). Pero una vez dentro de la aventura, su perseverancia les conduce hasta la meta.



Existen varios medios por los que un héroe inicia su “camino del héroe”:

- Cuando sobrevive a una catástrofe, como Eneas que junto a unos pocos de sus hombres, sobrevive a la destrucción de Troya. También Keita y Zegha son testigos de la destrucción de Breuc, al inicio de La Historia de Almos.
- Cuando tiene un encuentro con un ser sobrenatural que saca al personaje de su rutina, como Gandalf hace con Bilbo y Frodo, o como el Hada Madrina con la Cenicienta.
- Cuando entra en posesión de poderes mágicos y obra en consecuencia. Como el recién nacido Aquiles y su baño en el río que le dota de invulnerabilidad. O como Harry Potter, por nombrar un ejemplo más reciente.
- Cuando el héroe o heroína se han visto apartados de la sociedad, a causa de una creencia, de un prejuicio o de un defecto físico, como es el caso del Jorobado de Notre-damme o el Fantasma de la Ópera. De la marginación surge el héroe también.

Como ya hemos comentado, el camino del héroe se compone de tres fases: la **Partida** (o separación), la **Iniciación** (o aprendizaje), y el **Regreso**. De ahí también que muchas aventuras épicas sean trilogías, correspondiéndose con estos tres estadios. Cada una de estas fases se compone de varios pasos, que no tienen porqué cumplirse en su totalidad y que pueden variar también en el orden de aparición.

La Partida

- **La llamada a la aventura.** *La historia comienza con el héroe recibiendo una llamada a la aventura. Esta llamada puede perturbar la vida cotidiana del héroe. Además, puede haber un heraldo que comunica la llamada.* En el caso de StarWars los heraldos corresponden a los androides, y la llamada es el mensaje que traen de la princesa.
- **El rechazo a la llamada.** *El héroe puede decidir rechazar la llamada. Esto generalmente trae sufrimiento para el héroe, que finalmente lo convence a aceptar la llamada.* En StarWars Luke rechaza la llamada y como resultado la familia de su tío son asesinados. Algo similar le sucede también a BraveHeart.
- **Ayuda sobrenatural.** *Para poder emprender su aventura, en ocasiones el héroe puede requerir de ayuda sobrenatural.* En el caso de StarWars corresponde a Obi-Wan Kenobi, y en Matrix a Morfeo. En Alicia y el país de las maravillas es el conejo que Alicia persigue.
- **El Cruce del Umbral.** *El umbral marca la división entre el mundo familiar y desconocido para el héroe* En el caso de SW el corresponde al puerto espacial Mos Esiley. En Matrix es la sala donde Neo debe decidir entre la pastilla azul o roja.
- **El renacimiento.** *En ocasiones el héroe debe morir para pasar el umbral.* En el caso de Matrix Neo muere en la matriz y renace en el mundo físico.



La Iniciación

- **El camino de las pruebas.** *Una vez que el héroe se encuentra en el mundo desconocido, debe superar una serie de pruebas que lo ayudaran a aumentar su nivel de conciencia.* El camino de las pruebas. Esto corresponde a la clásica escena de entrenamiento. En StarWars sucede cuando Luke entrena con Yoda, en Matrix Neo con Morfeo.
- **El matrimonio.** *La última prueba puede representarse como el matrimonio con una figura femenina. Esto representa el dominio del héroe sobre la vida (por eso el símbolo femenino)* En el caso de Matrix corresponde al vínculo entre Neo y el Oráculo
- **La mujer como tentatris.** *Una vez que el héroe ha expandido su nivel de conciencia, existe una desigualdad entre la verdad y su apariencia exterior que puede ser seducida por las tentaciones carnales. Como resultado el héroe puede presentar un rechazo hacia alguna figura femenina* En el caso de Starwars esto se manifiesta en la tensión entre Luke y Hans por la princesa Leia. En el caso de Matrix ocurre cuando Persephone intenta seducir a Neo.
- **Expiación con el Padre.** *El héroe se reconcilia con la figura tirana y piadosa del padre, lo que le permite a la vez comprenderse a si mismo.* En StarWars esto ocurre, probablemente en una de las escenas mas famosas del cine, cuando Darth Vader le dice a Luke que el es su padre. En Matrix ocurre cuando el Oráculo le informa a Neo que ella y el arquitecto trabajan juntos para hacer funcionar la matriz.
- **El Apoteosis.** *El ego del héroe "yo" se desintegra. Esto transporta al héroe a un nuevo nivel de conciencia, que permite al héroe sacrificarse.*
- **La bendición final.** *El héroe finalmente esta listo para recibir aquello para lo cual emprendió su aventura.* En el caso de StarWars es la fuerza que Luke logra utilizar. En el caso de Matrix el poder de modificar la matriz.



El Regreso

- **El rechazo del regreso.** *Una vez que el héroe ha logrado la iluminación, puede existir la duda o el rechazo a volver al mundo normal.*
- **El vuelo mágico** *En ocasiones el héroe regresa con la bendición final escapando de algún mal.*
- **El rescate desde el mundo normal.** *Para poder volver al mundo normal el héroe puede necesitar que alguien del mundo normal lo ayude.* En StarWars Luke es rescatado por el Millennium Falcon cuando queda colgando de una antena de la ciudad en las nubes.
- **El cruce del umbral.** *El héroe regresa al mundo normal y lo acepta como real.*
- **Maestro de dos mundos.** *Gracias a la bendición final, el héroe ahora es el maestro de los dos mundos.* Esto ocurre con Luke quien se convierte en Jedi. En Matrix Neo puede destruir a un centinela en el mundo real solamente con su mente.
- **Libertad para vivir.** *Finalmente el héroe entrega la bendición final a la humanidad.* En StarWars Luke destruye al imperio y le entrega la paz y victoria a sus camaradas. En Matrix Neo se sacrifica para que maquinas y humanos puedan vivir juntos.¹

Seguro que os vienen a la memoria mil y un ejemplos, que habréis leído o visto en películas. Y es que la mayoría de historias, –no sólo las del género épico–, se construyen utilizando las funciones de Propp y en ellas el protagonista sigue su camino del héroe particular. Podéis pensar en *La caperucita roja*, en *El Quijote*, o incluso en *Gremlings*. Las tres comparten unos mecanismos de narración similares, aunque las situaciones sean diametralmente opuestas.

El mago

Existen dos tipos clásicos de mago: el mago benéfico o moral y el maléfico y deshonesto. También podemos encontrar que el mago benéfico no siempre es moral, ya que la magia es inestable. No es maniqueísta del tipo blanco o negro, y como toda creación de la naturaleza, fluye hacia un lado u otro del mismo modo.

- El **mago bueno** puede proceder de distintos círculos: puede ser un caballero de alta cuna, hijo de un ente sobrehumano y una mujer terrestre, puede ser un comerciante o un orfebre, un venerable viejo de larga barba, o un criminal arrepentido. Y en la mayoría de casos, luchará contra el mago malo para reestablecer el equilibrio natural del mundo mágico.

El mago es como un vigilante de la sociedad, que sólo interviene cuando es estrictamente necesario, sin parar jamás de adquirir conocimientos.

¹ Fuente: Wikipedia.



De ahí también que la figura del caballero de alta cuna se relacione con la labor de vigilancia. De la misma manera, el comerciante, por sus continuos contactos con otras culturas, será más propenso a recopilar conocimientos. El orfebre, por la tradicional unión entre la fragua, con su fuego creador y la alquimia, será un oficio que guardará hermandad con la magia. Finalmente, el criminal arrepentido será un buen explorador de los mundos subterráneos, de los lugares donde no todos se adentran, conocedor del reverso y por tanto, podrá ser muy útil en su labor de protector de la sociedad.

- El **mago malo**, por el contrario, es un estudioso obsesivo de la misma ciencia una y otra vez, insistiendo en los pasajes prohibidos y peligrosos. Siempre tendrá fines oscuros de dominación o codicia. Es un personaje más típico que el mago bueno, y suele ser su antagonista en la historia. Pensemos en el caso de Saruman, respecto a Gandalf en *El Señor de los anillos*.

Merlín (Myrddir en su nombre primitivo) es el prototipo de mago bueno, que pasa a malo en ocasiones. Hijo de demonio y doncella, siempre es temido por su poder y su cólera en caso de ser provocado, distando bastante de la imagen plasmada por Disney.

Dragones

En los dragones también podemos encontrar dos tipologías:

- El llamado **Dragón Heráldico**, que coge su nombre por la representación iconográfica en los escudos de armas. Es el que todos conocemos: con alas de murciélago, cola puntiaguda y aliento de fuego. El dragón que mató San Jorge, para entendernos.
- El segundo tipo es el **Dragón Gusano**, más propio de Inglaterra y la mitología escandinava: no tiene alas, su cuerpo es alargado y tiene aliento venenoso. Es un dragón con la costumbre de enroscarse en las colinas.

Ambos dragones están cubiertos de escamas, tienen grandes garras y son guardianes de tesoros, con inclinación por las doncellas.

El Dragón Heráldico es más pequeño que el Gusano, pero no por ello menos peligroso. Se le mata encontrando su punto débil, algo así como el talón de Aquiles. Una parte débil dentro de su coraza blindada.

En el caso del Dragón Gusano, se le da muerte con una flecha encendida disparada contra su garganta. El fuego quien acaba con su vida.



Duendes

Son pequeños seres muy traviesos que miden unos 50 cm. de altura, con aspecto humano, aunque (al igual que los enanos) con arrugas de anciano y larga barba. Durante el día no suelen dejarse ver, ya que son seres nocturnos. La mayoría son capaces de transformarse a voluntad, y tienen también otros poderes mágicos. Les gusta habitar cerca de los yacimientos minerales, incluso se afirma que conocen la situación de fabulosos tesoros, que guardan con gran celo. Existen diferentes duendes según la zona que habitan.

Elfos

Unos de los principales protagonistas del mundo fantástico. La forma más común de describirlos sería como seres unidos a la naturaleza, de aspecto triste, a veces un tanto torpes fuera de su entorno, bromistas y concededores del poder que se encierra en el bosque donde habitan. Pueden adaptar multitud de formas, tanto humanas como animales, según sus necesidades. Son criaturas de gran belleza, con rostro ovalado y exótico, rematado en orejas puntiagudas. Son de los seres más caprichosos y variables que existen en el mundo feérico. Son muy conservadores y por eso se atienen a las reglas de su época y cultura, no admitiendo los adelantos técnicos. Se les suele agrupar en tres categorías:

- **Elfos de la luz:** Son aquellos que dominan el cambio de apariencia y pueden viajar a través de todo lo que deseen, atravesándolo. Suelen tener una buena disposición hacia los hombres.

- **Elfos de la oscuridad:** Les gusta la lobretez, como su nombre indica, y por eso viven en lugares donde no llegue la luz, construyendo sus hogares bajo tierra. Esto da lugar a que su piel refleje los colores gris, pardo, rojo, negro...

- **Elfos de la penumbra:** Son los más comunes. Se encuentran sujetos a su entorno. Al tener limitaciones, toman numerosas precauciones para protegerse de las presencias extrañas.

Como anécdota, –y para que comprobéis cómo cambian las variantes de criaturas mágicas según la región–; os diré que en la mitología escocesa existen también los *bloody caps* o *gorros rojos*. Son elfos vampiro que habitan en mansiones y castillos ruinosos, que chupan la sangre a los humanos y con una parte de ésta tiñen sus gorros.

Esta imagen dista completamente de la que nos propone Tolkien que –al igual que otros autores–, describe a los elfos como seres delicados de gran belleza e inmortalidad, con una agilidad y destreza sobrehumanas, dotados de poderes mágicos que no se limitan al cambio de forma del que hablábamos en la definición. Si pensamos en Elrond, Galadriel, etc...son criaturas cuyos poderes van en proporción al tiempo que llevan sobre la Tierra Media.



Enanos

Tienen aspecto de humanos, pero con una mayor madurez, por lo que se les describe siempre como ancianos de largas barbas. Poseen sus nombres propios en cada zona, así como sus cualidades, positivas o no. Se les atribuye gran fuerza y un amplio conocimiento de la naturaleza, sobre todo de los metales nobles. Existen diferentes tipos:

- **Los picadores**, que trabajan en las minas y canteras y a los que se atribuye la posesión de grandes tesoros.
- **Los herreros**, que trabajan los metales que extraen de la tierra y moldean en la fragua el hierro con sus martillos.
- **Los orfebres**, que son aquellos que trabajan las piedras preciosas y el oro que extraen del interior de la tierra.
- **Los campesinos y jardineros**, que son los más extendidos en las culturas francesa y anglosajona. Muy pacíficos y laboriosos, cuidan de los cultivos y de los jardines, en especial de las plantas y las flores. Se les considera los más bonachones de todos, y los que más se relacionan con los humanos.

Goblins.

Los Goblins son duendes perversos que se deleitan asustando y haciendo daño a la gente. Suelen ser pequeños y feos, pero muy fuertes, y viven en las cuevas subterráneas. En cambio, si se antepone la palabra “hob” al nombre, estos dejan de ser malos, ya que los “Hobs” o “hobgoblins” son personajes amigables.

Orcos

Son seres abominables, resultado de una degeneración de los elfos. De aspecto humano, pero horriblemente formados, poseen unos brazos muy largos y las piernas arqueadas. Su piel es de color grisáceo, a veces verde. Tienen hocicos y dientes caninos muy desarrollados. Miden entre ciento sesenta y ciento ochenta centímetros. Viven en cavernas montañosas. Atacan a humanos y elfos.

Trolls

Proviene de la mitología escandinava. De aspecto humanoide, estas criaturas desagradables tienen la piel irregular; de color azul, gris o verde. Miden entre dos y tres metros de altura, pero tienen una apariencia frágil. Sus ojos están hundidos en la cara y son de un negro intenso. Son enemigos de todo y atacan a quienes se cruzan en su camino con garras y dientes. Su punto débil es la luz, ya que si se exponen unos minutos a ella, se convierten en piedra. Poseen una piel con propiedades especiales: si pierden cualquier tipo de miembro o sufren herida, su piel se regenera rápidamente.



BIBLIOGRAFÍA ABIERTA...

Para finalizar, os daremos un listado de libros de fantasía épica, en el que seguro que echaréis a faltar alguno más. De ahí que hayamos titulado este apartado “Bibliografía Abierta” ya que no está acabada y así podéis añadir aquellos libros que consideréis oportunos en el apartado de *Comentarios*. Os invitamos a sumergeros en este mundo de fantasía con las lecturas que os proponemos y también a que completéis la lista, mandándonos vuestras opiniones sobre los libros de este género que hayáis leído.

- [Robert E. Howard](#): [Conan](#) (1932).
- [J. R. R. Tolkien](#): [El Silmarillion](#), [El Hobbit](#) (1937), [El Señor de los Anillos](#) (1954-1955).
- [Stephen R. Donaldson](#): [Las crónicas de Thomas Covenant, el Incrédulo](#) (1977-).
- [Michael Moorcock](#): [Las crónicas de Elric de Melnibone](#), [El campeón eterno](#).
- [La búsqueda del Pájaro del Tiempo](#) (1982), serie de [historietas](#) realizada por los franceses [Loisel](#) y [Le Tendre](#).
- [El color de la magia](#) (1983) y la saga de [Mundodisco](#), de [Terry Pratchett](#)
- [Willow](#) (1988), dirigida por [Ron Howard](#) y producida por [George Lucas](#).
- [R. A. Salvatore](#): [El Elfo Oscuro \(Drizzt Do'Urden\)](#), dos trilogías, y algunos otros libros y cuentos cortos, finales de los años noventa y en adelante
- [Terry Goodkind](#): [La espada de la Verdad](#) (1994)
- [Margaret Weis](#) y [Tracy Hickman](#): [La Rosa del profeta](#), [El ciclo de la puerta de la muerte](#), [Dragonlance...](#)
- [Francisco Javier Illán Vivas](#): [La cólera de Nébulos. Libro I: La Maldición](#) (2004)
- [Tobías Grumm](#): [La tierra del Dragón: Nicho de reyes](#) (2005)
- [Javier Negrete](#): [La espada de fuego](#) (2003), [El espíritu del mago](#) (2005)
- [Martín David Pasternak](#): [El Reloj del Capitán](#) (2006)
- [Robert Jordan](#): [La Rueda del Tiempo](#) , aún en proceso
- [Andrzej Sapkowski](#): [Saga de Geralt de Rivia](#)
- [George R. R. Martin](#): [Juego de Tronos](#) (1996), [Choque de Reyes](#) (1998), [Tormenta de Espadas](#) (2000), [Festín de Cuervos](#) (2005, por publicar en castellano)
- [Stephen King](#): [La Torre Oscura](#) (1982-2004), saga fantástica de 7 volúmenes en clave épica, apocalíptica y contrautópica.

Colaboradores: [Elena Mesa Turó](#)

[Participa en nuestra Wiki de literatura](#)